

МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И ИННОВАЦИИ  
РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН

**НАМАНГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ ДОШКОЛЬНОЕ, НАЧАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И**  
**ФИЗИЧЕСКАЯ**

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Декан факультета  
\_\_\_\_\_ проф. Г.Р.Абдуллаев  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 год

**ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ПРЕДМЕТА ШАХМАТЫ**

**УЧЕБНЫЙ МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС**

для 3 курсов 2023/2024 учебного года

Область знаний:	100000- Образование
Область образования:	110000- Образование
Направление бакалавриата:	60112200– Физическая культура

**Составитель:** **К.Ш.Шокиржонов**

## **Актуальность предмета и ее роль в высшем профессиональном образовании.**

Шахматы считаются видом обучения, развивающим общие и интеллектуальные способности, это педагогический процесс, развивающий психологические процессы и направленный на духовную, творческую и педагогическую зрелость человека. Шахматы служат дополнительным инструментом для более осмысленного и здорового обучения учащихся.

9 августа 2018 года подписан Указ Президента №PQ-3906 «О дополнительных мерах по развитию шахмат в Республике Узбекистан». Определено, что уроки шахмат будут проводиться в качестве контрольных во 2-х классах 150 общеобразовательных школ нашей республики. Это ставило задачу углубленного обучения студентов шахматному образованию и теории и приобретения навыков и квалификации в процессе подготовки специалистов в высших учебных заведениях.

В данной программе обобщен опыт узбекской шахматной школы, классификация теории и практики шахмат, дидактические средства и методы шахматного обучения студентов вузов, система методов подготовки к соревнованиям, история и этапы Развитие шахмат, их перспективы, физической культуры и спорта в нашей республике описаны в этой программе, которая по результатам работы в этой области включала такие вопросы, как развитие шахматного образования в общеобразовательных школах, подготовка будущих гроссмейстеров и чемпионы, шахматная стратегия и тактика.

В ведении науки используются учебники, учебно-методические пособия, тексты лекций, раздаточные материалы, учебно-методические комплексы, монографии, результаты научных исследований ведущих ученых нашей страны и зарубежья. Преподавание наук осуществляется в форме лекций, практических занятий и самостоятельного обучения по темам, указанным в программе.

### **Цели и задачи педагогической науки**

**Цель предмета** - сформировать представление учащихся о шахматах. Также методами, применяемыми в обучении шахматам учащихся общеобразовательных школ, являются формирование знаний, умений и компетенций, таких как их структура и шахматные приемы и тактика, совершенствование шахматиста, повышение тактического мастерства шахматиста.

**Задачей предмета** является дать учащимся дидактическую методическую основу обучения шахматам, дать знания о совершенствовании тактических навыков шахматиста, сформировать навыки работы с шахматистами и развивать их, познакомить с историей шахматы, правила закона, и зрелых гроссмейстеров нашей страны, значение шахмат в интеллектуальном развитии человека заключается в том, чтобы научить.

### **Требования к знаниям, умениям и квалификации в области науки**

В рамках вопросов, подлежащих реализации в процессе освоения предмета теории и методики шахмат, бакалавр:

- он должен знать основы шахмат, историю шахмат, доску и фигуры, названия и обозначения фигур в шахматах, движения фигур, законы качания, атаки и защиты.
- студент должен иметь навыки передачи знаний о совершенствовании тактических навыков шахматиста, работы с шахматистами и их развития.

## 1-2 Лекция. История и развитие шахмат.

План:

1. История возникновения шахмат.
2. Шахматы Чатуранга.
3. Шахматы в Восточной Азии.

**История шахмат** насчитывает около полутора тысяч лет. Вероятно, старейшим известным предком шахмат является индийская игра чатуранга, заимствованная персами, которые видоизменили её и назвали шатрандж. После арабского завоевания Персии в VII веке шатрандж распространился в пределах арабского халифата, а от арабов стал известен европейцам. Близкий к современному облик шахматы приобрели в конце XV века, когда ныне существующие ходы получили ферзь и слон, до того — фигуры с ограниченной подвижностью. Игра существенно изменилась, стала более быстрой, преимущество первого хода у белых сделало возможным появление дебютов, в которых белые готовят атаку на ранней стадии партии, и стимулировало развитие дебютной теории.

В середине XIX века возникает система международных соревнований, сначала — в виде матчей между сильнейшими шахматистами разных городов и стран, со второй половины столетия — также и в виде международных турниров (конгрессов). В 1886 году Вильгельм Стейниц победил Иоганна Цукерторта в матче, по условиям которого победитель получал право объявить себя чемпионом мира по шахматам. От этого события ведётся хроника шахматных чемпионов мира. В 1924 году была основана Международная шахматная федерация (ФИДЕ). После смерти четвёртого чемпиона мира Александра Алехина в 1946 году следующие обладатели титула определялись в результате системы спортивного отбора по правилам, утверждённым ФИДЕ. В конце XX века в шахматах произошёл раскол: чемпион мира Гарри Каспаров и претендент Найджел Шорт провели очередной матч не под эгидой ФИДЕ, и в 1993—2006 годах одновременно разыгрывались звания чемпиона мира по версии ФИДЕ и по «классической» версии. С 2006 года розыгрыш звания чемпиона мира унифицирован, и с 2013 года им владеет норвежец Магнус Карлсен.

Во второй половине XX века в мире шло развитие компьютерных шахмат. Если в 1970-х годах программы играли на достаточно слабом уровне, то в 1997 году разработанный IBM компьютер Деер Блюе победил в матче Гарри Каспарова со счётом 3½ : 2½, а к началу XXI века превосходство шахматных программ над человеком стало общепризнанным.

### Возникновение шахмат. Чатуранга

---

Родиной шахмат считается Индия, в которой не позднее конца VI века н. э. была известна игра чатуранга (санскр. चतुरङ्ग) — вероятный прямой предшественник шахмат. В чатурангу на доске 8x8 играли комплектом фигур, схожих с шахматными, а целью игры было поставить мат королю противника. Существуют попытки, основанные на археологических и письменных свидетельствах, связать появление шахмат в более ранний период с Китаем или Сасанидской Персией, но эти свидетельства признаются недостаточными.

Первым текстом, в котором определённо упоминается чатуранга, считается исторический роман на санскрите «Харчашарита», написанный придворным поэтом короля Харши Баной (сер. VII века). В нём Бана использует метафору: «[в правление Харши] только пчёлы соперничали за взятки, только в стихах обрезались стопы и только ашгапады [доски для игры] учили позициям чатуранги», то есть не велось настоящих войн. Составленный на среднеперсидском языке трактат «Чатранг-Намак» («Трактат о

шахматах») повествует о том, как шахматы (чатранг) были подарены индийским правителем шахиншаху Хосрову I (531—579), это предание считается имеющим под собой историческую основу и фиксирующим знакомство персов с чатурангой в правление Хосрова I. Арабские источники в целом согласны в том, что шахматы возникли в Индии, откуда стали известны персам, хотя в изложении арабских историков какие-либо исторические детали плохо прослеживаются. Целый ряд арабских историков с теми или иными подробностями излагает легенду об изобретателе шахмат, потребовавшем от монарха в награду количество зёрен, которое получилось бы, если на каждой следующей клетке шахматной доски зёрна удваивались. Вскоре монарх понял, что такого количества зерна нет на всей планете (оно равно  $2^{64} - 1 = 18\,446\,744\,073\,709\,551\,615 \approx 1,845 \times 10^{19}$ ). Сразу у нескольких авторов создатель шахмат носит имя Сасса или Сисса. Эта легенда встречается у аль-Адли, аль-Якуби, аль-Бируни и в более поздних трудах.

О некоторых ходах фигур в чатуранге известно из трактата поэта IX века Рудраты (англ.рус. «Кавьяланкара», в котором описаны задачи пройти все поля доски для чатуранги ходом коня, ходом колесницы (ладьи) и ходом слона. Ходы ладьи и коня были идентичны соответствующим современным шахматным фигурам, а слон, вероятно, перемещался на одно поле по диагонали в любом направлении и на одно поле вперёд. Однако полные правила чатуранги достоверно неизвестны.

Широко известно описание чатуранги для четырёх игроков, сделанное Бируни в его труде об Индии (ок. 1030 года). Согласно Бируни, на обычной доске 8x8 размещались четыре комплекта фигур, состоявших из короля, слона, коня, ладьи и четырёх пешек. Бросок игральной кости определял, какой фигурой игрок должен делать следующий ход, а за каждую съеденную фигуру противника игрок получал определённое количество долей от ставки. Британский исследователь XVIII века Хайрем Кокс (англ.)рус. выдвинул гипотезу о том, что шахматы развились из этой разновидности чатуранги, то есть игра для четырёх игроков была предшественником игры для двух. В серии статей и в работе «История шахмат» (1860) гипотезу развил Дункан Форбс. Согласно этой теории, к современному виду шахматы пришли из-за религиозного запрета на игру в кости и в результате переформирования комплектов фигур. Гарольд Мэррей в своей «Истории шахмат» (1913) констатировал, что никакие источники не подтверждают приоритета игры для четырёх участников, а гипотеза Кокса — Форбса, которая ещё и удревняла чатурангу на несколько тысяч лет, зиждется на ошибочных датировках индийских текстов. Сейчас она полностью отброшена историками, хотя рассказ о том, что предшественником шахмат была игра для четырёх игроков, по-прежнему часто встречается в популярной литературе.

Шатрандж.

Основная статья: *Шатрандж*



Персидская миниатюра XIV века «Бозоргмехр овладевает игрой в шахматы» (иллюстрация к поэме «Шахнаме»).

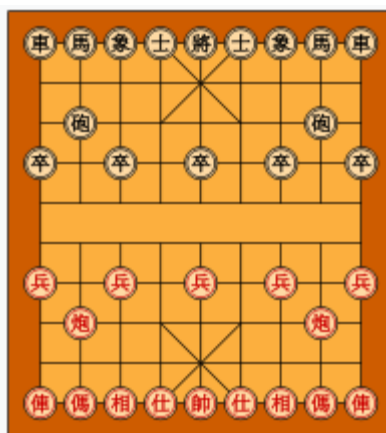
Предположительно в конце VI века чатуранга стала известна персам: под названием *чатранг* (пехл. ан йоннасипан в ястеанимопу арги (چ ترنگ) среднеперсидском языке «Книге деяний Ардашира сына Папака» (ок. 600 года). После завоевания Персии арабами (сер. VII века) последние познакомились с чатрангом; в арабском языке название игры стало звучать как шатрандж (араб.).



Из арабской литературы детально известны правила шатранджа: победа достигалась матом, патом или уничтожением всех фигур соперника, а ключевыми отличиями от современных ходов фигур были ходы ферзя (только на одно поле по диагонали в любом направлении, это была слабейшая фигура) и слона (через одно поле по диагонали в любом направлении) и отсутствие рокировки. Пешки играли значительную роль в атаках, особенно на флангах. Они двигались на одно поле вперёд и, достигнув последней горизонтали, превращались только в ферзей. Шатрандж был медленной игрой, предполагавшей длительное позиционное маневрирование; типичными стратегиями были движение пешечных цепей или контроль слабых полей ферзём и слоном соответствующего цвета. В начале игры шатранджист, как правило, воспроизводил одну из типовых позиций (табий, предшественника современных дебютов), которая характеризовалась, в первую очередь, пешечной конфигурацией, после чего вступал в соприкосновение с оппонентом.

Соответствие игры в шахматы шариату с самого начала было неочевидным: шахматы не упомянуты в Коране прямо, при этом священная книга содержала недвусмысленный запрет на азартные игры (под азартными понимались игры на деньги либо игры, исход которых определялся случаем, например, броском кости). Влиятельный богослов VIII века Абу Ханифа считал шахматы допустимым, но порицаемым (макрух) развлечением, его современник Малик ибн Анас — безусловно запрещённым действием (харам), а богослов и правовед аш-Шафии сам играл в шахматы и объяснял, что когда это делается в целях интеллектуального совершенствования (например, когда в шахматы играет полководец), никакие предписания не нарушаются. Так или иначе, к воцарению династии Аббасидов (750 год) шатрандж был широко распространён в исламском мире. Историк упоминает, что первым аббасидским халифом, игравшим в шахматы, был Харун ар-Рашид (786—809 годы), он благоволил сильным игрокам и награждал их. Его сын халиф аль-Мамун в 819 году по пути из Хорасана в Багдад наблюдал за поединками между, вероятно, сильнейшими шахматистами своего времени Джабиром аль-Куфи, Абдельджафаром аль-Ансари и Зайрабом Катаем. При дворе халифов появлялись шахматные трактаты: библиограф Ибн ан-Надим перечисляет труды аль-Адли, ар-Рази (оба — IX век), ас-Сули, аль-Ладжладжа и Ибн Аликлидиси (все — X век). Про аль-Адли известно, что он считался сильнейшим игроком своего времени, пока не был побеждён в матче против ар-Рази. Мэррей приводит описание шестнадцати табий из арабских манускриптов, восемь из которых, по его подсчётам, описаны аль-Адли и ас-Сули, шесть — только аль-Адли, две — только ас-Сули. Кроме того, известны около 550 задач (мансуб).

#### Шахматы в Восточной Азии.



Сянци

Наибольшие изменения чатуранга претерпела, распространяясь из Индии на восток, где в результате возникли несколько игр, сильно отличавшихся и друг от друга, и от современных шахмат. Торговые пути через Лех, Кашмир и Каракорумский перевал издревле связывали Индию и Китай, что объясняет раннее знакомство Китая с

игрой. Китайские шахматы сянци впервые упоминаются у Ню Сэнжу в сборнике «Сюань гуай лу» («Очерки о чудесах из мира тьмы», 1-я пол. IX в., династия Тан). В сянци фигуры двигаются не по полям, а по линиям и ставятся на точки пересечения линий («пункты»), всего доска из 9 вертикальных и 10 горизонтальных линий содержит 90 пунктов. Ходы фигур тоже отличаются, в сянци также существует дополнительная фигура «пушка», которая ходит как ладья, но может бить фигуру противника, только если между ней и этой фигурой стоит ещё одна фигура, через которую пушка «перепрыгивает». Центр доски для сянци пересекает «река», которая влияет на ходы некоторых фигур. Мэррей прослеживает характерные особенности сянци (передвижение фигур по «пунктам», появление пушки) уже к концу XIII века. От сянци, в свою очередь, произошла корейская игра чанги, которая в основных деталях совпадает с сянци (одно из отличий, например — отсутствие разделительной «реки»).



Макрук (тайские шахматы)

Большое количество черт чатуранги сохранено в тайских шахматах (макрук): доска, набор фигур и их ходы в них те же, что известны из чатуранги и шатранджа (слон перемещается на одно поле вперёд или по диагонали), в начальной расстановке пешки каждого игрока выдвинуты на третий ряд, а короли стоят несимметрично (напротив ферзей). При достижении шестого ряда пешка превращается в ферзя. Известны также бирманские шахматы ситтуйин (это название прямо восходит к слову «чатуранга»), в которых каждый игрок расставляет фигуры за рядом пешек на своей половине доски любым возможным образом, и игра по обычным правилам начинается только после того, как кто-нибудь из игроков приводит в движение пешки. Ходы фигур в макруке и ситтуйине совпадают



Сёги

История развития японских шахмат сёги до конца неясна. Первым текстом, упоминающим их, считается работа Фудзивары Юкинари (англ.)рус. (ок. 1000 года), но это могло быть результатом позднейшей вставки. Следующее упоминание у Фудзивары Акихиры (англ.)рус. датируется до 1064 года. Традиционно считается, что сёги пришли в Японию с материка, из Китая, как и множество других элементов японской культуры. Но сёги не имеют никаких специфических черт сянци, в частности, движения фигур по линиям, и имеют много отличий. Мэррей высказывал предположение, что сёги и современные сянци — результат развития древней формы сянци в двух разных направлениях. Другая гипотеза состоит в том, что сёги могли быть результатом знакомства японских мореходов с играми из региона Юго-Восточной Азии, например, макруком или ситтуйином: с ними сёги роднят инструмент превращения или, например, ход серебряного генерала, аналогичный ходу слона в этих играх. В сёги играют на вытянутой по вертикали доске 9×9 клеток плоскими фигурами одного цвета пятиугольной

формы; принадлежность их игроку определяется по тому, в какую сторону направлено остриё фигуры. Превращение возможно для каждой фигуры: на её обороте указан ранг фигуры после превращения. Съев фигуру соперника, игрок может выставить её на доску в составе своего комплекта.

Бурятско-монгольская версия шатранджа называлась шатар или хиашатар (название, очевидно, восходит к «шатрандж»). Шахматы, вероятно, были известны монголам не позднее конца XVI века, так как игру в шахматы в своём труде упоминает монгольский историк XVII века Саган Сэцэн.

Сянци, сёги и макрук до настоящего времени очень популярны в соответствующих странах: согласно одному из подсчётов, в Таиланде около 2 млн человек играют в макрук и только 5000 — в «европейские» шахматы.

Первым официальным чемпионом мира по шахматам стал Вильгельм Стейниц в 1886 году. С 1948 года организацией матчей за первенство мира стала заниматься Международная шахматная федерация (ФИДЕ).

В 1993 году в результате разногласий с ФИДЕ Гарри Каспаров организовал Профессиональную шахматную ассоциацию (ПША). В ответ на это ФИДЕ лишила его звания чемпиона, разыграв шахматную корону между другими претендентами. В результате этих событий в мире появились два чемпиона: Гарри Каспаров — по версии ПША и Анатолий Карпов, выигравший матч под эгидой ФИДЕ.






В 2006 году состоялся объединительный матч между чемпионом по версии ФИДЕ Веселином Топаловым и чемпионом по «классическим шахматам»<sup>[1]</sup> Владимиром Крамником, в результате которого определился абсолютный чемпион мира — им стал Крамник.

Действующим чемпионом мира с 2013 года является Магнус Карлсен.

#### Сильнейшие шахматисты до 1886 года

Официально звание «чемпион мира по шахматам» впервые получил [Вильгельм Стейниц](#) в 1886 году. Но и до этого момента на Западе существовали шахматисты, признаваемые сильнейшими.

Годы чемпионства	Чемпион	Годы жизни	Страна
около 1495	<a href="#">Луис Рамирес Лусена</a>	ок. 1465 — ок. 1530	 Испания
1560—1575	<a href="#">Руй Лопес де Сегура</a>	ок. 1540 — ок. 1580	 Испания
1575—1587	<a href="#">Джованни Леонардо да Кутри</a>	1542—1587	 Неаполитанское королевство
1619—1634	<a href="#">Джоакино Греко</a>	1600—1634	 Неаполитанское королевство
1747—1795	<a href="#">Франсуа-Андре Филидор</a>	07.09.1726— 31.08.1795	 Франция

1820—1840	Луи Шарль Маэ де Лабурдонне	1785—13.12.1840	 Франция
1843—1851	Говард Стаунтон	ок. 1810— 22.06.1874	 Великобритания
1851—1858, 1862—1866	Адольф Андерсен	06.07.1818— 13.03.1879	 Пруссия
1858—1862	Пол Чарльз Морфи	22.06.1837— 10.07.1884	 США
1866—1886	Вильгельм Стейниц	14.05.1836— 12.08.1900	 Австро-Венгрия

Следует заметить, что перечисленные шахматисты, за исключением последних трёх, могут считаться сильнейшими лишь условно — до середины XIX века не проводилось достаточно представительных турниров, результаты которых могли бы дать возможность объективно сравнить между собой большинство сильнейших шахматистов мира.

Первый крупный международный шахматный турнир, собравший большинство сильнейших игроков планеты, состоялся лишь в 1851 году в Лондоне, и только на нём появилась реальная возможность на практике сравнить игру сильнейших игроков многих стран. Именно поэтому, рассказывая о звании чемпиона мира, историю обычно начинают с Адольфа Андерсена, победившего на этом турнире.

## История

### Официальные чемпионы мира (1886—1993)

Значок - Матч на звание чемпиона мира (FIDE), Москва, 1985.

По всей видимости, впервые выражение «матч на первенство мира» было употреблено в договоре о матче между Вильгельмом Стейницем и Иоганном Цукертортом. Именно с этого момента принято отсчитывать официальное звание «чемпион мира по шахматам». Однако до 1948 года матчи проводились безо всякой системы: чемпион сам определял своего соперника, формат матча и время его проведения.

В 1948 году, через два года после внезапной смерти Александра Алехина, которая оставила мир без шахматного короля, ФИДЕ организовала матч-турнир пяти сильнейших гроссмейстеров того времени, в котором и определился новый чемпион. С тех пор и вплоть до 1993 года ФИДЕ полностью управляла ходом розыгрыша звания чемпиона мира. Чемпиону вменялось в обязанность защищать свой титул раз в три года в матче с победителем претендентского цикла. В случае проигрыша ему предоставлялось право на матч-реванш. Михаил Ботвинник дважды успешно его использовал после поражений от Василия Смыслова и Михаила Таля. Однако в 1963 году, когда Ботвинник проиграл Тиграну Петросяну, это право было отменено, а начинать «с нуля» Ботвинник не захотел.

В 1975 году Роберт Фишер не стал защищать свой титул (после того как ФИДЕ отказалась изменить некоторые условия проведения матча), и он достался победителю претендентского цикла Анатолию Карпову.

## «Раскол» (1993—2006)

Вскоре после того, как [Гарри Каспаров](#) стал чемпионом, [Советский Союз](#), в котором спортивная деятельность чётко регламентировалась, распался. Это дало чемпиону бóльшую свободу действий. В [1993 году](#) Каспаров и претендент [Найджел Шорт](#) обвинили ФИДЕ в коррупции и отсутствии профессионализма, вышли из этой организации и основали [Профессиональную шахматную ассоциацию](#) (ПША), под эгидой которой и сыграли свой матч. Поскольку Шорт был англичанином, а матч проходил в [Лондоне](#), в Англии началось нечто вроде шахматной лихорадки. Однако Каспаров убедительно сокрушил Шорта, и интерес к шахматам в Соединённом Королевстве быстро угас.

ФИДЕ объявила о лишении Каспарова звания чемпиона мира и разыграла его между [Карповым](#) (проиграл Шорту в полуфинале турнира претендентов) и [Яном Тимманом](#) (проиграл Шорту в финале турнира претендентов). Карпов одержал победу. В результате появилось два чемпиона мира по шахматам: Карпов — по версии ФИДЕ, и Каспаров — по версии ПША.

Каспаров защитил свой титул в [1995 году](#) в матче с [Вишванатаном Анандом](#), который прошёл отбор, очень похожий на тот, который применялся ФИДЕ. Предполагалось, что следующим соперником Каспарова будет [Алексей Широв](#), выигравший матч у [Владимира Крамника](#), однако эти планы не были осуществлены. Не состоялся и повторный матч с Анандом. ПША прекратила своё существование, лишившись спонсоров, и Каспаров решил, что будет отстаивать свой титул в матче с наиболее достойным, по его собственному мнению, претендентом. Но в течение следующих двух лет Каспаров так ни разу и не защитил свой титул. Лишь в [2000 году](#) возможность сыграть против Каспарова получил Владимир Крамник. К удивлению общественности, Крамник выиграл этот матч, став очередным чемпионом мира. Поскольку ПША уже не существовала, этот вариант титула стали называть «чемпион мира по классической версии», согласно которой звание чемпиона мира может быть получено лишь путём победы в матче над действующим чемпионом мира.

ФИДЕ тем временем провела ещё один чемпионат по традиционной системе ([Карпов](#) защитил свой титул в матче с [Гатой Камским](#)), однако уже в [1996 году](#) решила изменить схему розыгрыша и устроила большой турнир по нокаут-системе, в котором большое количество игроков играло короткие матчи друг с другом. Если такой матч не определял победителя, то устраивалось несколько дополнительных партий с укороченным временем. Многие были недовольны такой схемой, прежде всего из-за того, что укороченное время не могло не отразиться на качестве партий. Каспаров и Крамник не захотели участвовать в турнирах подобного рода. Однако среди гроссмейстеров менее высокого уровня нокаут-система пользовалась определённой поддержкой, поскольку позволяла каждому из них побороться за звание чемпиона мира и обеспечивала заработок даже при выбывании из первого круга.

В первом таком турнире по нокаут-системе [Карпов](#), как действующий чемпион, был «вне очереди» допущен в финал (и защитил свой титул). Но впоследствии было решено, что чемпион не может иметь каких-либо привилегий и должен участвовать в нокаут-турнире наравне с претендентами. [Карпов](#) отказался играть по таким правилам, и в [1999](#) титул чемпиона мира по версии ФИДЕ достался [Александрю Халифману](#), в [2000](#) — [Вишванатану Ананду](#), в [2002](#) — [Руслану Пономарёву](#), а в [2004](#) — [Рустаму Касымджанову](#).

К [2002 году](#) шахматы оказались в очень затруднительном положении. Мало того, что было два чемпиона мира ([Крамник](#) и [Пономарёв](#)), многие считали сильнейшим шахматистом планеты [Гарри Каспарова](#), который имел самый высокий в мире [рейтинг Эло](#) и выиграл ряд крупных турниров. Американский гроссмейстер [Яссер Сейраван](#) вынес на обсуждение так называемые «[Пражские соглашения](#)», целью которых было объединение двух линий. Крамник к этому моменту организовал турнир претендентов, выигранный венгром [Петером Лeko](#). Сейраван предложил сначала провести матчи



Крамник-Леко и Пономарёв-Каспаров, а затем разыграть звание абсолютного чемпиона между их победителями.

Однако проведение объединительных матчей столкнулось с серьёзными финансовыми трудностями. Матч Крамник-Леко состоялся только в конце 2004 года, а ФИДЕ так и не сумела провести матч между своим чемпионом Пономарёвым (позже Касымджановым) и Каспаровым. Разочарованный ситуацией, сложившейся в шахматах, Каспаров оставил активную игру в 2005 году, всё ещё обладая на тот момент самым высоким рейтингом в мире.

В 2005 году ФИДЕ решила проводить очередной чемпионат не по нокаут-системе и устроила вместо этого двухкруговой турнир. И Каспаров, и Крамник отказались от участия в нём, а победителем (и новым чемпионом по версии ФИДЕ) стал [Веселин Топалов](#).

При учёте хронологии присуждения звания чемпиона мира по шахматам ряд авторов книг по теории и истории шахмат отдавали предпочтение чемпионам мира по версии ПША / "классическим" шахматам. Так, Дэвид Норвуд в своей книге "Начальный курс шахмат", переведённой на русский язык и изданной в России в начале 2000-х годов, указал чемпионами мира во время раскола и Гарри Каспарова, и Владимира Крамника<sup>[2]</sup>.

### Объединение (с 2006 года)

Наконец, в 2006 году была достигнута договорённость об [объединительном матче между Топаловым и Крамником](#). Матч прошёл в сентябре 2006 года и закончился победой Крамника, который, таким образом, стал абсолютным чемпионом мира. Монополия ФИДЕ на проведение чемпионата мира была восстановлена, следующий чемпионат прошёл в сентябре 2007 года в Мехико в виде кругового турнира, в котором участвовали 8 игроков: Крамник, четверо финалистов турнира претендентов и трое гроссмейстеров с наиболее высоким рейтингом. Крамник в нём проиграл официальное звание чемпиона мира [Вишванатану Ананду](#), однако, несмотря на формальное окончание «хаоса», часть шахматного мира продолжала считать Крамника чемпионом мира по классической версии, поскольку он не был побеждён в матче. В октябре 2008 года в [Бонне](#) Крамник проиграл Ананду матч на первенство мира со счётом 4½: 6½, после чего потеря им чемпионского звания стала бесспорной.

Вишванатан Ананд отстоял звание чемпиона в мае 2010 год в матче с [болгарским](#) претендентом [Веселином Топаловым](#) (счёт 6,5:5,5) и в мае 2012 года в матче с [израильским](#) претендентом [Борисом Гельфандом](#) (6:6 в основном матче; 2,5:1,5 на тай-брейке).

В 2013 году Вишванатан Ананд проиграл матч в [Ченнаи](#) и уступил звание чемпиона [норвежскому](#) претенденту [Магнусу Карлсену](#). В 2014 году Магнус Карлсен в [Сочи](#) отстоял звание против Вишванатана Ананда, а в 2016 году — в [Нью-Йорке](#) в матче против [Сергея Карякина](#). В 2018 году — в [Лондоне](#) Магнус Карлсен в [третий раз](#) отстоял своё звание против [Фабиано Каруана](#), а в 2021 году в [Дубае](#) в [четвёртый раз](#) защитил свой титул уже против [Яна Непомнящего](#), не допустив ни единого поражения.

- Дольше всех чемпионом был [Эмануил Ласкер](#) (27 лет — с 1894 по 1921 год). Он же выиграл наибольшее число матчей за звание чемпиона мира — 7 (включая матч 1909 года, который некоторыми историками<sup>[кем?]</sup> шахмат не считается официальным).
- Единственный шахматист, который умер, будучи действующим чемпионом, — [Александр Алехин](#).
- Единственный чемпион, который потерял своё звание, отказавшись играть с претендентом, — [Роберт Фишер](#). Впоследствии Фишер заявлял, что продолжает считать себя чемпионом, поскольку не был побеждён, а свой коммерческий «матч-реванш» с [Борисом Спасским](#) в 1992 году, в котором он одержал победу, называл матчем на первенство мира.

- Единственный официальный чемпион мира, который не сыграл ни одной партии со своим предшественником, — [Анатолий Карпов](#). Он же — единственный общепризнанный чемпион, который ни разу не выигрывал ни одного матча за это звание у другого чемпиона мира (не считая Стейница, бывшего первым официальным чемпионом и не имевшего предшественника).
- Старше всех чемпионов был на момент завоевания этого титула [Вильгельм Стейниц](#). Он завоевал этот титул в 50 лет, но неофициально считался сильнейшим игроком с 30, когда победил в матче [Адольфа Андерсена](#).
- Самый молодой чемпион мира — [Руслан Пономарёв](#) (18 лет).
- Наибольшее количество раз чемпионом мира становился [Михаил Ботвинник](#). Он стал чемпионом мира трижды: впервые в [1948 году](#), затем дважды проигрывал звание и возвращал его в матче-реванше. При этом не выиграл ни одного матча на первенство мира, будучи в ранге чемпиона мира (ничьи с Д. Бронштейном и В. Смысловым, проигрыши В. Смыслову, М. Талю и Т. Петросяну).
- Больше всего матчей за звание чемпиона мира по шахматам между собой провели [Карпов](#) и Каспаров — эта пара гроссмейстеров пять раз встречалась в матчах за шахматную корону (три матча выиграл Каспаров, один завершился вничью, один был остановлен при лидерстве Карпова ([в нём было сыграно 48 партий, счёт при остановке был 5-3](#))). Следующие за ними — Ботвинник и [Смыслов](#), между которыми состоялось три матча (кроме того, они встречались в рамках матча-турнира 5 гроссмейстеров в 1948 году. Один матч (а также матч-турнир) выиграл Ботвинник, один — Смыслов, один матч завершился вничью). По партиям общий счёт у них равный: считая матч-турнир 1948 года, каждый выиграл по 18 партий, и 38 закончились вничью.
- Наименьшее количество лет — 14, — понадобилось, чтобы стать чемпионом мира, [Михаилу Талю](#) (научился играть в 10, а чемпионом стал в 24). Не учитывается Пономарёв, ставший чемпионом в возрасте 18 лет. Во сколько именно он научился играть — неизвестно, но если ему было больше 4 лет — то фаворит именно он. Для сравнения: Ботвиннику понадобилось 25 лет, Каспарову — 15, Фишеру — 21.
- Единственный шахматист, который завоёвывал титул чемпиона и отстаивал его в соревнованиях с тремя разными форматами — [Вишванатан Ананд](#). Он становился чемпионом в турнире по нокаут-системе (2000 г.) и в круговом турнире (2007 г.), а также отстаивал титул в матчах (2008 — с Крамником, 2010 — с Топаловым, 2012 — с Гельфандом). Кроме того, Ананд участвовал в матчах на первенство мира по обеим версиям в период раскола, а также за абсолютный титул после объединения.













### Предварительные чемпионаты мира ФИДЕ (1886-1946)

Стейниц и Цукерторт, каждый из которых претендовал на звание лучшего игрока мира, [в 1886 году сыграли матч](#) за первый чемпионат мира. С тех пор и до 1946 года не существовало официальной системы: матчи между чемпионом и претендентом организовывались частным образом, и претендент становился новым чемпионом мира, если он выигрывал.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место (-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	<a href="#">Ничья (=)</a>	Формат
<a href="#">1886</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a> <a href="#">Сент - Луис</a> <a href="#">Новый Орлеан</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a>	 <a href="#">Йоханне с Цукерторт</a>	10	5	5	победы от первого до 10

<a href="#">1889</a>	 Испания	<a href="#">Гавана</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a> (2)	 <a href="#">Михаил Чигорин</a>	10	6	1	лучший из 20 + тай-брейков
<a href="#">1890</a> = <a href="#">1891</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a> (3)	 <a href="#">Isidor Gunsberg</a>	6	4	9	
<a href="#">1892</a>	 Испания	<a href="#">Гавана</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a> (4)	 <a href="#">Михаил Чигорин</a>	8+2	8	4+1	
<a href="#">1894</a>	 Соединенные Штаты и  Канада	<a href="#">Нью-Йорк</a> <a href="#">Филадельфия</a> <a href="#">Монреаль</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a>	10	5	4	победы от первого до 10
<a href="#">1896</a> = <a href="#">1897</a>	 Российская империя	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (2)	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a>	10	2	5	
<a href="#">1907</a>	 США	показать  <b>6 городов</b>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (3)	 <a href="#">Фрэнк Маршалл</a>	8	0	7	победы от первого до 8
<a href="#">1908</a>	 Германская империя	<a href="#">Düsseldorf</a> <a href="#">Мюнхен</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (4)	 <a href="#">Siegbert Tarrasch</a>	8	3	5	
<a href="#">1910</a>	 Австро-Венгрия и  Германская империя	<a href="#">Вена</a> <a href="#">Berlin</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (5)	 <a href="#">Carl Schlechter</a>	1	1	8	лучший из 10; оспаривается, должен ли претендент выиграть на 1 или 2 очка <sup>[a]</sup> <sub>[b]</sub>
<a href="#">1910</a>	 Германская империя	<a href="#">Berlin</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (6)	 <a href="#">Давид Яновски</a>	8	0	3	победы от первого до 8
<a href="#">1921</a>	 Куба	<a href="#">Гавана</a>	 <a href="#">José Raúl Capablanca</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a>	4	0	10	лучший из 24; <sup>[a]</sup> <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> ушел в отставку после 14 партий
<a href="#">1927</a>	 Аргентина	<a href="#">Buenos Aires</a>	 <a href="#">Александр Раваль</a>	 <a href="#">José Raúl</a>	6	3	25	победы от












			<a href="#">др Алехин</a>	<a href="#">Capablanca</a>				первого до 6
<a href="#">1929</a>	 Германия и Нидерланды	показать <b>6 городов</b>	 <a href="#">Александр Алехин</a> (2)	 <a href="#">Ефим Боголюбов</a>	11	5	9	победы от первого до 6 и 15 очков
<a href="#">1934</a>	 <a href="#">German Reich</a>	показать <b>10 городов</b>	 <a href="#">Александр Алехин</a> (3)	 <a href="#">Ефим Боголюбов</a>	8	3	15	
<a href="#">1935</a>	 Нидерланды	показать <b>13 городов</b>	 <a href="#">Макс Эйве</a>	 <a href="#">Александр Алехин</a>	9	8	13	
<a href="#">1937</a>	 Нидерланды	показать <b>7 городов</b>	 <a href="#">Александр Алехин</a> (4)	 <a href="#">Макс Эйве</a>	10	4	11	

### Чемпионаты мира ФИДЕ (1948-1990)[\[править\]](#) / [править код](#)

[Александр Алехин](#) умер в [1946](#) году, оставаясь чемпионом мира по шахматам, после чего [Международная шахматная федерация \(ФИДЕ\)](#) организовала чемпионат мира. Это началось с одноразового [турнира в 1948](#) году. После этого был 3-летний цикл, в ходе которого была проведена серия турниров, чтобы определить претендента, который затем играл с чемпионом в матче за звание чемпиона мира.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место (-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	<a href="#">Ничья</a> ( <a href="#">=</a> )	Формат
<a href="#">1948</a>	 Нидерланды и Советский Союз	<a href="#">Гаага</a> <a href="#">Москва</a>	<a href="#">Михаил Ботвинник</a>	<a href="#">Василий Смыслов</a>	14 очков из 20			<a href="#">Круговой турнир с участием 5 игроков, 5 циклов</a>
<a href="#">1951</a>	Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	<a href="#">Михаил Ботвинник</a> (2)	<a href="#">Дэвид Бронштейн</a>	5	5	14	
<a href="#">1954</a>	Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	<a href="#">Михаил Ботвинник</a> (3)	<a href="#">Василий Смыслов</a>	7	7	10	лучший из 24 <sup>[a]</sup>
<a href="#">1957</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Василий Смыслов</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a>	6	3	13	












<a href="#">1958</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a> (4)	 <a href="#">Василий Смыслов</a>	7	5	11	
<a href="#">1960</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Михаил Таль</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a>	6	2	13	
<a href="#">1961</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a> (5)	 <a href="#">Михаил Таль</a>	10	5	6	
<a href="#">1963</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Тигран Петросян</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a>	5	2	15	
<a href="#">1966</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Тигран Петросян</a> (2)	 <a href="#">Борис Спасский</a>	4	3	17	
<a href="#">1969</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Борис Спасский</a>	 <a href="#">Тигран Петросян</a>	6	4	13	
<a href="#">1972</a>	 Исландия	<a href="#">Reykjavík</a>	 <a href="#">Бобби Фишер</a>	 <a href="#">Борис Спасский</a>	7	3	11	
<a href="#">1975</a>	 Филиппины	<a href="#">Манила</a>	 <a href="#">Анатоль Карпов</a>	 <a href="#">Бобби Фишер</a>	<i>по умолчанию</i>			
<a href="#">1978</a>	 Филиппины	<a href="#">Багио</a>	 <a href="#">Анатоль Карпов</a> (2)	 <a href="#">Виктор Корчной</a>	6	5	21	победы от первого до 6
<a href="#">1981</a>	 Италия	<a href="#">Мерано</a>	 <a href="#">Анатоль Карпов</a> (3)	 <a href="#">Виктор Корчной</a>	6	2	10	
<a href="#">1984 = 1985</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	Победителя нет	 <a href="#">Анатолий Карпов</a> /  <a href="#">Гарри Каспаров</a>	5	3	40	победы от первого до 6; <i>неоконченный матч</i>
<a href="#">1985</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a>	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	5	3	16	лучший из 24 <sup>а</sup>

<a href="#">1986</a>	 Великобритания и Советский Союз	<a href="#">Лондон</a> <a href="#">Ленинград</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (2)	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	5	4	15	
<a href="#">1987</a>	 Испания	<a href="#">Севилья</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (3)	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	4	4	16	
<a href="#">1990</a>	 Соединенные Штаты и Франция	<a href="#">Нью-Йорк</a> <a href="#">Лион</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (4)	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	4	3	17	

### Разделенный титул (1993-2006)[\[править\]](#) / [править код](#)

В [1993](#) году чемпион мира по шахматам [Гарри Каспаров](#) и претендент [Найджел Шорт](#) вышли из состава [ФИДЕ](#) и сыграли свой титульный матч под эгидой [Профессиональной шахматной ассоциации](#). В ответ ФИДЕ лишила Каспарова титула и организовала свой собственный матч на первенство мира между бывшим чемпионом [Анатолием Карповым](#) и кандидатом в финалисты [Яном Тимманом](#). В течение следующих 13 лет было два соперничающих титула чемпиона мира.

Начиная с [чемпионата мира по шахматам 1996 года](#), [ФИДЕ](#) изменила свои правила, и действующий чемпион мира больше не попадал автоматически в финальный матч; но эта традиция была сохранена для классического титула.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место(-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	<a href="#">Ничья (=)</a>	Формат
<b>Чемпионат мира по классическим шахматам (1993-2006)</b>								
<a href="#">1993</a>	 Великобритания	<a href="#">Лондон</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (5)	 <a href="#">Найджел Шорт</a>	6	1	13	лучший из 24 <sup>[a]</sup>
<a href="#">1995</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (6)	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a>	4	1	13	лучший из 20 <sup>[a]</sup>
<a href="#">2000</a>	 Великобритания	<a href="#">Лондон</a>	 <a href="#">Владимир Крамник</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a>	2	0	13	лучший из 16 <sup>[a]</sup>
<a href="#">2004</a>	 Швейцария	<a href="#">Бриссаго</a>	 <a href="#">Владимир Крамник</a> (2)	 <a href="#">Петер Лeko</a>	2	2	10	лучший из 14 <sup>[a]</sup>
<b>Чемпионат мира по шахматам ФИДЕ (1993-2006)</b>								

<a href="#">1993</a>	 Нидерланды и Индонезия	<a href="#">Zwolle</a> <a href="#">Арнем</a> <a href="#">Амстердам</a> <a href="#">Jakarta</a>	 Анатолий Карпов (4)	 Ян Тимман	6	2	13	лучший из 24 <sup>14</sup>
<a href="#">1996</a>	 Россия	<a href="#">Элиста</a>	 Анатолий Карпов (5)	 Гага Камский	6	3	9	лучший из 20 <sup>14</sup>
<a href="#">1998</a>	 Нидерланды и Швейцария	<a href="#">Гронинген</a> <a href="#">Lausanne</a>	 Анатолий Карпов (6)	 Вишванатан Ананд	2+2	2	2	<a href="#">одиночные отборочные турниры</a> с финалами best-of-6 + тай-брейки
<a href="#">1999</a>	 США	<a href="#">Las Vegas</a>	 Александр Халифман	 Владимир Акопян	2	1	3	
<a href="#">2000</a>	 Индия и Иран	<a href="#">Нью-Дели</a> <a href="#">Тегеран</a>	 Вишванатан Ананд	 Алексей Широв	3	0	1	
<a href="#">2002</a>	 Россия	<a href="#">Москва</a>	 Руслан Пономарев	 Василий Иванчук	2	0	5	<a href="#">турнир на выбывание в одиночном</a> разряде с финалами по 8 + тай-брейков
<a href="#">2004</a>	 Ливия	<a href="#">Триполи</a>	 Рустам Касимджанов	 Майкл Адамс	2+1	2	2+1	<a href="#">одиночные отборочные турниры</a> с финалами best-of-6 + тай-брейки
<a href="#">2005</a>	 Аргентина	<a href="#">Potrero de los Funes</a> <a href="#">San Luis</a>	 Веселин Топалов	 Вишванатан Ананд  Петр Свидлер	10 очков из 14			Двойной круговой турнир с участием 8 игроков

### Чемпионат мира ФИДЕ (2006–настоящее время)

Титулы чемпиона мира по классическим шахматам и ФИДЕ были объединены [матчем 2006](#) года между чемпионом мира по классическим шахматам [Владимиром Крамником](#) и чемпионом ФИДЕ [Веселином Топаловым](#). Все последующие чемпионаты проводились [ФИДЕ](#). С [2008](#) года ФИДЕ вернулась к формату, когда действующий чемпион играет с претендентом.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место(-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	Ничья (=)	Формат
<a href="#">2006</a>	 Россия	<a href="#">Элиста</a>	 <a href="#">Владимир Крамник</a> (3)	 <a href="#">Веселин Топалов</a>	3+2	3+1	6+1	лучшие из 12 + тай-брейков
<a href="#">2007</a>	 Мексика	<a href="#">Мехико</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (2)	 <a href="#">Владимир Крамник</a>  <a href="#">Борис Гельфанд</a>	9 очков из 14			Двойной круговой турнир с участием 8 игроков
<a href="#">2008</a>	 Германия	<a href="#">Вопп</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (3)	 <a href="#">Владимир Крамник</a>	3	1	7	лучшие из 12 + тай-брейков
<a href="#">2010</a>	 Болгария	<a href="#">София</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (4)	 <a href="#">Веселин Топалов</a>	3	2	7	
<a href="#">2012</a>	 Россия	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (5)	 <a href="#">Борис Гельфанд</a>	1+1	1	10+3	
<a href="#">2013</a>	 Индия	<a href="#">Ченнаи</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a>	3	0	7	
<a href="#">2014</a>	 Россия	<a href="#">Сочи</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (2)	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a>	3	1	7	
<a href="#">2016</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (3)	 <a href="#">Сергей Карякин</a>	1+2	1	10+2	
<a href="#">2018</a>	 Великобритания	<a href="#">Лондон</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (4)	 <a href="#">Фабиано Каруана</a>	0+3	0	12	
<a href="#">2021</a>	 Объединенные Арабские Эмираты	<a href="#">Дубай</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (5)	 <a href="#">Ян Непомнящий</a> <sup>[1]</sup>	4	0	7	лучшие из 14 + тай-брейков
<a href="#">2023</a>	ТБД	ТБД	 <a href="#">Непомнящий</a> против.  <a href="#">Ян Дин</a> <a href="#">Лирен</a>					

### 3-4 Лекция. Развитие шахмат в Узбекистане и узбекская шахматная школа.

#### План:

1. Развитие шахмат в Узбекистане
2. Современные шахматы в Узбекистане
3. Георгий Азамов - первый международный гроссмейстер из Узбекистана

*Президент утвердил Государственную программу развития шахмат в Узбекистане до 2025 года. Во всех школах в рамках предмета «Физическая культура» внедряется обучение шахматам учащихся 2–4-х классов. Будет увеличено число специкол и шахматных клубов.*

Постановлением президента Шавката Мирзиёева от 14 января утверждена Государственная программа развития шахмат в Узбекистане до 2025 года. Документом предусмотрены повышение интереса детей и подростков к занятиям шахматами, реализация проекта «Шахматы в школе» по обучению шахматам учащихся начальных классов и популяризацию шахмат как интеллектуального вида спорта среди населения.

Постановлением намечено довести число постоянно занимающихся шахматами в стране к 2025 году до 3%, увеличить на 20% количества действующих шахматных отделений и секций в детско-юношеских спортивных школах (число посещающих их детей должно достичь 10,5 тысячи), открыть 25 шахматных школ и клубов на основе государственно-частного партнерства. Количество районов и городов, в которых уделяется особое внимание развитию шахмат как дополнительного приоритетного вида спорта, будет увеличено до 40.

С 2021/2022 учебного года будет расширена практика углубленного обучения учащихся средних школ шахматам дополнительно на 150 школ (по 10 школ в Каракалпакстане и областях) и по 15 школ в Ташкентской области и Ташкенте). В 2018 году эта практика была внедрена в 150 школах. На обеспечение этих школ учебными пособиями и необходимым инвентарем из госбюджета будет выделено 7,5 млрд сумов.

Во всех школах в рамках предмета «Физическая культура» будет внедрено общее обучение шахматам учащихся 2–4-х классов. На эти цели выделяется 20 млрд сумов. Кроме того, в 1000 школах (на конкурсной основе) будет введен 18-часовой учебный план по обучению шахматам. На пособия и инвентарь будет направлено до 10 млрд сумов.

Ежегодно в школах будет проводиться «Месячник шахмат», среди школ — командный турнир по шахматам «Шахрух» и среди учащихся и учителей по предмету «Физическая культура» — республиканское первенство по шахматам. В июне-августе среди детей в махаллях будут проводиться соревнования по шахматам «Кубок махалли», в мае-июле среди семей в махаллях — турнир «Шахматная семья».

Не менее двух раз в год среди работников министерств, ведомств и организаций будут проводиться «Дни шахмат».

В Ташкенте будут ежегодно организовываться Международный турнир по шахматам на приз президента Узбекистана, Международный турнир по шахматам памяти первого международного гроссмейстера Узбекистана Г. Т. Агзамова и Международный турнир XVII чемпиона мира по шахматам Р. М. Касымжанова.

В Самарканде будет проводиться Международный турнир по шахматам «Кубок Сахибкирана», в Хиве — Международный турнир по шахматам «Аль-Беруни», в Бухаре, Термезе и Хиве — «Неделя туризма и шахмат».

Постановлением поддержана инициатива Федерации шахмат и Национальной паралимпийской ассоциации о создании Ассоциации шахматных клубов Узбекистана и отдельного подразделения по шахматам в структуре Национальной паралимпийской ассоциации.

До 1 мая должны быть запущены платформа онлайн-проведения соревнований и турниров ([www.uzchess.uz](http://www.uzchess.uz)) и единая база данных об учащих и студентах, учителях, тренерах и специалистах по шахматам.

Документом также утверждён состав Республиканского совета по ускоренному развитию шахмат в Узбекистане. Его возглавил вице-премьер Азиз Абдухакимов. Совет должен в месячный срок утвердить региональные программы по поднятию на новый уровень развития шахмат в Каракалпакстане, областях и Ташкенте в 2021 году.

*Шахматы снова завоевывают мир. Дети в Узбекистане охотно меняют компьютерные игры на деревянную доску. В школах пора вводить обязательные уроки шахмат, пишет в своей колонке Никита Макаренко.*

27 февраля 2020, 12:42 Колумнисты Общество

Я точно знаю, что вы думаете про шахматы. Что это скучотища для дедушек на лавочках и вообще там все давно просчитано, описано в книгах и решено компьютером. То есть, простому человеку ловить нечего. В принципе, я думал примерно так же. До недавнего времени. Пока не заболел ими.

На днях я встретил одного известного местного блогера. Мы сидели рядом, и в перерыве я увидел, что он играет на телефоне в шахматы на самом популярном сайте Chess.com. «Какой у тебя рейтинг?» — спрашиваю я. «900» — «А у меня 875», — ответил я и понял, что болезнь коснулась не только меня.

Началось все с того, что шахматами заразился мой сын. Первый разносчик болезни появился в «продленке» в виде шахматного учителя. Затем чадо изъявило желание ходить в шахматную школу. Я посмотрел, что там творится: дети вдумчиво сидят за столами и азартно решают задачи. «Дети, что вы делаете, бегите на улицу», — хотел я им сказать. Но побоялся, что они меня поколотят.

Затем мы начали играть дома. Сначала по одной партии в день. Потом по три партии. Через два месяца я обнаружил, что у меня появился аккаунт на Chess.com, и я играю в шахматы каждую свободную минуту. Весь свой отпуск мы провели, играя в шахматы. То на планшете, то на магнитной доске. Playstation позабыт, в доме появились учебники дебютов и висит тяжелый дух шахматных задач.

Через полгода мы докатились до дна: смотрим стримы шахматистов на YouTube и даже, о боже, отправляем им донаты-пожертвования. Новое видео Дудя? Ерунда. Куда интереснее посмотреть шахматного блогера или разбор партии Алехина 1936 года!

## ГЕОРГИЙ АГЗАМОВ



Георгий Агзамов родился 6 сентября 1954 года в небольшом городе Алмалык Ташкентской области Узбекистана. Мальчик появился на свет в семье врача-хирурга Таджихона Агзамова. Агзамовы очень ценили игру на черно-белых клетках, отец в раннем возрасте обучил правилам Георгия, а также его старших братьев Вячеслава и Валерия. Уже в 11 лет Георгий стал чемпионом Алмалыка среди взрослых. В 1971 году надежда Алмалыка занял 2-е место в чемпионате СССР среди юниоров в Риге, а спустя два года дебютировал во взрослом чемпионате Узбекистана, который выигрывал дважды (1976 и 1981).

Мастерский норматив покорился молодому человеку в 19 лет, причем вскоре заветное звание выполнили и его братья. Георгий Агзамов окончил институт (отделение иностранных языков и литературы), после чего сосредоточился на шахматах. В студенческие годы выступал за общество «Буревестник». Агзамов вышел в финал чемпионата СССР (1981) и отличился в очень сильном турнире, разделив шестое место с Александром Белявским. Но настоящий фурор вызвала его игра на первой доске команды Узбекистана на Спартакиаде народов СССР-1981. Георгий достойно сражался с Тиграном Петросяном, Борисом Спасским, Львом Полугаевским, Марком Таймановым, Виктором Купрейчиком и Михаилом Талем, для которого Агзамов и вовсе стал неудобным соперником. Два года спустя на подобном командном состязании Георгий Агзамов набрал 6 из 8 на первой доске, нокаутировав Полугаевского, Тайманова и Наума Рашковского! «Необычайно упорный, волевой шахматист с великолепным тактическим зрением, стремящийся к сложной многофигурной игре», – писал о нем по горячим следам Тайманов.

В составе сборной команды СССР Георгий Агзамов – победитель показательной Телешахолимпиады 1982 года (в финальном матче против команды ФРГ сыграл вничью с Эспигом Лутцем). Участник зонального турнира 1982 года. Международный мастер с 1982 года. Лидер узбекских шахматистов последовательно выиграл шесть международных турниров, в том числе крупные и сильные в Белграде (1982), Вршаце (1983), Сочи (1984). После триумфа на сочинском турнире памяти Чигорина ему было присуждено звание международного гроссмейстера. Второй призер Олег Романишин отстал на очко, поверженный в личной встрече Таль – на 2,5 очка, а Ефим Геллер – на 3,5 очка! Агзамов стал первым в истории гроссмейстером Средней Азии.

Пик результатов талантливого шахматиста пришелся на 1983-1985 годы. Его рейтинг на 1 января 1985 года составлял 2590 пунктов и был одним из самых высоких в СССР, если не считать участников претендентского цикла! В 1986-м Агзамов уверенно победил на турнире в Индии, повергнув молодого Виши Ананда. Также в активе узбекского гроссмейстера числились победы над Белявским, Псахисом, Гулько и многими другими сильными шахматистами того времени. Вничью закончились его поединки с Анатолием Карповым (чемпионат СССР-1983) и Гарри Каспаровым (чемпионат СССР-1981).

Жизнь Агзамова трагически оборвалась 27 августа 1986 года: гуляя в сумерках в окрестностях Севастополя, куда гроссмейстер приехал на полуфинал чемпионата СССР, он оступился и упал в ущелье. Ему был 31 год.

Шахматная федерация Узбекистана с 1986 года проводит турниры, посвященные памяти Георгия Агзамова.





### Узбекистан впервые в истории победил на шахматной олимпиаде

В заключительном туре Всемирной шахматной олимпиады Узбекистан победил сборную Нидерландов и стал победителем турнира. В решающем матче Жахонгир Вахидов одолел своего соперника и принёс первую в истории золотую медаль олимпиады для национальной команды.

Мужская сборная Узбекистана в 11-м туре 44-й шахматной Олимпиады в Ченнаи (Индия) победила сборную Нидерландов и стала чемпионом турнира. Матч, прошедший 9 августа, завершился со счётом 2,5:1,5.



20-летний **Нодирбек Якуббоев** (2620) уступал по ходу партии с 23-летним Йорденом Ван Форестом (2678), но сумел выправить ситуацию и довести встречу до ничьи.



За 11 туров узбекистанец одержал пять побед, шесть ничьей и не потерпел ни одного поражения (8 очков из 11).

17-летний гроссмейстер **Нодирбек Абдусатторов** и 28-летний Аниш Гири (2760), который входит в топ-10 лучших шахматистов мира на данный момент, также **не выявили** победителя, хотя узбекистанец имел небольшое преимущество. При победе он **мог** войти в список шахматистов с рейтингом более 2700.

За 11 туров Абдусатторов одержал восемь побед, включая ключевую **победу** в 10-м туре против Гукеша Доммараджу из Индии-2, трижды сыграл вничью и потерпел лишь одно поражение (8,5 очков из 11).



16-летний гроссмейстер **Жавохир Синдаров** (2629) **согласился** на ничью с 27-летним Беньямином Боком (2616), хотя также по ходу встречи имел перевес.





За 10 матчей узбекистанец одержал пять побед, трижды сыграл вничью и потерпел два поражения (6,5 очков из 10).

В параллельных матчах сборная Индии-2 победила Германию (3:1), а Армения превзошла Испанию (2,5:1,5), из-за чего Узбекистану нужна была победа для получения медали. В решающей партии 27-летний **Жахонгир Вахидов** (2564) доминировал над 20-летним Максом Уормердамом (2610), заставил его сдаться на 60-м ходу и принёс Узбекистану первую в истории победу на олимпиаде.

Всего Вахидов сыграл восемь матчей, в которых он одержал пять побед и трижды сыграл вничью без поражений (6,5 очков из 8).



























В турнире за сборную также выступал 20-летний **Шамсиддин Вахидов** (2552), который одержал три победы и одну ничью без поражений (3,5 очка из 4).

Таким образом, сборная Узбекистана по итогам 11 туров заняла первое место в турнирной таблице с 19 баллами и осталась единственной командой без поражений. Второе место заняла сборная Армении (19 баллов), а третье — Индия-2 (18 баллов).

Место	Команда	Раунд	ВР	МР
1	Uzbekistan	11	33	19
2	Armenia	11	28½	19
3	India 2	11	32½	18
4	India	11	29	17
5	Moldova	11	27½	17
6	United States of America	11	26½	17
7	Netherlands	11	29	15
8	Spain	11	28½	15
9	Montenegro	11	28½	15
10	Israel	11	28	15
11	England	11	28	15
12	Hungary	11	28	15
13	Kazakhstan	11	27½	15
14	Brazil	11	27½	15
15	Azerbaijan	11	27	15
16	Germany	11	26½	15
17	Serbia	11	26	15
18	Georgia	11	29½	14
19	Argentina	11	28½	14
20	Turkey	10	28	14

Женская сборная Узбекистана по шахматам одержала победу над Коста-Рикой (2,5:1,5) и завершила олимпиаду на 31-м месте среди 162 команд. Страну представляли 21-летняя Нилуфар Якуббаева (2299), 16-летняя Умида Омонова (2195), 16-летняя Мафгуна Бобомуродова (1914), 13-летняя Афруза Хамдамова и 20-летняя Маржона

#### Final Ranking after 11 Rounds - Women

Rk.	SNo	FED	Team	Team	Games	+	=	-	TB1	TB2	TB3	TB4
1	2	UKR	 Ukraine	UKR	11	7	4	0	18	413,5	30,5	157
2	3	GEO	 Georgia	GEO	11	8	2	1	18	392	29	158
3	1	IND	 India	IND	11	8	1	2	17	396,5	29	160
4	7	USA	 United States of America	USA	11	8	1	2	17	390	31,5	143
5	10	KAZ	 Kazakhstan	KAZ	11	8	1	2	17	352	28	149
6	4	POL	 Poland	POL	11	7	2	2	16	396	30	155
7	6	AZE	 Azerbaijan	AZE	11	7	2	2	16	389	29,5	156
8	11	IND2	 India 2	IND2	11	7	2	2	16	369,5	30	146
9	15	BUL	 Bulgaria	BUL	11	7	2	2	16	361	29,5	147
10	8	GER	 Germany	GER	11	8	0	3	16	344,5	29	140
11	12	HUN	 Hungary	HUN	11	8	0	3	16	340,5	28,5	138
12	9	ARM	 Armenia	ARM	11	8	0	3	16	333	28,5	143
13	18	SRB	 Serbia	SRB	11	8	0	3	16	326	28	139
14	22	SVK	 Slovakia	SVK	11	7	2	2	16	277	24,5	144
15	28	MGL	 Mongolia	MGL	11	6	3	2	15	350	28	150
16	23	CZE	 Czech Republic	CZE	11	6	3	2	15	318	26,5	142
17	16	IND3	 India 3	IND3	11	7	1	3	15	313	27	142
18	42	LTU	 Lithuania	LTU	11	7	1	3	15	298	27	134
19	14	CUB	 Cuba	CUB	11	7	1	3	15	293,5	26	139
20	17	NED	 Netherlands	NED	11	7	1	3	15	292,5	25,5	143
21	13	ESP	 Spain	ESP	11	6	2	3	14	339	29,5	136
22	5	FRA	 France	FRA	11	6	2	3	14	328	27	146
23	20	ROU	 Romania	ROU	11	6	2	3	14	325,5	25	150
24	32	INA	 Indonesia	INA	11	7	0	4	14	324	28,5	142
25	19	ISR	 Israel	ISR	11	7	0	4	14	322,5	26,5	142
26	30	EST	 Estonia	EST	11	6	2	3	14	321	26,5	137
27	31	PER	 Peru	PER	11	7	0	4	14	310	27	140
28	27	GRE	 Greece	GRE	11	6	2	3	14	308	27	140
29	25	ITA	 Italy	ITA	11	7	0	4	14	288	27	130
30	38	IRI	 Iran	IRI	11	7	0	4	14	283,5	27,5	131
31	46	UZB	 Uzbekistan	UZB	11	7	0	4	14	277	27,5	125
32	21	ENG	 England	ENG	11	7	0	4	14	274	24,5	142

Маликова (1756). Сборная Узбекистана была одной из самых молодых команд турнира. «Золото» олимпиады выиграла женская сборная Украины, второе место заняла Грузия, третье — Индия.

В последний раз Узбекистан выигрывал медаль олимпиады в 1992 году. Тогда сборная в составе Валерия Логинова, Григория Серпера, Александра Ненашева, Сергея Загребельного, Михаила Салтаева и Саидали Юлдашева стала серебряным призёром турнира в Маниле (Филиппины).

Сборная Узбекистана в декабре 2018 года также впервые заняла первое место на Всемирной шахматной олимпиаде среди юниоров до 16 лет. Тогда на первенстве страну представляли Нодирбек Абдусаттаров, Шамсиддин Вохидов, Ситора Сапарова, Жавохир Синдаров и Нодирбек Якуббоев.

## 5-6 Лекция. Методика преподавания шахмат в ВУЗах.

### План:

1. Дидактико-методические основы обучения шахматам
2. Некоторые аспекты обучения шахматам
3. Обучение шахматам студентов

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Основными формами и средствами при обучении шахматам являются:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Обучение игре в шахматы осуществляется на основе общих методических принципов:

- а) принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- б) принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- в) принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- г) основой организации работы с детьми в данной методике является система дидактических принципов:
  1. принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
  2. принцип *mini - max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
  3. принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
  4. принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
  5. принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности; принцип поступательности предусматривает изложение более сложного материала в течение всего года обучения.

Для обучения игре в шахматы используют два основных принципа.

Принцип непрерывности. Для того, чтобы обеспечить в занятиях прогрессивные изменения уровня подготовленности или хотя бы сохранение достигнутого уровня, необходимо гарантировать неразрывную преемственность занятий, академических, факультативных и домашних заданий, обеспечивающих определенные следовые и кумулятивные эффекты. Поэтому обучение, тренировка и участие в турнирах должны являться единым непрерывным процессом.

Принцип цикличности. Подготовка юного спортсмена, в том числе – шахматиста, связана как с биологическими циклами (ритмами), так и со специально созданными человеком периодами его учебной деятельности: учебным годом, недельными микроциклами.

Принцип цикличности связан с динамикой умственных и физических нагрузок. Они постепенно повышаются к середине четверти, а затем стабилизируются на достигнутом уровне.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы, их применяют:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции – мотив – идея – расчёт – ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Несомненно, что умение играть в шахматы поможет маленьким "теоретикам" отточить свой логический аппарат, а "мечтателям" позволит приобрести необходимую гармонию. Особые трудности подстерегают родителей, если их дети ярко выраженные "шустрики" – непоседливые, неугомонные, подвижные, гиперактивные, либо "мямлики" – медлительные, задумчивые, не сразу реагирующие на изменение ситуации.

Детям-"мямликам" требуется постоянная терпеливая и ненавязчивая помощь, они нуждаются в участливом, сочувственном отношении со стороны взрослого, особенно матери. Они, как правило, отличаются неуверенностью в себе, часто сомневаются в правильности своих действий, в выборе решения. Если дошкольник-"мямлик" не может справиться с какими-то заданиями, это не значит, что он не знает, как и что нужно делать. Чаще ребенок просто не решается приступить к заданию, опасаясь, что у него не получится. Предложите ему помощь. Самого ощущения, что он не один, что рядом с ним взрослый, который придет на помощь, зачастую оказывается достаточно, чтобы неуверенный в себе ребенок постепенно, шаг за шагом, справился с заданием, хотя и оглядываясь все время на взрослого в ожидании одобрения и поддержки. "Мямлика" нельзя подгонять, одергивать, ругать за неудачи – он моментально "завянет" и откажется от дальнейших действий. Психофизические особенности определяют не только посильный для них темп выполнения любых действий, но и специфическую тактику

решения задач, выполнения заданий. Для этих детей требуется время, чтобы предварительно продумать последовательность действий, необходимых для выполнения задания, подробно представить их себе, и лишь затем они могут перейти к их практическому осуществлению. Именно из-за этого они обычно не сразу приступают к делу, что очень раздражает нетерпеливого взрослого, не представляющего себе, о чем это размышляет малыш и почему он ничего не делает. А на самом деле выбранная ребенком в данный момент тактика свидетельствует о более зрелом и развитом мышлении, чем требует от ребенка взрослый, ожидающий пооперационного подхода к выполнению задания. Для многих детей пооперационный путь доступнее, проще, именно потому он преобладает при обучении детей в детском саду и в начальной школе. Но замедленные "копуши" нередко мыслят по-другому – эти "тугодумы" нередко обнаруживают более сложившуюся систему в выполнении учебных заданий, и следует считаться с этим. Конечно, не всегда дело обстоит так просто: дети могут и ошибаться, действовать, хоть и хорошо подумав, но все-таки неправильно. Тогда им должен помочь взрослый, снова объяснить, но обязательно связывая каждое действие с конечной целью. Очевидно, что "мямлик" по психофизическому складу похож на "теоретика" и ему необходимо умение играть в шахматы.

Рассматривается проблема интеллектуального развития в студенческом возрасте, выявляются психофизиологические особенности, оказывающие влияние на формирование интеллектуальных способностей и психических качеств. Предложенная методика экспресс-курсов по шахматам позволяет повысить уровень у студентов, содействует развитию психических качеств и интеллектуальных способностей, необходимых для успешного обучения в вузе.

Ключевые слова: интеллектуальное развитие студентов, психологические особенности студенческого возраста, шахматная игра, интеллектуальные способности.

Студенческий возраст — это период ярко выраженных преобразований, направленных на развитие личности, реализацию социального потенциала и индивидуальных способностей. Учебно-профессиональная деятельность в этом возрасте характеризуется высокой динамикой развития интеллектуальных способностей, оказывает большое влияние на формирование психики, психофизиологических качеств и способствует интеллектуальному становлению.

В связи с технологизацией жизни общества, увеличением потока информации, ускорением темпа и ритма жизни повышается нагрузка на сферу психики человека, что приводит к снижению физической и умственной работоспособности. Особенно эти процессы прослеживаются среди подрастающего поколения и молодежи, посвящающих много времени общению в социальных сетях, что приводит к пассивному восприятию познавательной информации без объективизации конкретной цели развития личности. В свою очередь, через игру в шахматы можно сформировать личность нового типа — целеустремленную, инициативную, прагматичную, креативную, с определённой жизненной позицией и мировоззрением.

С одной стороны, успешное обучение в вузе обусловлено мобильностью студента к изменяющимся условиям современного образования, зависит от высокого уровня интеллектуальных способностей, мышления, памяти, внимания, воображения, психофизиологических состояний и работоспособности. С другой стороны, в программе подготовки студентов в вузе не существует конкретных форм и специфических средств развития этих интеллектуальных способностей. С помощью игры в шахматы можно развить необходимые интеллектуальные и психические качества, контролировать процессы эмоционально-волевой сферы.

Цель исследования — изучить влияние игры в шахматы на развитие умственных способностей студентов.

Для успешного и эффективного обучения в вузе необходимо поддерживать интеллектуальные способности на довольно высоком уровне. Интеллектуальными



способностями являются сообразительность, восприимчивость, память, внимание, логическое мышление, пространственное воображение, эрудиция. Понятие интеллекта определяется как свойство психики человека, способность к адаптации в новых ситуациях, способность обучаться на основе полученного опыта, понимать и применять абстрактные концепции, использовать приобретённые знания с целью управления и восприятия окружающей среды. Сравнительный анализ студенческого возраста с остальными показывает, что на данном жизненном этапе происходят сложные психологические структурные изменения функций интеллекта, обусловленные наивысшей скоростью процессов интеллектуальной деятельности — оперативной памяти, переключения внимания, реакции, решения вербальных и невербальных логических задач.

По Б. Г. Ананьеву, развитие интеллектуальной деятельности в студенческом возрасте зависит от следующих неразрывно связанных показателей:

- 1) сообразительности — «подвижности и гибкости» ума, скорости мыслительной деятельности;
- 2) восприимчивости — способности осваивать, перерабатывать и сохранять в памяти информацию;
- 3) любознательности — потребности в приобретении познавательной информации;
- 4) вербализации — способности выражать свои мысли, оформлять в письменном виде и использовать устную речь в общении;
- 5) эрудиции — способности осуществлять количественный и качественный анализ объёма знаний и явлений, необходимый для функционирования умственной деятельности. В зависимости от объёма усвоенной информации процессы интеллектуальной деятельности активизируются прямо пропорционально уровню эрудиции.

Специфической ориентацией интеллектуального развития студентов является познавательная, коммуникативная и мыслительная активность при решении конкретных учебно-профессиональных задач. Мыслительный процесс — это постоянно протекающая деятельность мозга человека, регулирующая накопление, анализ и переработку информации. Уровень интеллектуального развития зависит от динамики мыслительных процессов, аккумуляции освоенной информации, которая впоследствии моделируется и интерпретируется, на её основе создаются предпосылки явлений и ситуаций с последующим прогнозированием полученных опытным путём продуктов мыслительной деятельности.

По утверждению психолога Д. П. Гилфорда у студентов, творческих людей, работников умственного и интеллектуального труда наблюдается дивергентное мышление, основное свойство которого заключается в систематическом подходе поиска решения задач и проблем. Особой оценки заслуживает исследование Ч. Спирмена о том, что успешная умственная деятельность зависит от интеллектуального развития, способности человека адаптироваться в социуме и анализировать изменяющиеся факторы окружающей среды.

## 7-8 Лекция. Основы шахматной стратегии и тактики.

### План:

#### 1. Стратегия шахмат

#### 2. Тактика шахмат

Многие люди полагают, что в шахматах существует некая магическая стратегия, которая позволяет выигрывать каждую партию. Но что она может из себя представлять — атаку или защиту, особый стиль игры или оценку позиции, набор правил или тактик? Нет, дорогой друг, я не пытаюсь тебя запутать. Дело в том, что шахматная стратегия охватывает всё вышеперечисленное в разной степени.

**Стратегия шахмат** — это общая оценка позиции и постановка целей на долгосрочную перспективу.

**Тактика шахмат** является частью стратегии и распространяется только на отдельную серию ходов, которые могут быть точно рассчитаны.

По сути, это разные навыки, которые шахматист должен развивать в равной степени. Как и талантливый генерал, он должен не только уметь грамотно выстроить свои войска и маневрировать ими по ходу сражения, но и в нужный момент отдать точный приказ, чтобы добиться конкретных выгод.

Опытные игроки разрабатывают свою стратегию прямо с **дебюта**. Например, если шахматист играет черными и стремится перехватить инициативу, то выбирает **Сицилианскую защиту**. Если же он хочет получить белыми небольшой перевес без риска, то предпочтет **Ферзевый гамбит**.

#### Лучшие стратегии для начинающих

Как уже было отмечено выше, в шахматах нет универсальной выигрышной стратегии, потому что в таком случае игра не вызвала бы такого интереса. Однако вполне можно набросать несколько хороших стратегий игры для начинающих, которые бы они могли бы использовать против таких же новичков.

- в начале партии следует сначала развивать легкие фигуры (коней и слонов), только затем тяжелые (ферзей и ладей);
- ходы пешками в начале партии надо делать только для того, чтобы открыть дорогу своим фигурам, избегайте повторных ходов пешками на первых порах;
- закончив развитие своих фигур, начинайте нападать на фигуры и пешки соперника. Следите и за угрозами соперника, уводя свои фигуры из-под ударов;
- когда вам удастся выиграть у соперника фигуру или пешку, то разумно будет стремиться к размену. Чем меньше материала останется на доске, тем легче вы реализуете свое преимущество;
- если соперник сделал **рокировку**, то вам следует надвигать пешки на том фланге, где он укрыл своего короля. Таким путем вы сможете вскрыть его укрытие и создать атаку;
- когда на **шахматной доске** образуются открытые вертикали, то их нужно занимать своими тяжелыми фигурами — ладьями и ферзями, чтобы через эти пути проникать в лагерь соперника.

#### Тактика игры в шахматы

Тактическое мастерство — это умение находить конкретные комбинации по ходу шахматной партии. В результате тактических ударов игрок получает материальное преимущество, с помощью которого можно будет поставить мат королю соперника или заставить его сдаться. К числу наиболее распространенных тактических приемов относятся:

- **вилка**;
- **связка**;
- **мельница**.

Шахматисты тренируют тактическое зрение, решая **шахматные задачи**. Начинать нужно с простых заданий, вроде мата в 1 ход, а затем браться за более сложные. Важно, чтобы этот процесс был непрерывным наряду с изучением дебюта или анализом **партий**

**гроссмейстеров.** Тактическая зоркость требуется как в атаке, так и в защите. Без неё даже самый гениальный стратегический план будет обречен на провал, потому что по ходу игры фигуры постоянно контактируют.

В шахматной игре есть две важнейшие составляющие — стратегия и тактика. Любой сильный игрок должен владеть как тактическими приемами, так и стратегическими принципами шахмат. Сегодня мы разберемся, в чем разница между тактикой и стратегией и какие стратегические основы должен знать каждый начинающий шахматист.

### **Стратегия и тактика в шахматах**

Термин «стратегия» встречается не только в шахматах, но и в военном деле, и в бизнесе, и в психологии. Во всех сферах стратегия связывается с планированием своих действий для достижения определенной глобальной цели. Тактика же представляет собой набор конкретных действий, которые приводят к быстрому результату.

Если говорить о шахматах, то к области стратегии также относится выстраивание долгосрочного плана для усиления своей позиции, тогда как тактика в шахматах связана с короткими операциями (тактическими приемами) для достижения быстрого материального перевеса или матовой атаки. Стратегия и тактика в шахматах сильно взаимосвязаны: тактический удар может пройти успешно, только если была выстроена верная стратегия, фигуры были расположены удачно и игрок обладал позиционным преимуществом.

Основные стратегические принципы — это правила, связанные с тем, как следует располагать свои фигуры в ходе шахматной партии, чтобы их взаимодействие было гармоничным. Даже при равном материальном соотношении фигур одна из сторон может иметь большой перевес в стратегической оценке позиции.

#### **Основные принципы шахматной стратегии**

Перечислим несколько стратегических правил позиционной игры в разных частях шахматной партии.

В дебюте, чтобы позиция была стратегически удачной, нужно занимать пешками центр, развивать коней и слонов ближе к центру, захватывать пространство, делать рокировку.

В эндшпиле (конце шахматной партии) возрастает роль короля — он должен быть активным и помогать своим проходным пешкам.

Наибольшая часть стратегических правил и принципов связаны с игрой в миттельшпиле — середине шахматной партии. Именно в миттельшпиле важнее всего правильно выстроить план своих действий, чтобы максимально усилить активность своей позиции и подготовить атаку на короля соперника.

В середине партии нужно стараться каждым ходом улучшать расположение своих фигур:

Ладей лучше всего располагать на открытой линии (линии, на которой нет пешек или есть только пешка противника).

Слоны лучше всего чувствуют себя на открытых диагоналях, слоны не должны упираться в свои пешки.

Для коня лучшее место — форпост, укрепленное своей пешкой положение в лагере соперника.

Ферзь чаще всего играет ведущую роль в атаке, поэтому в середине партии он переводится в сторону короля соперника, создавая ему матовые угрозы под защитой других своих фигур.

Пешки стремятся к захвату центра и пространства, для этого лучше всего надвигать свои центральные пешки на вражескую половину доски.

Рассмотрим ситуацию на диаграмме. Материальное соотношение (количество фигур и пешек) равное. Но стратегически белые обладают огромным перевесом: их фигуры намного более удачно расположены и их позиция более активна. Белая ладья с1 расположена на открытой линии, чернополюный слон занимает важную большую диагональ, конь отлично стоит в центре на укрепленном пункте e5, белые владеют центром и пространством за счет выгодной пешечной структуры. А в позиции черных много недостатков: неразвитые или плохо развитые фигуры, ослабленный король, слабые пешки.

К стратегическим недостаткам в шахматах можно отнести:

Наличие слабых пешек. Есть три основных типа пешечных слабостей: изолированная пешка (на соседних вертикалях с которой нет пешек того же цвета, а значит, защищать ее должны будут фигуры), сдвоенные пешки (расположенные на одной вертикали, препятствуя движению друг друга), отсталая пешка (пешка, которая не может догнать пешку своего цвета на соседней линии).

Наличие слабых полей в лагере, особенно рядом с королем. Слабыми полями можно считать пустые клетки, которые не могут быть взяты под контроль пешкой и могут быть атакованы фигурами соперника.

Наличие неудачно расположенных фигур. Неудачными можно считать неразвитые фигуры, фигуры, стоящие на краю шахматной доски, а также ограниченные в подвижности и упирающиеся в свои пешки.

Раскрытое положение короля (если король не рокирован, либо если пешечное прикрытие его рокировки полностью или частично разрушено).

## 9-10 Лекция. Обучение и развитие шахматиста.

### План:

1. Развития шахмат.
2. Обучение шахматиста

Можно вполне обоснованно утверждать, что в XX-м веке наши соотечественники активно способствовали развитию шахмат, ведь 10 из 15 чемпионов мира были представителями нашей страны. Они многие годы определяли уровень культуры шахмат в мире, на них равнялось шахматное сообщество всей планеты. Благодаря этому шахматы ассоциировались с нашей страной, её интеллектуальными возможностями.

Мировое лидерство в шахматах было следствием популярности этой игры в стране и особенностей национальной системы образования, способствующей формированию аналитического склада ума. Эта система не только давала знания человеку, но и, что более важно, делала его способным к творчеству и саморазвитию.

Можно постоянно наращивать объем знаний и при этом не создавать ничего нового. В настоящее время наша страна с большим трудом пытается перейти на путь инновационного развития. Причина трудностей находится не в экономике, а в человеке, его менталитете.

Практически все науки и образование в России сегодня ориентированы не на творческий поиск, а на количественный рост знаний.

До сих пор в России ведется дискуссия о том, как воспринимать шахматы. Это развлечение, игра или наука, а может искусство? Никто не может определить их значение для человеческого общества только лишь потому, что оно многогранно и неисчерпаемо. Бесспорно лишь одно – полезность шахмат для формирования и развития личности.

Величайший педагог В.А.Сухомлинский в конце 60-х годов XX-го века в книге «Сердце отдаю детям» написал: «Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры». Эту мысль оценили за рубежом - шахматы как учебная дисциплина внедряются в общеобразовательные школы

В России же до сих пор ведутся споры «помогут ли шахматы школе?» В это время Китайская Народная Республика все увереннее занимает лидирующие позиции в мировой экономической системе, а китайские шахматисты – в мировых шахматах.

Шахматы представляют собой универсальный педагогический инструмент. Чем больше распространены в стране шахматы, тем больше креативно мыслящих людей, способных принимать ответственные и логичные решения, готовых бороться для претворения их в жизнь.

Как справедливо подметил многократный чемпион мира по шахматам А.Карпов, «шахматы учат контролю за временем, анализу, планированию, прогнозированию и самодисциплине». Могу добавить к этому, что шахматисты обладают высокой стрессоустойчивостью, они не теряются в критических ситуациях, не впадают в панику, а думают и ищут способ выхода из сложившейся обстановки. Именно такие качества необходимы людям для преодоления кризиса, для создания новой социальной и экономической действительности. Шахматы учат мыслить, но не просто мыслить - они учат мыслить диалектически!

Шахматы учат грамотно вести дискуссию, аргументировано отстаивать свою точку зрения, эффективно взаимодействовать с партнёрами по общению. Невозможно добиться успеха в шахматах, не умея мысленно становиться на сторону противника, не учитывая всех его возможностей.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живёт в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей

полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность...

Опытным путем было установлено, что скорость интеллектуальной реакции у детей, активно играющих в шахматы на 40% выше, чем у неиграющих детей.

Для того чтобы шахматы стали школьным предметом и преподавались повсеместно наряду с математикой, языками и естествознанием, необходимо убедиться в том, что шахматы воспитывают в детях такие необходимые для жизни качества, каких традиционное обучение развить не может. Шахматы надолго обоснуются в школе только при том условии, что они докажут свою способность решать нерешенные проблемы школьного образования.

Игра должна продолжаться до тех пор, пока один из королей не окажется в "матовой" ситуации, либо игра заканчивается вничью или до тех пор, пока один из игроков не решит сдаться.

Кроме того, в шахматы можно играть с «временным контролем». Это означает, что вся игра будет проходить в течение фиксированного времени, и тот, кто превысит лимит времени до объявления «мата», проигрывает партию.

Однако, если вам удастся захватить короля противника до истечения времени, вы выиграете этот матч. При игре на время в шахматах используется разные типы контроля времени. У игроков может быть фиксированное время до конца партии, либо на определенное количество ходов.

В такой спланированной игре у игроков также есть возможность продлить время, тем самым увеличивая количество ходов, которые они, вероятно, сделают.

Как только игра начинается, фигуры перемещаются по доске, используя законные ходы.

Цель состоит в том, чтобы захватить как можно больше фигур вашего противника. По мере развития игры игра достигает точки, когда вы либо ставите сопернику «шах и мат», либо вам придется смириться с поражением.

Если вы находитесь под «шахом», то вы можете выйти из этой ситуации следующим образом:

Забрать фигуру, которая угрожает вашему королю другой фигурой, или использование вашего короля напрямую, чтобы убрать эту фигуру.

Увести вашего короля из опасной зоны и поставить его на безопасное поле.

Препятствовать противнику путь к вашему королю, перемещая другую фигуру перед фигурой противника.

Однако если вы не можете сделать ничего из вышеперечисленного, то вам поставили мат и следует признать поражение.

Также обратите внимание, что вы не можете поставить себя под «шах». Это означает, что вы не можете сделать ход, который позволит оппоненту захватить вашего короля на следующем ходу.

**Выбор цвета**

В официальных правилах нет пункта, указывающего, кто должен играть белыми фигурами. Это решение открыто для конкретных правил турнира.

Как правило, цвет определяется случайным образом. Берётся мешок, в который складываются все фигуры и затем главный судья или игрок с наибольшим рейтингом, который участвует в турнире вытаскивает фигуру, по которой и определяется, каким цветом будет играть рейтинг-фаворит на первой доске.

Важные правила игры в шахматы для начинающих

**Мат:** королю поставлен мат, когда ему некуда бежать и он больше не может защититься от атакующего удара.

**Шах:** атака на короля, которая угрожает захватить его на следующем ходу.

**Пат:** это особый случай, когда у игрока нет других допустимых ходов, но он не находится под шахом. Пат — это ничья. Есть также специальное правило пятидесяти ходов, означающее, что если оба игрока сделали пятьдесят ходов без взятия пешками, то игра заканчивается вничью.

**Сдача партии:** Игрок может в любое время отказаться или выйти из игры и признать поражение.

Смотрите больше шахматной терминологии здесь

Названия шахматных фигур и как они ходят

Многие новички не понимают, в чём разница между ферзём и королём. Практически в каждой шахматной партии король носит маленькую корону или крест.

Ферзь обычно меньше по размеру и имеет ребристый край на макушке. Чтобы лучше понимать правила, важно знать названия всех шахматных фигур и как они ходят. Итак, давайте посмотрим на все фигуры и на то, как они ходят.

### Король



Король самая важная фигура в игре. Однако он также самый слабый. Король может двигаться только на одно поле в любом направлении, будь то вперёд, назад или в сторону. У короля также есть особый и уникальный ход, известный как рокировка. Король никогда не сможет занять опасную для него позицию. Игра проиграна, если вы потеряете своего короля.

Рокировка — это особое правило, применимое только к королю и ладье. Рокировка позволяет делать две важные вещи:

Спрятать короля в безопасное место

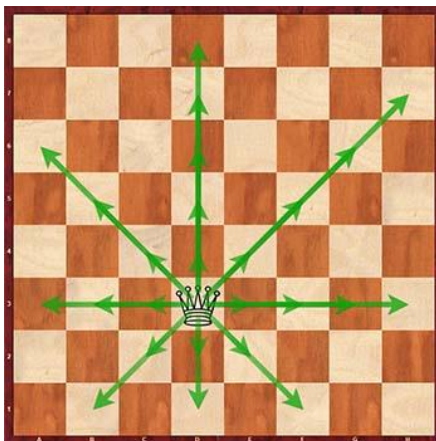
Переместите ладью из угла в центр игры.

Чтобы сделать рокировку, вам нужно переместить короля на два поля в одну сторону, а затем переместить ладью рядом с королём на противоположной стороне. Однако, чтобы рокировка была возможна, должны быть выполнены следующие условия:

1. Для ладьи это должен быть первый ход
2. Для короля это должен быть первый ход
3. Путь между королём и ладьёй должен быть свободным (никакие фигуры не могут его блокировать).
4. Король не может находиться под «шахом» или проходить атакванное поле.

Если вы делаете рокировку в направлении, где стоит король, то это называется «рокировка на королевский фланг». Если вы делаете рокировку на другую сторону, где стоит ферзь, это называется «рокировка на ферзевый фланг». Независимо от того, какую сторону вы выберете, при рокировке король переместится только на два поля.

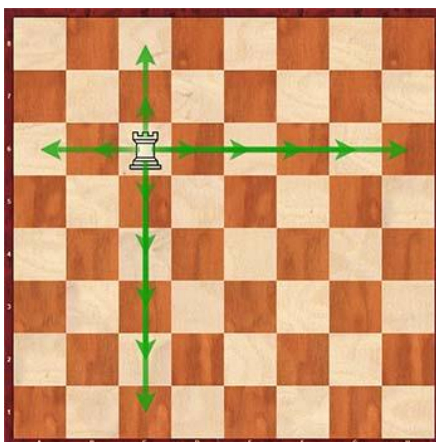
### Ферзь



Ферзь самая сильная фигура в шахматах. Ферзь может перемещаться на любое количество полей по горизонтали, вертикали или диагонали.

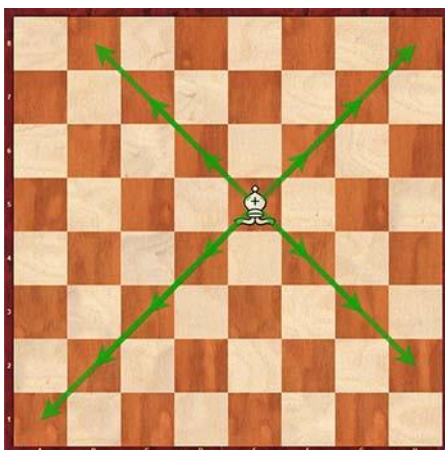
Однако ему не разрешается перепрыгивать через любые другие фигуры. Он может атаковать любым способом, как ходит. Однако, как и любая другая фигура на доске, если она взята, то она выбывает из игры.

### Ладья



Ладья, известная также как тура, может перемещаться на любое количество полей, но только назад, вперёд или вбок. Она также не может перепрыгивать через другие фигуры. Ладьи считаются мощными фигурами, особенно когда речь идёт о защите и работе друг с другом для атаки противника. Взятия в шахматной игре необязательны. Ладья не обязательно должна делать какое-либо взятие. Забирать другие фигуры вы можете тогда, когда заходите, главное, чтобы это не противоречило правилам игры в шахматы.

### Слон

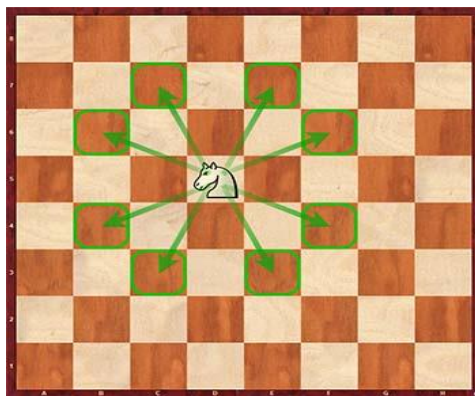




Слон может перемещаться на любое количество полей, если все они диагональные. Он не может перепрыгивать через фигуры на своём пути. Если слон начинает с чёрного поля, то он должен всегда ходить по чёрным полям, и наоборот.

Слон хорош для прикрытия или защиты других фигур на доске. На доске у вас будет всего два слона - белопольный и чернопольный. Тот, кто стоит на белом поле, может двигаться по диагонали по белым полям, а кто на чёрном поле, тот движется только по чёрным полям по диагонали.

### Конь.



По сравнению со всеми остальными фигурами конь движется по-разному. Голова коня похожа на лошадь. В общих словах конь ходит на три поля, два поля в одном направлении, а затем ещё на одно поле под прямым углом.

В результате получается Г-образная форма хода. Это единственная фигура, которая может прыгать через другие шахматные фигуры. Конь может пойти на два поля по вертикали или горизонтали, а затем на одно перпендикулярно.

Другие фигуры никогда не могут заслонить коня. Он может легко перепрыгивать любые фигуры и забирать вражеские фигуры. Однако если конь стоит в углу, то он оказывается в ещё более затруднительном положении, чем ферзь или слон, и ещё более уязвим для того, чтобы его поймал противник.

### Пешка

Пешки, с другой стороны, классифицируются как самые сложные фигуры на доске. Пешки необычны, потому что они могут брать другие фигуры и двигаться по-разному. Они продвигаются вперёд, но захватывают другие фигуры по диагонали. Пешки могут двигаться только на одно поле, за исключением первых ходов, в этом случае пешки могут перемещаться на два поля вперед.

Пешки могут брать фигуры только по диагонали перед собой. Они никогда не смогут забрать другую фигуру, задним ходом. Если фигура блокирует пешку, она не может двигаться, пока фигура впереди не уйдёт.

#### **Превращение пешки**

Если пешка успешно достигает другой стороны доски, она может стать любой другой фигурой. Это называется превращение в шахматах.

#### **Взятие на проходе**

Ещё одно правило, применимое к пешкам, - это «en passant», что по-французски означает «мимоходом». Во время игры, если пешка перемещает на две клетки своим первым ходом и при этом оказывается рядом с пешкой противника (это означает, что эта пешка перемещается на две клетки, чтобы избежать риска захвата), то у вражеской пешки есть возможность забрать эту «хитрую» пешку.

Этот ход возможен только в том случае, если игрок сразу же заметит его и начнёт действовать немедленно. В противном случае возможность взятия пешки исчезает.

После того как вы поймёте названия фигур и их движение, следующий шаг - **узнать, как устроена доска.**

#### Установка шахматной доски

Это исходное положение шахматной доски. Перед тем как начать расставлять фигуры, необходимо правильно установить доску. Доска должна быть установлена так, чтобы у каждого игрока было белое поле в правом нижнем углу шахматной доски.

#### Стартовая позиция шахматной партии



#### Размещение фигур

**Ладьи:** Ладьи ставятся на крайние угловые клетки шахматной доски.

**Конни:** Конни располагаются рядом с ладьёй (поля b1 и g1 для белых, поля b8 и g8 для чёрных).

**Слоны:** Слоны размещаются вдоль вертикалей c и f на заднем ряду. Они стоят рядом с конями.

**Ферзь:** остались два последних поля. Ферзь встаёт на поля своего цвета. Другими словами, если у вас белые фигуры, белый ферзь встанет на белое поле (d1). Точно так же чёрный ферзь пойдёт на чёрное поле (d8).

**Король:** Оставшийся квадрат — это место, где вы размещаете короля. Король должен быть размещён на поле другого цвета. Другими словами, белый король должен быть помещён на чёрный квадрат (противоположные цвета).

**Пешки:** Пешки размещаются вдоль второй горизонтали. Для чёрных это 7-я горизонталь. После того как вы разместите все свои пешки, доска готова!

## 11-12 Лекция. Рокировка. Обучение шахматиста.

### План:

1. Рокировка
2. Стратегия рокировки
3. Важность рокировки в шахматах
4. Атака и защита

Рокировка — самый интересный ход в шахматах, и ее должен уметь делать каждый игрок. Сегодня мы познакомимся с тем, что такое рокировка, для чего она нужна и при каких условиях можно рокироваться.

Почему рокировка — самый интересный ход? Очень просто: это единственный возможный по правилам ход в шахматах, который делают сразу две фигуры! В рокировке участвуют король и ладья, и ее цель — спрятать короля в надежное укрытие и вывести в бой ладью.

Как делать рокировку в шахматах

Рокировка в шахматах делается так: король прыгает к ладье через клетку, а ладья — через короля.

В результате король оказывается спрятан за своими пешками.

На английском языке рокировку называют *castle*, что переводится как «замок, крепость».

Рокировка возможна с обеими ладьями: рокировку с ближней ладьей (h1) называют короткой, а рокировку с дальней ладьей (a1) — длинной.

Важно, что при любой рокировке король перепрыгивает всего через одну клетку, а ладья всегда перелетает через короля и оказывается на соседнем поле. Поэтому при длинной рокировке ладья совершает большой прыжок на 3 клетки.

Правила рокировки в шахматах

Правило №1

Рокироваться можно, только если король и ладья стоят на своих начальных местах и они еще не ходили.

Обратите внимание: если король покинет свою начальную клетку, а потом вернется назад, рокировку делать в этой партии он все равно уже не сможет. А если начальную клетку покинула одна из ладей, то рокироваться можно только со второй ладьей.

Правило №2

Рокировка возможна только в том случае, если между королем и ладьей на доске нет других шахматных фигур.

Правило №3

У начинающих шахматистов порой возникает вопрос — можно ли делать рокировку после шаха? Ответ: нет, такой ход запрещен правилами игры в шахматы.

Нельзя рокироваться в тот момент, когда королю объявили шах.

Обратите внимание: если удалось защититься от шаха, не сходяв королем, то на следующих ходах рокировку делать можно.

Правило №4

Король при рокировке не имеет права прыгать через битое поле.

Битым полем в шахматах называют поле, которое атаковано фигурой противника. Король не имеет права перелетать через клетку, атакованную соперником. А вот ладья при длинной рокировке имеет право перелететь через битое поле b1.

Правило №5

Конечно же, король не может рокироваться под шах. Рокировку невозможно сделать, пока поле g1 (или c1 — для длинной рокировки) атаковано одной из фигур соперника.

Рокировка — очень важная часть партии. Считается, что именно после нее заканчивается дебют и партия переходит во вторую стадию — миттельшпиль. Для того, чтобы рокировка была удачной, в начале партии не стоит ходить пешками f и g (если нарушить это правило, можно получить быстрый мат). В дебюте мы выводим центральные пешки, а пешки f, g и h после рокировки становятся забором для короля. А после центральных пешек развиваются конь и слон, чтобы освободить место между королем и ладьей — только тогда можно рокироваться.

Мат с помощью рокировки

Обычно рокировка выполняется в течение первых 10–15 ходов партии. Однако бывает, что этот ход делают уже в конце партии, и с помощью рокировки можно даже поставить мат. Это происходит из-за того, что рокировка вводит в игру ладью, которая сможет атаковать короля соперника. Пример мата с помощью рокировки можно увидеть на диаграммах: белые начинают и ставят мат в 1 ход.

Напоследок расскажем короткий стишок про рокировку в шахматах:

Чтобы сделать рокировку,  
Королю нужна сноровка.  
Если еще он не ходил  
И под шах не угодил,  
И ладья на месте тоже —  
К ней через клетку прыгнуть сможет.  
Его ладья перепрыгнет ловко,  
И это будет рокировка!

### Стратегия рокировки

В дебюте этот ход очень важен. Она выполняет две важные цели:

- Перемещает короля в более безопасную позицию, подальше от середины доски.
- Перемещает ладью на «активную» позицию в центре. Этим ходом можно поставить королю соперника «мат».

Обычно лучше выбирать рокировку на королевский фланг, потому что она удерживает короля на более безопасном расстоянии. Король остаётся ближе к краю доски, а все остальные пешки будут стоять ближе к королю, в ряд, защищая короля от атак. Однако при рокировке на ферзевый фланг король располагается ближе к центру доски, и пешка на вертикали «a» не защищена. Из-за этого короля часто ставят на линию «b», чтобы он мог защитить пешку «a».

Во время всего этого процесса, когда король будет отходить от центра доски, у соперника будет дополнительное время подготовить атаку. Кроме того, рокировка на ферзевый фланг потребует ухода и ферзя. Рокировка на ферзевый фланг займёт больше времени.

С другой стороны, рокировка на ферзевый фланг также имеет преимущества. Она эффективно помещает ладью в центральную линию «d» доски. В шахматах оба игрока чаще выбирают рокировку на королевский, а не на ферзевый фланг. Однако бывают случаи, когда один игрок выбирает рокировку на королевский фланг, а другой выбирает рокировку на ферзевый фланг, это называют «разносторонние рокировки» или «рокировки на разные фланги».

При такой стратегии рокировки игры обычно заканчиваются ожесточённой борьбой между двумя игроками, поскольку пешки обоих игроков могут двигаться вперёд и атаковать короля противника. Пример такой ситуации - Вариант Дракона в Сицилианской защите и Югославская атака.

**Разносторонние Рокировки: Сицилианский Дракон против Югославской Атаки**

Исходная позиция Югославской Атаки



В этой позиции оба игрока рокировали на противоположные стороны доски. В такой игре будет жестокая битва. Белые намерены вскрыть вертикаль h манёвром h2-h4-h5 при поддержке g4 и атаковать короля чёрных. Они также попытаются разменять основных защитников чёрных на королевском фланге, таких как конь на f6 и слон на g7, обычно путём Nd5 и Bh6 соответственно.

С другой стороны, чёрные имеют хорошую контригру на ферзевом фланге и надеются сыграть такие ходы, как ...Ra8-c8, ...Ne5-c4, ...b7-b5 и ...Qd8-a5. В некоторых вариантах чёрные могут пожертвовать ладью за коня на c3, чтобы разрушить пешечное прикрытие короля и создать слабые места.

#### Важность рокировки в шахматах

Шахматные ходы в целом можно рассматривать с динамической или позиционной точки зрения, в зависимости от того, являются ли они частью комбинации или какой-то статической особенностью. Рокировка, без сомнений, сильно увеличивает динамический потенциал позиции. Сразу после рокировки игрок получает целый ряд возможностей, которых у него раньше не было.

- Она усиливает влияние ладьи
- Освобождает поле e1 для возможной атаки по линии «е».
- Устанавливает связь между ладьями, в результате чего они прикрывают друг друга и могут объединяться для совместной атаки.

С другой стороны, рокировка - это **позиционный ход**, который обеспечивает определённый элемент постоянства в позиции. Поскольку он уникален и необратим, его можно провести только один раз за игру, а это означает, что король, как правило, остаётся на стороне, на которую он рокировался.

В особых случаях он может перемещаться с большей или меньшей степенью сложности из позиции рокировки в различные части доски.

Таким образом, рокировка является относительно безвозвратной (в отличие от хода пешкой, который абсолютно безвозвратный). Но с практической точки зрения положение короля после рокировки, по крайней мере до начала эндшпиля, определённо является постоянным позиционным признаком.

Перед рокировкой у короля есть три возможных варианта действий:

Остаться в середине доски

Рокировать на королевский фланг или

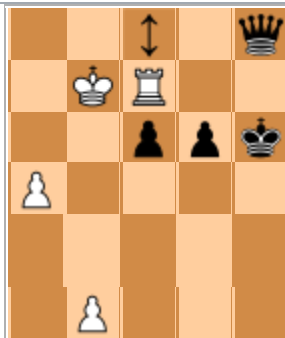
Рокировать на ферзевый фланг

После рокировки у него больше нет выбора. Теперь у короля будет определённое убежище, постоянный адрес; факт, который противник, естественно, принимает во внимание.

Без сомнения, здесь он находится в большей безопасности от атаки, но в то же время он позиционно привязан к одной конкретной области доски, поэтому несомненные преимущества рокировки компенсируются определёнными недостатками.

### Атака и защита.

#### Вечное нападение

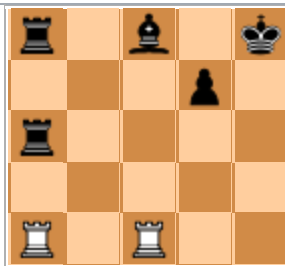


Вечное нападение ладьёй на ферзя  $Lf8-f7$

Основная статья: [Вечное нападение](#)

*Вечное нападение* — слабейшая сторона спасается путём непрерывного преследования одной или нескольких фигур соперника, лишая его тем самым необходимого темпа, чтобы использовать свой материальный и/или позиционный перевес. Различают несколько разновидностей «вечного нападения»: «[вечный шах](#)», [взаимное нападение](#) и [попеременное нападение](#).

#### Встречное нападение



1.  $Lh4+$  встречное нападение без взятия. 1.  $L:f8+$  — [контрудар](#)

Основная статья: [Вечное нападение](#)

*Встречное нападение* — выше рассмотренный пятый способ защиты от прямого нападения на фигуру. Встречается:

- без взятия.
- со взятием. Такое встречное нападение будет называться [контрудар](#), который, как правило, эффективнее встречного нападения без взятия.

В шахматной практике возможен также *встречный* или [перекрёстный шах](#).

#### Двойное нападение

*Двойное нападение* — частный случай [двойного удара](#). Одно из действенных средств атаки в шахматах. Проявляется в таких формах:

1. [вилка](#) — фигура или пешка одновременно атакует две фигуры соперника,
2. две фигуры одновременно атакуют две фигуры соперника.
3. две фигуры одновременно атакуют фигуру соперника.

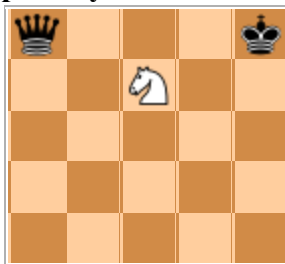
В двух первых случаях эффективность двойного нападения определяется шахматными правилами: за один ход можно увести из-под атаки лишь одну фигуру.

В третьем случае — защищающаяся сторона имеет единственный способ защиты — отход фигуры.

Однако двойное нападение может оказаться и неэффективным, если выходящая из-под атаки фигура совершает в свою очередь нападение.

Двойное нападение на короля называется [двойной шах](#), которое также всегда является и открытым нападением.

## Примеры трёх случаев двойного нападения



Первый случай. [Вилка](#)

Второй случай



Третий случай

Комбинированное нападение



Комбинированное нападение на чёрного коня

*Комбинированное нападение* — сложная форма тактического взаимодействия фигур в атаке, сочетающая нападение и ограничение, при которых атакованную фигуру нельзя:

- ни защитить,
- ни увести из-под удара.

Если комбинированное нападение совершено на короля, ему объявляется [мат](#).

Также под комбинированным нападением иногда понимают одновременное нападение нескольких фигур.

Нападение развязыванием



1. f5. Белая ладья развязывается и нападает на слона

*Нападение развязыванием* — нападение фигурой, освобожденной из-под связки. Развязывание может происходить двумя способами:

- связанная фигура сама уходит из-под связки.
- перекрывается линия связки другой фигурой или пешкой.

Открытое нападение

1. e6. Открытое нападение слоном

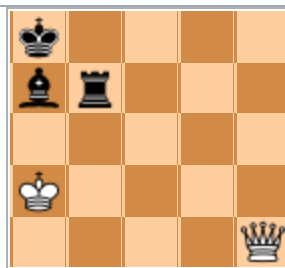
*Открытое (вскрытое) нападение* — тактический приём: в результате ухода фигуры или пешки открывается линия действия другой обязательно дальнобойной фигуры этого же цвета, создающей угрозу неприятельскому объекту. Условие открытого нападения — наличие [засады](#).





Открытый (вскрытый) шах — открытое нападение на короля. Особым тактическим приёмом открытого шаха является «мельница».

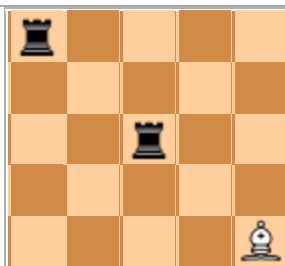
Связка



Ладья связана ферзём и не может ходить

Основная статья: [Связка \(шахматы\)](#)

Связка — нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру (или пешку), за которой на линии нападения (линии связки) расположена другая неприятельская фигура (равнозначная либо более ценная) или какой-либо важный пункт. Сквозное нападение



Сквозное нападение слона

Основная статья: [Линейный удар](#)

Сквозное нападение или линейный удар — нападение дальнобойной фигурой на неприятельскую, за которой на линии действия расположена другая равная или менее ценная неприятельская фигура.

Сквозной шах — сквозное нападение на короля.

Умение хорошо защищаться в шахматах — очень важный навык, которым пренебрегают многие шахматисты. Как правило, они фокусируются на атакующих шахматах, тактике и жертвах. Без сомнения, это важные навыки, **но не менее важно понимать, как защищаться и выходить из сложных позиций**. После прочтения сегодняшней статьи, вы узнаете о семи самых важных принципах защиты и сможете их применять в своих партиях.

### 1. Определяйте угрозы

Хороший принцип — в первую очередь думайте о защите. После того, как соперник сделал ход, вы должны оценить **все изменения** на доске и найти **все угрозы**, которые созданы этим ходом. Для упрощения, можно задать себе три вопроса:

- В чем заключается идея этого хода?
- Противник угрожает или защищается?
- Какой будет самый сильный ответ на Ваш ход?

На диаграмме Черные сыграли **1...Qb6**, защитив коня. Однако, это не только защитительный ход, но и в тоже время Черные создали угрозу взятия на f2. Важно видеть такие угрозы и вовремя на них реагировать.

Ход Белых

### 2. Защищайте последнюю (первую) горизонталь

Очень много партий закончились быстрым матом по последней горизонтали, потому что данному моменту не уделяли должное внимание. Стоит всегда помнить про безопасность короля. Не защищенная последняя (первая) горизонталь создает серьезную проблему в обороне.

На диаграмме ход Белых. Пешка на a7 не защищена, и белые могут забрать ее, вторгнуться на 7-ю горизонталь и получить инициативу. Но, если внимательно

посмотреть на позицию, то мы увидим, что взятие этой пешки, Белым будет стоить очень дорого. После **1. Rxa7??**, они получают мат по первой горизонтали **1...Re1#**. Однако, Белые увидели эту угрозу и сыграли **1. g4!**, сохранив позиционное преимущество.



Ход Белых

**Совет:** Чтобы развить **позиционное понимание позиции**, необходимо самому разыгрывать ходы в партиях GM, и понимать, зачем они сделаны. Только побывав в «шкуре» сильного игрока, Вы сможете понять с какими проблемами он сталкивался в партии и это усилит Ваш шахматный уровень. Данные методы применяются в нашем обучающем курсе.

### 3. Держите все свои фигуры защищенными

Старайтесь, чтобы все ваши фигуры были защищены. Часто, когда мы вторгаемся на территорию соперника, мы забываем о безопасности. Есть правило: **расставляйте свои фигуры таким образом, чтобы они защищали друг друга или были под защитой пешки**. Это позволит Вам свести к минимуму быстрые проигрыши на вилках, двойных и сквозных атаках.

На примере ниже, Белым следует позаботиться о безопасности слона. У Черных есть сильный ход Qa5, с двойной атакой на слона и короля. Белые могут решить данную проблему двумя способами.

- Просто убрать слона в безопасное место на b3.
- Сделать рокировку, не давая возможности Черным объявить шах и забрать слона. Какой путь лучше? Конечно, рокировка. Это вполне логичный ход. Мы не только устраняем проблему с двойным ударом, но и прячем короля в безопасное место, а также соединяем ладьи. Всегда выбирайте наиболее полезный ход, который решает сразу несколько задач в одно и тоже время.



Ход Белых

### 4. Когда мало пространства – упрощайте позицию

Это здравый смысл, но многие им пренебрегают. Когда у Вас мало пространства, то сложно маневрировать фигурами. После каждого размена, Вам будет легче играть, т.к. ваши фигуры не будут мешать друг другу, и вы сможете рационально выстроить защиту, частично нивелируя преимущество соперника в пространстве.

На примере ниже, у Белых очень мало пространства. Лучший путь, это разменять фигуры и попытаться организовать контригру на ферзевом фланге. Правильный ход в этой позиции – **1. Qха6**.



Ход Белых

### 5. Разменивайте лучшие атакующие фигуры соперника

Разменивая сильные фигуры соперника, Вы существенно снижаете его атакующие возможности. На примере, ниже, у Белых сильные чернополюсный слон, который угрожает безопасности короля. Черные находят путь его форсированно разменять и уравнять игру.



Ход Белых

### 6. Избегайте связок и сквозного нападения

Всегда следует помнить, что фигура на **связке** или **сквозной атаке** теряет мобильности и свою силу. В идеале, их нужно не допускать. Но, если это случилось, то следует найти путь, как можно уйти от связки или сквозной атаки, не потеряв фигуры. Иногда это требует творческого подхода.

На примере ниже у Белых проблема. Ферзь под сквозной атакой, в случае его отхода, грозит мат. Также Белые не могут забрать на e7, т.к. это материально не выгодно. Однако, они находят спасительный трюк, который позволяет сохранить игру. Белые ставят шах, играя **1. Qb2+**, что позволяет им уйти от сквозного нападения и в дальнейшем защититься от мата.



Ход Белых

## 7. Если у Вас проблемы - контратакуйте

Это правило особенно важно. Когда мы находимся постоянно под давлением, очень сложно защищаться и малейшая ошибка может привести к краху.

На диаграмме у Белых проблемы. Они «сидят» без пешки и видимо скоро проиграют пешку на b3. Белая ладья расположена плохо и не может защитить свои пешки. Поэтому лучшим решением здесь будет контратака на черные пешки «с» и «b». Это усложнит позицию и позволит остаться в игре.

Правильный ход **1. Rd7!**



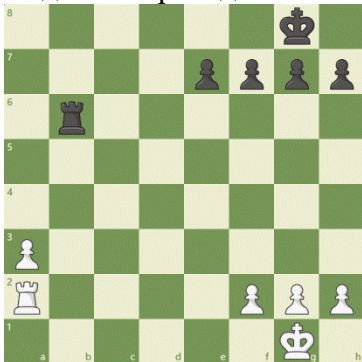
Ход Белых

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если вы стремитесь к резкому увеличению шахматного уровня, то необходимо систематически работать над всеми элементами игры:

- Тактика
- Позиционная игра
- Атакующие навыки
- Техника эндшпиля
- Анализ классических игр
- Психологическая подготовка
- И еще многое другое

### Что такое защита в шахматах?

Защита в шахматах позволяет избежать материальных потерь, шахов королю и даже матовых угроз. Мы можем помешать и стратегическим планам соперника, например, созданию проходной пешки или захвату ключевого поля.



Продвижение пешки "g" или "h" - важный ход, позволяющий защититься от мата по последней горизонтали.

### В чем значение защиты в шахматах?

Умение защищаться от угроз противника очень важно, потому что позволяет продолжать борьбу. Если мы не сможем защититься от угроз противника, то потеряем свои фигуры и попадем в проигранное окончание. Хуже того, мы получим мат.

Хорошо проведенная защита позволит перейти в контратаку и выиграть партию. Девятый чемпион мира [Тигран Петросян](#) так писал о своем защитном стиле игры: "Некоторые считают, что во время игры я чересчур осторожен. По-моему, тут речь может идти о другом: я стараюсь избежать случайностей. Те, кто рассчитывает на случайности, должны играть в карты или рулетку... Шахматы — совсем другое".

**Как стать сильнее в защите?**



Чтобы находить сильнейшие защитные ходы, нужно научиться видеть угрозы противника. На первый взгляд кажется, что белые могут взять коня черных.



Черный конь под боем.

Если внимательно изучить позицию, мы увидим, что после взятия белые получат мат.



Взятие черного коня - неудачный выбор.

Белым невыгодно брать коня, получая мат, поэтому им нужно отразить эту угрозу.

Простое продвижение пешки "h" позволяет избавиться от угрозы мата.



Ходом пешки "h" откроем форточку своему королю.

Мат по последней горизонтали - не единственная угроза, требующая внимания.

Располагая фигуры так, чтобы все они защищали друг друга, мы сможем избежать материальных потерь.

Обратим внимание на следующую позицию. Черные готовят опасную атаку на белого короля, но их фигура, играющая в атаке ключевую роль, оказалась под боем.



Белый ферзь попал на черного слона. Слона нужно защитить.

Черным нужно время, чтобы защитить эту фигуру. Только потом они смогут продолжить атаку. Черные защищают слона конем.



Черные защитили слона конем. Атака продолжается.

Этот простой ход позволяет обеспечить слону нужную защиту и завершить атаку на короля.



Точный защитный ход позволяет завершить атаку.

Чтобы защищаться не хуже мастеров, нам нужно учиться замечать слабости в своей позиции и избавляться от них. На диаграмме ход белых. На первый взгляд, у них все в порядке и им ничего не угрожает.



В этой позиции нет прямых угроз фигурам белых.

При более тщательном изучении позиции выясняется, что черные могут использовать неудачное расположение белых фигур. Белые ферзь и ладья оказались на одной диагонали. Если белые не заметят угрозу, продолжая, например, а3 с идеей занять своим слоном диагональ а3-ф8, черные выведут слона на поле b5, нанесут линейный удар и выиграют качество.



Белые фигуры расположены неудачно. Белым нужно защититься от угрозы линейного удара.

Белым нужно исправить неудачное расположение своих фигур прежде, чем противник сумеет им воспользоваться. Например, они могут отступить ладью так, чтобы она не находилась на одной диагонали с ферзем.



Белые избегают потери качества, уводя ладью с опасной диагонали.



## 1-2 Семинар. История и развитие шахмат.

### План:

1. История возникновения шахмат.
2. Шахматы Чатуранга.
3. Шахматы в Восточной Азии.

**История шахмат** насчитывает около полутора тысяч лет. Вероятно, старейшим известным предком шахмат является индийская игра чатуранга, заимствованная персами, которые видоизменили её и назвали шатрандж. После арабского завоевания Персии в VII веке шатрандж распространился в пределах арабского халифата, а от арабов стал известен европейцам. Близкий к современному облик шахматы приобрели в конце XV века, когда ныне существующие ходы получили ферзь и слон, до того — фигуры с ограниченной подвижностью. Игра существенно изменилась, стала более быстрой, преимущество первого хода у белых сделало возможным появление дебютов, в которых белые готовят атаку на ранней стадии партии, и стимулировало развитие дебютной теории.

В середине XIX века возникает система международных соревнований, сначала — в виде матчей между сильнейшими шахматистами разных городов и стран, со второй половины столетия — также и в виде международных турниров (конгрессов). В 1886 году Вильгельм Стейниц победил Иоганна Цукерторта в матче, по условиям которого победитель получал право объявить себя чемпионом мира по шахматам. От этого события ведётся хроника шахматных чемпионов мира. В 1924 году была основана Международная шахматная федерация (ФИДЕ). После смерти четвёртого чемпиона мира Александра Алехина в 1946 году следующие обладатели титула определялись в результате системы спортивного отбора по правилам, утверждённым ФИДЕ. В конце XX века в шахматах произошёл раскол: чемпион мира Гарри Каспаров и претендент Найджел Шорт провели очередной матч не под эгидой ФИДЕ, и в 1993—2006 годах одновременно разыгрывались звания чемпиона мира по версии ФИДЕ и по «классической» версии. С 2006 года розыгрыш звания чемпиона мира унифицирован, и с 2013 года им владеет норвежец Магнус Карлсен.

Во второй половине XX века в мире шло развитие компьютерных шахмат. Если в 1970-х годах программы играли на достаточно слабом уровне, то в 1997 году разработанный IBM компьютер Деер Блэу победил в матче Гарри Каспарова со счётом  $3\frac{1}{2} : 2\frac{1}{2}$ , а к началу XXI века превосходство шахматных программ над человеком стало общепризнанным.

### Возникновение шахмат. Чатуранга

---

Родиной шахмат считается Индия, в которой не позднее конца VI века н. э. была известна игра чатуранга (санскр. चतुरङ्ग) — вероятный прямой предшественник шахмат. В чатурангу на доске 8x8 играли комплектом фигур, схожих с шахматными, а целью игры было поставить мат королю противника. Существуют попытки, основанные на археологических и письменных свидетельствах, связать появление шахмат в более ранний период с Китаем или Сасанидской Персией, но эти свидетельства признаются недостаточными.

Первым текстом, в котором определённо упоминается чатуранга, считается исторический роман на санскрите «Харчашарита», написанный придворным поэтом короля Харши Баной (сер. VII века). В нём Бана использует метафору: «[в правление Харши] только пчёлы соперничали за взятки, только в стихах обрезались стопы и только ашгапады [доски для игры] учили позициям чатуранги», то есть не велось настоящих войн. Составленный на среднеперсидском языке трактат «Чатранг-Намак» («Трактат о шахматах») повествует о том, как шахматы (чатранг) были подарены индийским правителем шахиншаху Хосрову I (531—579), это предание считается имеющим под

собой историческую основу и фиксирующим знакомство персов с чатурангой в правление Хосрова I. Арабские источники в целом согласны в том, что шахматы возникли в Индии, откуда стали известны персам, хотя в изложении арабских историков какие-либо исторические детали плохо прослеживаются. Целый ряд арабских историков с теми или иными подробностями излагает легенду об изобретателе шахмат, потребовавшем от монарха в награду количество зёрен, которое получилось бы, если на каждой следующей клетке шахматной доски зёрна удваивались. Вскоре монарх понял, что такого количества зерна нет на всей планете (оно равно  $2^{64} - 1 = 18\,446\,744\,073\,709\,551\,615 \approx 1,845 \times 10^{19}$ ). Сразу у нескольких авторов создатель шахмат носит имя Сасса или Сисса. Эта легенда встречается у аль-Адли, аль-Якуби, аль-Бируни и в более поздних трудах.

О некоторых ходах фигур в чатуранге известно из трактата поэта IX века Рудраты (англ.)рус. «Кавьяланкара», в котором описаны задачи пройти все поля доски для чатуранги ходом коня, ходом колесницы (ладьи) и ходом слона. Ходы ладьи и коня были идентичны соответствующим современным шахматным фигурам, а слон, вероятно, перемещался на одно поле по диагонали в любом направлении и на одно поле вперёд. Однако полные правила чатуранги достоверно неизвестны.

Широко известно описание чатуранги для четырёх игроков, сделанное Бируни в его труде об Индии (ок. 1030 года). Согласно Бируни, на обычной доске 8x8 размещались четыре комплекта фигур, состоявших из короля, слона, коня, ладьи и четырёх пешек. Бросок игральной кости определял, какой фигурой игрок должен делать следующий ход, а за каждую съеденную фигуру противника игрок получал определённое количество долей от ставки. Британский исследователь XVIII века Хайрем Кокс (англ.)рус. выдвинул гипотезу о том, что шахматы развились из этой разновидности чатуранги, то есть игра для четырёх игроков была предшественником игры для двух. В серии статей и в работе «История шахмат» (1860) гипотезу развил Дункан Форбс. Согласно этой теории, к современному виду шахматы пришли из-за религиозного запрета на игру в кости и в результате переформирования комплектов фигур. Гарольд Мэррей в своей «Истории шахмат» (1913) констатировал, что никакие источники не подтверждают приоритета игры для четырёх участников, а гипотеза Кокса — Форбса, которая ещё и удревняла чатурангу на несколько тысяч лет, зиждется на ошибочных датировках индийских текстов. Сейчас она полностью отброшена историками, хотя рассказ о том, что предшественником шахмат была игра для четырёх игроков, по-прежнему часто встречается в популярной литературе.

## Шатрандж.

Основная статья: ***Шатрандж***



Персидская миниатюра XIV века «Бозоргмехр овладевает игрой в шахматы» (иллюстрация к поэме «Шахнаме»).

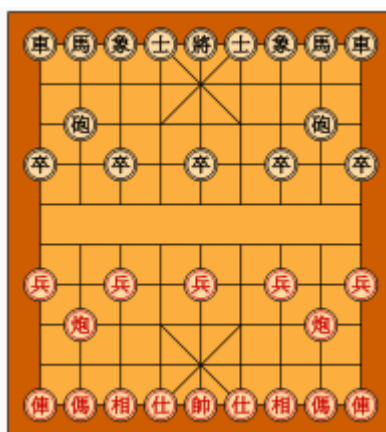
Предположительно в конце VI века чатуранга стала известна персам: под названием *чатранг* (пехл. ан йоннасипан в ястеанимопу арги (چ ترنگ) среднеперсидском языке «Книге деяний Ардашира сына Папака» (ок. 600 года). После завоевания Персии арабами (сер. VII века) последние познакомились с чатрангом; в арабском языке название игры стало звучать как шатрандж (араб.).

Из арабской литературы детально известны правила шатранджа: победа достигалась матом, патом или уничтожением всех фигур соперника, а ключевыми отличиями от современных ходов фигур были ходы ферзя (только на одно поле по диагонали в любом

направлении, это была слабейшая фигура) и слона (через одно поле по диагонали в любом направлении) и отсутствие рокировки. Пешки играли значительную роль в атаках, особенно на флангах. Они двигались на одно поле вперёд и, достигнув последней горизонтали, превращались только в ферзей. Шатрандж был медленной игрой, предполагавшей длительное позиционное маневрирование; типичными стратегиями были движение пешечных цепей или контроль слабых полей ферзём и слоном соответствующего цвета. В начале игры шатранджист, как правило, воспроизводил одну из типовых позиций (табий, предшественника современных дебютов), которая характеризовалась, в первую очередь, пешечной конфигурацией, после чего вступал в соприкосновение с оппонентом.

Соответствие игры в шахматы шариату с самого начала было неочевидным: шахматы не упомянуты в Коране прямо, при этом священная книга содержала недвусмысленный запрет на азартные игры (под азартными понимались игры на деньги либо игры, исход которых определялся случаем, например, броском кости). Влиятельный богослов VIII века Абу Ханифа считал шахматы допустимым, но порицаемым (макрух) развлечением, его современник Малик ибн Анас — безусловно запрещённым действием (харам), а богослов и правовед аш-Шафии сам играл в шахматы и объяснял, что когда это делается в целях интеллектуального совершенствования (например, когда в шахматы играет полководец), никакие предписания не нарушаются. Так или иначе, к воцарению династии Аббасидов (750 год) шатрандж был широко распространён в исламском мире. Историк упоминает, что первым аббасидским халифом, игравшим в шахматы, был Харун ар-Рашид (786—809 годы), он благоволил сильным игрокам и награждал их. Его сын халиф аль-Мамун в 819 году по пути из Хорасана в Багдад наблюдал за поединками между, вероятно, сильнейшими шахматистами своего времени Джабиром аль-Куфи, Абдельджафаром аль-Ансари и Зайрабом Катаем. При дворе халифов появлялись шахматные трактаты: библиограф Ибн ан-Надим перечисляет труды аль-Адли, ар-Рази (оба — IX век), ас-Сули, аль-Ладжладжа и Ибн Аликлидиси (все — X век). Про аль-Адли известно, что он считался сильнейшим игроком своего времени, пока не был побеждён в матче против ар-Рази. Мэррей приводит описание шестнадцати табий из арабских манускриптов, восемь из которых, по его подсчётам, описаны аль-Адли и ас-Сули, шесть — только аль-Адли, две — только ас-Сули. Кроме того, известны около 550 задач (мансуб).

#### Шахматы в Восточной Азии.



Сянци

Наибольшие изменения чатуранга претерпела, распространяясь из Индии на восток, где в результате возникли несколько игр, сильно отличавшихся и друг от друга, и от современных шахмат. Торговые пути через Лех, Кашмир и Каракорумский перевал издревле связывали Индию и Китай, что объясняет раннее знакомство Китая с игрой. Китайские шахматы сянци впервые упоминаются у Ню Сэнжу в сборнике «Сюань гуай лу» («Очерки о чудесах из мира тьмы», 1-я пол. IX в., династия Тан). В сянци фигуры двигаются не по полям, а по линиям и ставятся на точки пересечения линий («пункты»),

всего доска из 9 вертикальных и 10 горизонтальных линий содержит 90 пунктов. Ходы фигур тоже отличаются, в сянци также существует дополнительная фигура «пушка», которая ходит как ладья, но может бить фигуру противника, только если между ней и этой фигурой стоит ещё одна фигура, через которую пушка «перепрыгивает». Центр доски для сянци пересекает «река», которая влияет на ходы некоторых фигур. Мэррей прослеживает характерные особенности сянци (передвижение фигур по «пунктам», появление пушки) уже к концу XIII века. От сянци, в свою очередь, произошла корейская игра чанги, которая в основных деталях совпадает с сянци (одно из отличий, например — отсутствие разделительной «реки»).



Макрук (тайские шахматы)

Большое количество черт чатуранги сохранено в тайских шахматах (макрук): доска, набор фигур и их ходы в них те же, что известны из чатуранги и шатранджа (слон перемещается на одно поле вперёд или по диагонали), в начальной расстановке пешки каждого игрока выдвинуты на третий ряд, а короли стоят несимметрично (напротив ферзей). При достижении шестого ряда пешка превращается в ферзя. Известны также бирманские шахматы ситтуйин (это название прямо восходит к слову «чатуранга»), в которых каждый игрок расставляет фигуры за рядом пешек на своей половине доски любым возможным образом, и игра по обычным правилам начинается только после того, как кто-нибудь из игроков приводит в движение пешки. Ходы фигур в макруке и ситтуйине совпадают



Сёги

История развития японских шахмат сёги до конца неясна. Первым текстом, упоминающим их, считается работа Фудзивары Юкинари (англ.)рус. (ок. 1000 года), но это могло быть результатом позднейшей вставки. Следующее упоминание у Фудзивары Акихиры (англ.)рус. датируется до 1064 года. Традиционно считается, что сёги пришли в Японию с материка, из Китая, как и множество других элементов японской культуры. Но сёги не имеют никаких специфических черт сянци, в частности, движения фигур по линиям, и имеют много отличий. Мэррей высказывал предположение, что сёги и современные сянци — результат развития древней формы сянци в двух разных направлениях. Другая гипотеза состоит в том, что сёги могли быть результатом знакомства японских мореходов с играми из региона Юго-Восточной Азии, например, макруком или ситтуйином: с ними сёги роднят инструмент превращения или, например, ход серебряного генерала, аналогичный ходу слона в этих играх. В сёги играют на вытянутой по вертикали доске 9×9 клеток плоскими фигурами одного цвета пятиугольной формы; принадлежность их игроку определяется по тому, в какую сторону направлено остриё фигуры. Превращение возможно для каждой фигуры: на её обороте указан ранг

фигуры после превращения. Съев фигуру соперника, игрок может выставить её на доску в составе своего комплекта.

Бурятско-монгольская версия шатранджа называлась шатар или хишатар (название, очевидно, восходит к «шатрандж»). Шахматы, вероятно, были известны монголам не позднее конца XVI века, так как игру в шахматы в своём труде упоминает монгольский историк XVII века Саган Сэцэн.

Сянци, сёги и макрук до настоящего времени очень популярны в соответствующих странах: согласно одному из подсчётов, в Таиланде около 2 млн человек играют в макрук и только 5000 — в «европейские» шахматы.

Первым официальным **чемпионом мира по шахматам** стал Вильгельм Стейниц в 1886 году. С 1948 года организацией матчей за первенство мира стала заниматься Международная шахматная федерация (ФИДЕ).






В 1993 году в результате разногласий с ФИДЕ Гарри Каспаров организовал Профессиональную шахматную ассоциацию (ПША). В ответ на это ФИДЕ лишила его звания чемпиона, разыграв шахматную корону между другими претендентами. В результате этих событий в мире появились два чемпиона: Гарри Каспаров — по версии ПША и Анатолий Карпов, выигравший матч под эгидой ФИДЕ.

В 2006 году состоялся объединительный матч между чемпионом по версии ФИДЕ Веселином Топаловым и чемпионом по «классическим шахматам»<sup>[1]</sup> Владимиром Крамником, в результате которого определился абсолютный чемпион мира — им стал Крамник.






Действующим чемпионом мира с 2013 года является Магнус Карлсен.

#### ☐ **Сильнейшие шахматисты до 1886 года**

Официально звание «чемпион мира по шахматам» впервые получил **Вильгельм Стейниц** в 1886 году. Но и до этого момента на Западе существовали шахматисты, признаваемые сильнейшими.

Годы чемпионства	Чемпион	Годы жизни	Страна
около 1495	<a href="#">Луис Рамирес Лусена</a>	ок. 1465 — ок. 1530	 Испания
1560—1575	<a href="#">Руй Лопес де Сегура</a>	ок. 1540 — ок. 1580	 Испания
1575—1587	<a href="#">Джованни Леонардо да Кутри</a>	1542—1587	 Неаполитанское королевство
1619—1634	<a href="#">Джоакино Греко</a>	1600—1634	 Неаполитанское королевство
1747—1795	<a href="#">Франсуа-Андре Филидор</a>	07.09.1726— 31.08.1795	 Франция



1820—1840	Луи Шарль Маэ де Лабурдонне	1785—13.12.1840	 Франция
1843—1851	Говард Стаунтон	ок. 1810— 22.06.1874	 Великобритания
1851—1858, 1862—1866	Адольф Андерсен	06.07.1818— 13.03.1879	 Пруссия
1858—1862	Пол Чарльз Морфи	22.06.1837— 10.07.1884	 США
1866—1886	Вильгельм Стейниц	14.05.1836— 12.08.1900	 Австро-Венгрия

Следует заметить, что перечисленные шахматисты, за исключением последних трёх, могут считаться сильнейшими лишь условно — до середины XIX века не проводилось достаточно представительных турниров, результаты которых могли бы дать возможность объективно сравнить между собой большинство сильнейших шахматистов мира.

Первый крупный международный шахматный турнир, собравший большинство сильнейших игроков планеты, состоялся лишь в 1851 году в Лондоне, и только на нём появилась реальная возможность на практике сравнить игру сильнейших игроков многих стран. Именно поэтому, рассказывая о звании чемпиона мира, историю обычно начинают с Адольфа Андерсена, победившего на этом турнире.

## История

### Официальные чемпионы мира (1886—1993)

Значок - Матч на звание чемпиона мира (FIDE), Москва, 1985.

По всей видимости, впервые выражение «матч на первенство мира» было употреблено в договоре о матче между Вильгельмом Стейницем и Иоганном Цукертортом. Именно с этого момента принято отсчитывать официальное звание «чемпион мира по шахматам». Однако до 1948 года матчи проводились безо всякой системы: чемпион сам определял своего соперника, формат матча и время его проведения.

В 1948 году, через два года после внезапной смерти Александра Алехина, которая оставила мир без шахматного короля, ФИДЕ организовала матч-турнир пяти сильнейших гроссмейстеров того времени, в котором и определился новый чемпион. С тех пор и вплоть до 1993 года ФИДЕ полностью управляла ходом розыгрыша звания чемпиона мира. Чемпиону вменялось в обязанность защищать свой титул раз в три года в матче с победителем претендентского цикла. В случае проигрыша ему предоставлялось право на матч-реванш. Михаил Ботвинник дважды успешно его использовал после поражений от Василия Смыслова и Михаила Таля. Однако в 1963 году, когда Ботвинник проиграл Тиграну Петросяну, это право было отменено, а начинать «с нуля» Ботвинник не захотел.

В 1975 году Роберт Фишер не стал защищать свой титул (после того как ФИДЕ отказалась изменить некоторые условия проведения матча), и он достался победителю претендентского цикла Анатолию Карпову.

## «Раскол» (1993—2006)

Вскоре после того, как [Гарри Каспаров](#) стал чемпионом, [Советский Союз](#), в котором спортивная деятельность чётко регламентировалась, распался. Это дало чемпиону бóльшую свободу действий. В [1993 году](#) Каспаров и претендент [Найджел Шорт](#) обвинили ФИДЕ в коррупции и отсутствии профессионализма, вышли из этой организации и основали [Профессиональную шахматную ассоциацию](#) (ПША), под эгидой которой и сыграли свой матч. Поскольку Шорт был англичанином, а матч проходил в [Лондоне](#), в Англии началось нечто вроде шахматной лихорадки. Однако Каспаров убедительно сокрушил Шорта, и интерес к шахматам в Соединённом Королевстве быстро угас.

ФИДЕ объявила о лишении Каспарова звания чемпиона мира и разыграла его между [Карповым](#) (проиграл Шорту в полуфинале турнира претендентов) и [Яном Тимманом](#) (проиграл Шорту в финале турнира претендентов). Карпов одержал победу. В результате появилось два чемпиона мира по шахматам: Карпов — по версии ФИДЕ, и Каспаров — по версии ПША.

Каспаров защитил свой титул в [1995 году](#) в матче с [Вишванатаном Анандом](#), который прошёл отбор, очень похожий на тот, который применялся ФИДЕ. Предполагалось, что следующим соперником Каспарова будет [Алексей Широв](#), выигравший матч у [Владимира Крамника](#), однако эти планы не были осуществлены. Не состоялся и повторный матч с Анандом. ПША прекратила своё существование, лишившись спонсоров, и Каспаров решил, что будет отстаивать свой титул в матче с наиболее достойным, по его собственному мнению, претендентом. Но в течение следующих двух лет Каспаров так ни разу и не защитил свой титул. Лишь в [2000 году](#) возможность сыграть против Каспарова получил Владимир Крамник. К удивлению общественности, Крамник выиграл этот матч, став очередным чемпионом мира. Поскольку ПША уже не существовала, этот вариант титула стали называть «чемпион мира по классической версии», согласно которой звание чемпиона мира может быть получено лишь путём победы в матче над действующим чемпионом мира.

ФИДЕ тем временем провела ещё один чемпионат по традиционной системе ([Карпов](#) защитил свой титул в матче с [Гатой Камским](#)), однако уже в [1996 году](#) решила изменить схему розыгрыша и устроила большой турнир по нокаут-системе, в котором большое количество игроков играло короткие матчи друг с другом. Если такой матч не определял победителя, то устраивалось несколько дополнительных партий с укороченным временем. Многие были недовольны такой схемой, прежде всего из-за того, что укороченное время не могло не отразиться на качестве партий. Каспаров и Крамник не захотели участвовать в турнирах подобного рода. Однако среди гроссмейстеров менее высокого уровня нокаут-система пользовалась определённой поддержкой, поскольку позволяла каждому из них побороться за звание чемпиона мира и обеспечивала заработок даже при выбывании из первого круга.

В первом таком турнире по нокаут-системе [Карпов](#), как действующий чемпион, был «вне очереди» допущен в финал (и защитил свой титул). Но впоследствии было решено, что чемпион не может иметь каких-либо привилегий и должен участвовать в нокаут-турнире наравне с претендентами. [Карпов](#) отказался играть по таким правилам, и в [1999](#) титул чемпиона мира по версии ФИДЕ достался [Александрю Халифману](#), в [2000](#) — [Вишванатану Ананду](#), в [2002](#) — [Руслану Пономарёву](#), а в [2004](#) — [Рустаму Касымджанову](#).

К [2002 году](#) шахматы оказались в очень затруднительном положении. Мало того, что было два чемпиона мира ([Крамник](#) и [Пономарёв](#)), многие считали сильнейшим шахматистом планеты [Гарри Каспарова](#), который имел самый высокий в мире [рейтинг Эло](#) и выиграл ряд крупных турниров. Американский гроссмейстер [Яссер Сейраван](#) вынес на обсуждение так называемые «[Пражские соглашения](#)», целью которых было объединение двух линий. Крамник к этому моменту организовал турнир претендентов, выигранный венгром [Петером Лeko](#). Сейраван предложил сначала провести матчи



Крамник-Леко и Пономарёв-Каспаров, а затем разыграть звание абсолютного чемпиона между их победителями.

Однако проведение объединительных матчей столкнулось с серьёзными финансовыми трудностями. Матч Крамник-Леко состоялся только в конце 2004 года, а ФИДЕ так и не сумела провести матч между своим чемпионом Пономарёвым (позже Касымджановым) и Каспаровым. Разочарованный ситуацией, сложившейся в шахматах, Каспаров оставил активную игру в 2005 году, всё ещё обладая на тот момент самым высоким рейтингом в мире.

В 2005 году ФИДЕ решила проводить очередной чемпионат не по нокаут-системе и устроила вместо этого двухкруговой турнир. И Каспаров, и Крамник отказались от участия в нём, а победителем (и новым чемпионом по версии ФИДЕ) стал [Веселин Топалов](#).

При учёте хронологии присуждения звания чемпиона мира по шахматам ряд авторов книг по теории и истории шахмат отдавали предпочтение чемпионам мира по версии ПША / "классическим" шахматам. Так, Дэвид Норвуд в своей книге "Начальный курс шахмат", переведённой на русский язык и изданной в России в начале 2000-х годов, указал чемпионами мира во время раскола и Гарри Каспарова, и Владимира Крамника<sup>[2]</sup>.

### Объединение (с 2006 года)

Наконец, в 2006 году была достигнута договорённость об [объединительном матче между Топаловым и Крамником](#). Матч прошёл в сентябре 2006 года и закончился победой Крамника, который, таким образом, стал абсолютным чемпионом мира. Монополия ФИДЕ на проведение чемпионата мира была восстановлена, следующий чемпионат прошёл в сентябре 2007 года в Мехико в виде кругового турнира, в котором участвовали 8 игроков: Крамник, четверо финалистов турнира претендентов и трое гроссмейстеров с наиболее высоким рейтингом. Крамник в нём проиграл официальное звание чемпиона мира [Вишванатану Ананду](#), однако, несмотря на формальное окончание «хаоса», часть шахматного мира продолжала считать Крамника чемпионом мира по классической версии, поскольку он не был побеждён в матче. В октябре 2008 года в [Бонне](#) Крамник проиграл Ананду матч на первенство мира со счётом 4½: 6½, после чего потеря им чемпионского звания стала бесспорной.

Вишванатан Ананд отстоял звание чемпиона в мае 2010 год в матче с [болгарским](#) претендентом [Веселином Топаловым](#) (счёт 6,5:5,5) и в мае 2012 года в матче с [израильским](#) претендентом [Борисом Гельфандом](#) (6:6 в основном матче; 2,5:1,5 на тай-брейке).

В 2013 году Вишванатан Ананд проиграл матч в [Ченнаи](#) и уступил звание чемпиона [норвежскому](#) претенденту [Магнусу Карлсену](#). В 2014 году Магнус Карлсен в [Сочи](#) отстоял звание против Вишванатана Ананда, а в 2016 году — в [Нью-Йорке](#) в матче против [Сергея Карякина](#). В 2018 году — в [Лондоне](#) Магнус Карлсен в [третий раз](#) отстоял своё звание против [Фабиано Каруана](#), а в 2021 году в [Дубае](#) в [четвёртый раз](#) защитил свой титул уже против [Яна Непомнящего](#), не допустив ни единого поражения.

- Дольше всех чемпионом был [Эмануил Ласкер](#) (27 лет — с 1894 по 1921 год). Он же выиграл наибольшее число матчей за звание чемпиона мира — 7 (включая матч 1909 года, который некоторыми историками<sup>[кем?]</sup> шахмат не считается официальным).
- Единственный шахматист, который умер, будучи действующим чемпионом, — [Александр Алехин](#).
- Единственный чемпион, который потерял своё звание, отказавшись играть с претендентом, — [Роберт Фишер](#). Впоследствии Фишер заявлял, что продолжает считать себя чемпионом, поскольку не был побеждён, а свой коммерческий «матч-реванш» с [Борисом Спасским](#) в 1992 году, в котором он одержал победу, называл матчем на первенство мира.














- Единственный официальный чемпион мира, который не сыграл ни одной партии со своим предшественником, — [Анатолий Карпов](#). Он же — единственный общепризнанный чемпион, который ни разу не выигрывал ни одного матча за это звание у другого чемпиона мира (не считая Стейница, бывшего первым официальным чемпионом и не имевшего предшественника).
- Старше всех чемпионов был на момент завоевания этого титула [Вильгельм Стейниц](#). Он завоевал этот титул в 50 лет, но неофициально считался сильнейшим игроком с 30, когда победил в матче [Адольфа Андерсена](#).
- Самый молодой чемпион мира — [Руслан Пономарёв](#) (18 лет).
- Наибольшее количество раз чемпионом мира становился [Михаил Ботвинник](#). Он стал чемпионом мира трижды: впервые в [1948 году](#), затем дважды проигрывал звание и возвращал его в матче-реванше. При этом не выиграл ни одного матча на первенство мира, будучи в ранге чемпиона мира (ничьи с Д. Бронштейном и В. Смысловым, проигрыши В. Смыслову, М. Талю и Т. Петросяну).
- Больше всего матчей за звание чемпиона мира по шахматам между собой провели [Карпов](#) и Каспаров — эта пара гроссмейстеров пять раз встречалась в матчах за шахматную корону (три матча выиграл Каспаров, один завершился вничью, один был остановлен при лидерстве Карпова ([в нём было сыграно 48 партий, счёт при остановке был 5-3](#))). Следующие за ними — Ботвинник и [Смыслов](#), между которыми состоялось три матча (кроме того, они встречались в рамках матча-турнира 5 гроссмейстеров в 1948 году. Один матч (а также матч-турнир) выиграл Ботвинник, один — Смыслов, один матч завершился вничью). По партиям общий счёт у них равный: считая матч-турнир 1948 года, каждый выиграл по 18 партий, и 38 закончились вничью.
- Наименьшее количество лет — 14, — понадобилось, чтобы стать чемпионом мира, [Михаилу Талю](#) (научился играть в 10, а чемпионом стал в 24). Не учитывается Пономарёв, ставший чемпионом в возрасте 18 лет. Во сколько именно он научился играть — неизвестно, но если ему было больше 4 лет — то фаворит именно он. Для сравнения: Ботвиннику понадобилось 25 лет, Каспарову — 15, Фишеру — 21.
- Единственный шахматист, который завоёвывал титул чемпиона и отстаивал его в соревнованиях с тремя разными форматами — [Вишванатан Ананд](#). Он становился чемпионом в турнире по нокаут-системе (2000 г.) и в круговом турнире (2007 г.), а также отстаивал титул в матчах (2008 — с Крамником, 2010 — с Топаловым, 2012 — с Гельфандом). Кроме того, Ананд участвовал в матчах на первенство мира по обеим версиям в период раскола, а также за абсолютный титул после объединения.

### Предварительные чемпионаты мира ФИДЕ (1886-1946)

Стейниц и Цукерторт, каждый из которых претендовал на звание лучшего игрока мира, [в 1886 году сыграли матч](#) за первый чемпионат мира. С тех пор и до 1946 года не существовало официальной системы: матчи между чемпионом и претендентом организовывались частным образом, и претендент становился новым чемпионом мира, если он выигрывал.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место (-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	<a href="#">Ничья (=)</a>	Формат
<a href="#">1886</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a> <a href="#">Сент - Луис</a> <a href="#">Новый Орлеан</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a>	 <a href="#">Йоханне с Цукерторт</a>	10	5	5	победы от первого до 10

<a href="#">1889</a>	 Испания	<a href="#">Гавана</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a> (2)	 <a href="#">Михаил Чигорин</a>	10	6	1	лучший из 20 + тай-брейков
<a href="#">1890</a> = <a href="#">1891</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a> (3)	 <a href="#">Isidor Gunsberg</a>	6	4	9	
<a href="#">1892</a>	 Испания	<a href="#">Гавана</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a> (4)	 <a href="#">Михаил Чигорин</a>	8+2	8	4+1	
<a href="#">1894</a>	 Соединенные Штаты и  Канада	<a href="#">Нью-Йорк</a> <a href="#">Филадельфия</a> <a href="#">Монреаль</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a>	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a>	10	5	4	победы от первого до 10
<a href="#">1896</a> = <a href="#">1897</a>	 Российская империя	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (2)	 <a href="#">Wilhelm Steinitz</a>	10	2	5	
<a href="#">1907</a>	 США	показать  <b>6 городов</b>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (3)	 <a href="#">Фрэнк Маршалл</a>	8	0	7	победы от первого до 8
<a href="#">1908</a>	 Германская империя	<a href="#">Düsseldorf</a> <a href="#">Мюнхен</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (4)	 <a href="#">Siegbert Tarrasch</a>	8	3	5	
<a href="#">1910</a>	 Австро-Венгрия и  Германская империя	<a href="#">Вена</a> <a href="#">Berlin</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (5)	 <a href="#">Carl Schlechter</a>	1	1	8	лучший из 10; оспаривается, должен ли претендент выиграть на 1 или 2 очка <sup>[a]</sup> <sub>[b]</sub>
<a href="#">1910</a>	 Германская империя	<a href="#">Berlin</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> (6)	 <a href="#">Давид Яновски</a>	8	0	3	победы от первого до 8
<a href="#">1921</a>	 Куба	<a href="#">Гавана</a>	 <a href="#">José Raúl Capablanca</a>	 <a href="#">Эмануэль Ласкер</a>	4	0	10	лучший из 24; <sup>[a]</sup> <a href="#">Эмануэль Ласкер</a> ушел в отставку после 14 партий
<a href="#">1927</a>	 Аргентина	<a href="#">Buenos Aires</a>	 <a href="#">Александр Раул</a>	 <a href="#">José Raúl</a>	6	3	25	победы от










			<a href="#">др Алехин</a>	<a href="#">Capablanca</a>				первого до 6
<a href="#">1929</a>	 Германия и  Нидерланды	показать  <b>6 городов</b>	 <a href="#">Александр Алехин</a> (2)	 <a href="#">Ефим Боголюбов</a>	11	5	9	победы от первого до 6 и 15 очков
<a href="#">1934</a>	 <a href="#">German Reich</a>	показать  <b>10 городов</b>	 <a href="#">Александр Алехин</a> (3)	 <a href="#">Ефим Боголюбов</a>	8	3	15	
<a href="#">1935</a>	 Нидерланды	показать  <b>13 городов</b>	 <a href="#">Макс Эйве</a>	 <a href="#">Александр Алехин</a>	9	8	13	
<a href="#">1937</a>	 Нидерланды	показать  <b>7 городов</b>	 <a href="#">Александр Алехин</a> (4)	 <a href="#">Макс Эйве</a>	10	4	11	

### Чемпионаты мира ФИДЕ (1948-1990)[\[править\]](#) / [править код](#)

[Александр Алехин](#) умер в [1946](#) году, оставаясь чемпионом мира по шахматам, после чего [Международная шахматная федерация \(ФИДЕ\)](#) организовала чемпионат мира. Это началось с одноразового [турнира в 1948](#) году. После этого был 3-летний цикл, в ходе которого была проведена серия турниров, чтобы определить претендента, который затем играл с чемпионом в матче за звание чемпиона мира.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место (-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	<a href="#">Ничья</a> ( <a href="#">=</a> )	Формат
<a href="#">1948</a>	 Нидерланды и <a href="#">Советский Союз</a>	<a href="#">Гаага</a> <a href="#">Москва</a>	<a href="#">Михаил Ботвинник</a>	<a href="#">Василий Смыслов</a>	14 очков из 20			<a href="#">Круговой турнир с участием 5 игроков, 5 циклов</a>
<a href="#">1951</a>	Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	<a href="#">Михаил Ботвинник</a> (2)	<a href="#">Дэвид Бронштейн</a>	5	5	14	
<a href="#">1954</a>	Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	<a href="#">Михаил Ботвинник</a> (3)	<a href="#">Василий Смыслов</a>	7	7	10	лучший из 24 <sup>[a]</sup>
<a href="#">1957</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Василий Смыслов</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a>	6	3	13	










<a href="#">1958</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a> (4)	 <a href="#">Василий Смыслов</a>	7	5	11	
<a href="#">1960</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Михаил Таль</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a>	6	2	13	
<a href="#">1961</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a> (5)	 <a href="#">Михаил Таль</a>	10	5	6	
<a href="#">1963</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Тигран Петросян</a>	 <a href="#">Михаил Ботвинник</a>	5	2	15	
<a href="#">1966</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Тигран Петросян</a> (2)	 <a href="#">Борис Спасский</a>	4	3	17	
<a href="#">1969</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Борис Спасский</a>	 <a href="#">Тигран Петросян</a>	6	4	13	
<a href="#">1972</a>	 Исландия	<a href="#">Reykjavík</a>	 <a href="#">Бобби Фишер</a>	 <a href="#">Борис Спасский</a>	7	3	11	
<a href="#">1975</a>	 Филиппины	<a href="#">Манила</a>	 <a href="#">Анатоллий Карпов</a>	 <a href="#">Бобби Фишер</a>	<i>по умолчанию</i>			
<a href="#">1978</a>	 Филиппины	<a href="#">Багио</a>	 <a href="#">Анатоллий Карпов</a> (2)	 <a href="#">Виктор Корчной</a>	6	5	21	победы от первого до 6
<a href="#">1981</a>	 Италия	<a href="#">Мерано</a>	 <a href="#">Анатоллий Карпов</a> (3)	 <a href="#">Виктор Корчной</a>	6	2	10	
<a href="#">1984 = 1985</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	Победителя нет	 <a href="#">Анатоллий Карпов</a> /  <a href="#">Гарри Каспаров</a>	5	3	40	победы от первого до 6; <i>неоконченный матч</i>
<a href="#">1985</a>	 Советский Союз	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a>	 <a href="#">Анатоллий Карпов</a>	5	3	16	лучший из 24 <sup>шт</sup>

<a href="#">1986</a>	 Великобритания и Советский Союз	<a href="#">Лондон</a> <a href="#">Ленинград</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (2)	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	5	4	15	
<a href="#">1987</a>	 Испания	<a href="#">Севилья</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (3)	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	4	4	16	
<a href="#">1990</a>	 Соединенные Штаты и Франция	<a href="#">Нью-Йорк</a> <a href="#">Лион</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (4)	 <a href="#">Анатолий Карпов</a>	4	3	17	

### Разделенный титул (1993-2006)[\[править\]](#) / [править код](#)

В [1993](#) году чемпион мира по шахматам [Гарри Каспаров](#) и претендент [Найджел Шорт](#) вышли из состава [ФИДЕ](#) и сыграли свой титульный матч под эгидой [Профессиональной шахматной ассоциации](#). В ответ ФИДЕ лишила Каспарова титула и организовала свой собственный матч на первенство мира между бывшим чемпионом [Анатолием Карповым](#) и кандидатом в финалисты [Яном Тимманом](#). В течение следующих 13 лет было два соперничающих титула чемпиона мира.

Начиная с [чемпионата мира по шахматам 1996 года](#), [ФИДЕ](#) изменила свои правила, и действующий чемпион мира больше не попадал автоматически в финальный матч; но эта традиция была сохранена для классического титула.

Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место(-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	<a href="#">Ничья (=)</a>	Формат
<b>Чемпионат мира по классическим шахматам (1993-2006)</b>								
<a href="#">1993</a>	 Великобритания	<a href="#">Лондон</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (5)	 <a href="#">Найджел Шорт</a>	6	1	13	лучший из 24 <sup>[a]</sup>
<a href="#">1995</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a> (6)	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a>	4	1	13	лучший из 20 <sup>[a]</sup>
<a href="#">2000</a>	 Великобритания	<a href="#">Лондон</a>	 <a href="#">Владимир Крамник</a>	 <a href="#">Гарри Каспаров</a>	2	0	13	лучший из 16 <sup>[a]</sup>
<a href="#">2004</a>	 Швейцария	<a href="#">Бриссаго</a>	 <a href="#">Владимир Крамник</a> (2)	 <a href="#">Петер Лeko</a>	2	2	10	лучший из 14 <sup>[a]</sup>
<b>Чемпионат мира по шахматам ФИДЕ (1993-2006)</b>								

<a href="#">1993</a>	 Нидерланды и  Индонезия	<a href="#">Zwolle</a> <a href="#">Арнем</a> <a href="#">Амстердам</a> <a href="#">Jakarta</a>	 Анатолий Карпов (4)	 Ян Тимман	6	2	13	лучший из 24 <sup>а</sup>
<a href="#">1996</a>	 Россия	<a href="#">Элиста</a>	 Анатолий Карпов (5)	 Гага Камский	6	3	9	лучший из 20 <sup>а</sup>
<a href="#">1998</a>	 Нидерланды и  Швейцария	<a href="#">Гронинген</a> <a href="#">Lausanne</a>	 Анатолий Карпов (6)	 Вишванатан Ананд	2+2	2	2	<a href="#">одиночные отборочные турниры</a> с финалами best-of-6 + тай-брейки
<a href="#">1999</a>	 США	<a href="#">Las Vegas</a>	 Александр Халифман	 Владимир Акопян	2	1	3	
<a href="#">2000</a>	 Индия и  Иран	<a href="#">Нью-Дели</a> <a href="#">Тегеран</a>	 Вишванатан Ананд	 Алексей Широв	3	0	1	
<a href="#">2002</a>	 Россия	<a href="#">Москва</a>	 Руслан Пономарев	 Василий Иванчук	2	0	5	<a href="#">турнир на выбывание в одиночном</a> разряде с финалами по 8 + тай-брейков
<a href="#">2004</a>	 Ливия	<a href="#">Триполи</a>	 Рустам Касимджанов	 Майкл Адамс	2+1	2	2+1	<a href="#">одиночные отборочные турниры</a> с финалами best-of-6 + тай-брейки
<a href="#">2005</a>	 Аргентина	<a href="#">Potrero de los Funes</a> <a href="#">San Luis</a>	 Веселин Топалов	 Вишванатан Ананд  Петр Свидлер	10 очков из 14			Двойной круговой турнир с участием 8 игроков

### Чемпионат мира ФИДЕ (2006–настоящее время)

Титулы чемпиона мира по классическим шахматам и ФИДЕ были объединены [матчем 2006](#) года между чемпионом мира по классическим шахматам [Владимиром Крамником](#) и чемпионом ФИДЕ [Веселином Топаловым](#). Все последующие чемпионаты проводились [ФИДЕ](#). С [2008](#) года ФИДЕ вернулась к формату, когда действующий чемпион играет с претендентом.



Год	Принимающая страна	Принимающий город	Чемпион мира	Занявший(-ые) второе(-ые) место(-ы)	Выиграл (+)	Проиграл (-)	Ничья (=)	Формат
<a href="#">2006</a>	 Россия	<a href="#">Элиста</a>	 <a href="#">Владимир Крамник</a> (3)	 <a href="#">Веселин Топалов</a>	3+2	3+1	6+1	лучшие из 12 + тай-брейков
<a href="#">2007</a>	 Мексика	<a href="#">Мехико</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (2)	 <a href="#">Владимир Крамник</a>  <a href="#">Борис Гельфанд</a>	9 очков из 14			Двойной круговой турнир с участием 8 игроков
<a href="#">2008</a>	 Германия	<a href="#">Вопп</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (3)	 <a href="#">Владимир Крамник</a>	3	1	7	лучшие из 12 + тай-брейков
<a href="#">2010</a>	 Болгария	<a href="#">София</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (4)	 <a href="#">Веселин Топалов</a>	3	2	7	
<a href="#">2012</a>	 Россия	<a href="#">Москва</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a> (5)	 <a href="#">Борис Гельфанд</a>	1+1	1	10+3	
<a href="#">2013</a>	 Индия	<a href="#">Ченнаи</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a>	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a>	3	0	7	
<a href="#">2014</a>	 Россия	<a href="#">Сочи</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (2)	 <a href="#">Вишванатан Ананд</a>	3	1	7	
<a href="#">2016</a>	 США	<a href="#">Нью-Йорк</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (3)	 <a href="#">Сергей Карякин</a>	1+2	1	10+2	
<a href="#">2018</a>	 Великобритания	<a href="#">Лондон</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (4)	 <a href="#">Фабиано Каруана</a>	0+3	0	12	
<a href="#">2021</a>	 Объединенные Арабские Эмираты	<a href="#">Дубай</a>	 <a href="#">Магнус Карлсен</a> (5)	 <a href="#">Ян Непомнящий</a> <sup>[1]</sup>	4	0	7	лучшие из 14 + тай-брейков
<a href="#">2023</a>	ТБД	ТБД	 <a href="#">Непомнящий</a> против.  <a href="#">Дин Лирен</a>	 <a href="#">Ян Дин</a>				

### 3-4 Семинар. Развитие шахмат в Узбекистане и узбекская шахматная школа.

#### План:

1. Развитие шахмат в Узбекистане
2. Современные шахматы в Узбекистане
3. Георгий Азамов - первый международный гроссмейстер из Узбекистана

*Президент утвердил Государственную программу развития шахмат в Узбекистане до 2025 года. Во всех школах в рамках предмета «Физическая культура» внедряется обучение шахматам учащихся 2–4-х классов. Будет увеличено число специкол и шахматных клубов.*

Постановлением президента Шавката Мирзиёева от 14 января утверждена Государственная программа развития шахмат в Узбекистане до 2025 года. Документом предусмотрены повышение интереса детей и подростков к занятиям шахматами, реализация проекта «Шахматы в школе» по обучению шахматам учащихся начальных классов и популяризацию шахмат как интеллектуального вида спорта среди населения.

Постановлением намечено довести число постоянно занимающихся шахматами в стране к 2025 году до 3%, увеличить на 20% количества действующих шахматных отделений и секций в детско-юношеских спортивных школах (число посещающих их детей должно достичь 10,5 тысячи), открыть 25 шахматных школ и клубов на основе государственно-частного партнерства. Количество районов и городов, в которых уделяется особое внимание развитию шахмат как дополнительного приоритетного вида спорта, будет увеличено до 40.

С 2021/2022 учебного года будет расширена практика углубленного обучения учащихся средних школ шахматам дополнительно на 150 школ (по 10 школ в Каракалпакстане и областях) и по 15 школ в Ташкентской области и Ташкенте). В 2018 году эта практика была внедрена в 150 школах. На обеспечение этих школ учебными пособиями и необходимым инвентарем из госбюджета будет выделено 7,5 млрд сумов.

Во всех школах в рамках предмета «Физическая культура» будет внедрено общее обучение шахматам учащихся 2–4-х классов. На эти цели выделяется 20 млрд сумов. Кроме того, в 1000 школах (на конкурсной основе) будет введен 18-часовой учебный план по обучению шахматам. На пособия и инвентарь будет направлено до 10 млрд сумов.

Ежегодно в школах будет проводиться «Месячник шахмат», среди школ — командный турнир по шахматам «Шахрух» и среди учащихся и учителей по предмету «Физическая культура» — республиканское первенство по шахматам. В июне-августе среди детей в махаллях будут проводиться соревнования по шахматам «Кубок махалли», в мае-июле среди семей в махаллях — турнир «Шахматная семья».

Не менее двух раз в год среди работников министерств, ведомств и организаций будут проводиться «Дни шахмат».

В Ташкенте будут ежегодно организовываться Международный турнир по шахматам на приз президента Узбекистана, Международный турнир по шахматам памяти первого международного гроссмейстера Узбекистана Г. Т. Агзамова и Международный турнир XVII чемпиона мира по шахматам Р. М. Касымжанова.

В Самарканде будет проводиться Международный турнир по шахматам «Кубок Сахибкирана», в Хиве — Международный турнир по шахматам «Аль-Беруни», в Бухаре, Термезе и Хиве — «Неделя туризма и шахмат».

Постановлением поддержана инициатива Федерации шахмат и Национальной паралимпийской ассоциации о создании Ассоциации шахматных клубов Узбекистана и отдельного подразделения по шахматам в структуре Национальной паралимпийской ассоциации.

До 1 мая должны быть запущены платформа онлайн-проведения соревнований и турниров ([www.uzchess.uz](http://www.uzchess.uz)) и единая база данных об учащих и студентах, учителях, тренерах и специалистах по шахматам.

Документом также утверждён состав Республиканского совета по ускоренному развитию шахмат в Узбекистане. Его возглавил вице-премьер Азиз Абдухакимов. Совет должен в месячный срок утвердить региональные программы по поднятию на новый уровень развития шахмат в Каракалпакстане, областях и Ташкенте в 2021 году.

*Шахматы снова завоевывают мир. Дети в Узбекистане охотно меняют компьютерные игры на деревянную доску. В школах пора вводить обязательные уроки шахмат, пишет в своей колонке Никита Макаренко.*

27 февраля 2020, 12:42 Колумнисты Общество

Я точно знаю, что вы думаете про шахматы. Что это скуотища для дедушек на лавочках и вообще там все давно просчитано, описано в книгах и решено компьютером. То есть, простому человеку ловить нечего. В принципе, я думал примерно так же. До недавнего времени. Пока не заболел ими.

На днях я встретил одного известного местного блогера. Мы сидели рядом, и в перерыве я увидел, что он играет на телефоне в шахматы на самом популярном сайте Chess.com. «Какой у тебя рейтинг?» — спрашиваю я. «900» — «А у меня 875», — ответил я и понял, что болезнь коснулась не только меня.

Началось все с того, что шахматами заразился мой сын. Первый разносчик болезни появился в «продленке» в виде шахматного учителя. Затем чадо изъявило желание ходить в шахматную школу. Я посмотрел, что там творится: дети вдумчиво сидят за столами и азартно решают задачи. «Дети, что вы делаете, бегите на улицу», — хотел я им сказать. Но побоялся, что они меня поколотят.

Затем мы начали играть дома. Сначала по одной партии в день. Потом по три партии. Через два месяца я обнаружил, что у меня появился аккаунт на Chess.com, и я играю в шахматы каждую свободную минуту. Весь свой отпуск мы провели, играя в шахматы. То на планшете, то на магнитной доске. Playstation позабыт, в доме появились учебники дебютов и висит тяжелый дух шахматных задач.

Через полгода мы докатились до дна: смотрим стримы шахматистов на YouTube и даже, о боже, отправляем им донаты-пожертвования. Новое видео Дудя? Ерунда. Куда интереснее посмотреть шахматного блогера или разбор партии Алехина 1936 года!

## ГЕОРГИЙ АГЗАМОВ



Георгий Агзамов родился 6 сентября 1954 года в небольшом городе Алмалык Ташкентской области Узбекистана. Мальчик появился на свет в семье врача-хирурга Таджихона Агзамова. Агзамовы очень ценили игру на черно-белых клетках, отец в раннем возрасте обучил правилам Георгия, а также его старших братьев Вячеслава и Валерия. Уже в 11 лет Георгий стал чемпионом Алмалыка среди взрослых. В 1971 году надежда Алмалыка занял 2-е место в чемпионате СССР среди юниоров в Риге, а спустя два года дебютировал во взрослом чемпионате Узбекистана, который выигрывал дважды (1976 и 1981).

Мастерский норматив покорился молодому человеку в 19 лет, причем вскоре заветное звание выполнили и его братья. Георгий Агзамов окончил институт (отделение иностранных языков и литературы), после чего сосредоточился на шахматах. В студенческие годы выступал за общество «Буревестник». Агзамов вышел в финал чемпионата СССР (1981) и отличился в очень сильном турнире, разделив шестое место с Александром Белявским. Но настоящий фурор вызвала его игра на первой доске команды Узбекистана на Спартакиаде народов СССР-1981. Георгий достойно сражался с Тиграном Петросяном, Борисом Спасским, Львом Полугаевским, Марком Таймановым, Виктором Купрейчиком и Михаилом Талем, для которого Агзамов и вовсе стал неудобным соперником. Два года спустя на подобном командном состязании Георгий Агзамов набрал 6 из 8 на первой доске, нокаутировав Полугаевского, Тайманова и Наума Рашковского! «Необычайно упорный, волевой шахматист с великолепным тактическим зрением, стремящийся к сложной многофигурной игре», – писал о нем по горячим следам Тайманов.

В составе сборной команды СССР Георгий Агзамов – победитель показательной Телешахолимпиады 1982 года (в финальном матче против команды ФРГ сыграл вничью с Эспигом Лутцем). Участник зонального турнира 1982 года. Международный мастер с 1982 года. Лидер узбекских шахматистов последовательно выиграл шесть международных турниров, в том числе крупные и сильные в Белграде (1982), Вршаце (1983), Сочи (1984). После триумфа на сочинском турнире памяти Чигорина ему было присуждено звание международного гроссмейстера. Второй призер Олег Романишин отстал на очко, поверженный в личной встрече Таль – на 2,5 очка, а Ефим Геллер – на 3,5 очка! Агзамов стал первым в истории гроссмейстером Средней Азии.

Пик результатов талантливого шахматиста пришелся на 1983-1985 годы. Его рейтинг на 1 января 1985 года составлял 2590 пунктов и был одним из самых высоких в СССР, если не считать участников претендентского цикла! В 1986-м Агзамов уверенно победил на турнире в Индии, повергнув молодого Виши Ананда. Также в активе узбекского гроссмейстера числились победы над Белявским, Псахисом, Гулько и многими другими сильными шахматистами того времени. Вничью закончились его поединки с Анатолием Карповым (чемпионат СССР-1983) и Гарри Каспаровым (чемпионат СССР-1981).

Жизнь Агзамова трагически оборвалась 27 августа 1986 года: гуляя в сумерках в окрестностях Севастополя, куда гроссмейстер приехал на полуфинал чемпионата СССР, он оступился и упал в ущелье. Ему был 31 год.

Шахматная федерация Узбекистана с 1986 года проводит турниры, посвященные памяти Георгия Агзамова.



### Узбекистан впервые в истории победил на шахматной олимпиаде

В заключительном туре Всемирной шахматной олимпиады Узбекистан победил сборную Нидерландов и стал победителем турнира. В решающем матче Жяхонгир Вахидов одолел своего соперника и принёс первую в истории золотую медаль олимпиады для национальной команды.

Мужская сборная Узбекистана в 11-м туре 44-й шахматной Олимпиады в Ченнаи (Индия) победила сборную Нидерландов и стала чемпионом турнира. Матч, прошедший 9 августа, завершился со счётом 2,5:1,5.



20-летний **Нодирбек Якуббоев** (2620) уступал по ходу партии с 23-летним Йорденом Ван Форестом (2678), но сумел выправить ситуацию и довести встречу до ничьи.





За 11 туров узбекистанец одержал пять побед, шесть ничьей и не потерпел ни одного поражения (8 очков из 11).

17-летний гроссмейстер **Нодирбек Абдусатторов** и 28-летний Аниш Гири (2760), который входит в топ-10 лучших шахматистов мира на данный момент, также **не выявили** победителя, хотя узбекистанец имел небольшое преимущество. При победе он **мог** войти в список шахматистов с рейтингом более 2700.

За 11 туров Абдусатторов одержал восемь побед, включая ключевую **победу** в 10-м туре против Гукеша Доммараджу из Индии-2, трижды сыграл вничью и потерпел лишь одно поражение (8,5 очков из 11).



16-летний гроссмейстер **Жавохир Синдаров** (2629) **согласился** на ничью с 27-летним Беньямином Боком (2616), хотя также по ходу встречи имел перевес.





За 10 матчей узбекистанец одержал пять побед, трижды сыграл вничью и потерпел два поражения (6,5 очков из 10).

В параллельных матчах сборная Индии-2 победила Германию (3:1), а Армения превзошла Испанию (2,5:1,5), из-за чего Узбекистану нужна была победа для получения медали. В решающей партии 27-летний **Жахонгир Вахидов** (2564) доминировал над 20-летним Максом Уормердамом (2610), заставил его сдаться на 60-м ходу и принёс Узбекистану первую в истории победу на олимпиаде.

Всего Вахидов сыграл восемь матчей, в которых он одержал пять побед и трижды сыграл вничью без поражений (6,5 очков из 8).



































В турнире за сборную также выступал 20-летний **Шамсиддин Вахидов** (2552), который одержал три победы и одну ничью без поражений (3,5 очка из 4).

Таким образом, сборная Узбекистана по итогам 11 туров заняла первое место в турнирной таблице с 19 баллами и осталась единственной командой без поражений. Второе место заняла сборная Армении (19 баллов), а третье — Индия-2 (18 баллов).

Место	Команда	Раунд	ВР	МР
1	Uzbekistan	11	33	19
2	Armenia	11	28½	19
3	India 2	11	32½	18
4	India	11	29	17
5	Moldova	11	27½	17
6	United States of America	11	26½	17
7	Netherlands	11	29	15
8	Spain	11	28½	15
9	Montenegro	11	28½	15
10	Israel	11	28	15
11	England	11	28	15
12	Hungary	11	28	15
13	Kazakhstan	11	27½	15
14	Brazil	11	27½	15
15	Azerbaijan	11	27	15
16	Germany	11	26½	15
17	Serbia	11	26	15
18	Georgia	11	29½	14
19	Argentina	11	28½	14
20	Turkey	10	28	14

Женская сборная Узбекистана по шахматам одержала победу над Коста-Рикой (2,5:1,5) и завершила олимпиаду на 31-м месте среди 162 команд. Страну представляли 21-летняя Нилуфар Якуббаева (2299), 16-летняя Умида Омонова (2195), 16-летняя Мафгуна Бобомуродова (1914), 13-летняя Афруза Хамдамова и 20-летняя Маржона

#### Final Ranking after 11 Rounds - Women

Rk.	SNo	FED	Team	Team	Games	+	=	-	TB1	TB2	TB3	TB4
1	2	UKR	 Ukraine	UKR	11	7	4	0	18	413,5	30,5	157
2	3	GEO	 Georgia	GEO	11	8	2	1	18	392	29	158
3	1	IND	 India	IND	11	8	1	2	17	396,5	29	160
4	7	USA	 United States of America	USA	11	8	1	2	17	390	31,5	143
5	10	KAZ	 Kazakhstan	KAZ	11	8	1	2	17	352	28	149
6	4	POL	 Poland	POL	11	7	2	2	16	396	30	155
7	6	AZE	 Azerbaijan	AZE	11	7	2	2	16	389	29,5	156
8	11	IND2	 India 2	IND2	11	7	2	2	16	369,5	30	146
9	15	BUL	 Bulgaria	BUL	11	7	2	2	16	361	29,5	147
10	8	GER	 Germany	GER	11	8	0	3	16	344,5	29	140
11	12	HUN	 Hungary	HUN	11	8	0	3	16	340,5	28,5	138
12	9	ARM	 Armenia	ARM	11	8	0	3	16	333	28,5	143
13	18	SRB	 Serbia	SRB	11	8	0	3	16	326	28	139
14	22	SVK	 Slovakia	SVK	11	7	2	2	16	277	24,5	144
15	28	MGL	 Mongolia	MGL	11	6	3	2	15	350	28	150
16	23	CZE	 Czech Republic	CZE	11	6	3	2	15	318	26,5	142
17	16	IND3	 India 3	IND3	11	7	1	3	15	313	27	142
18	42	LTU	 Lithuania	LTU	11	7	1	3	15	298	27	134
19	14	CUB	 Cuba	CUB	11	7	1	3	15	293,5	26	139
20	17	NED	 Netherlands	NED	11	7	1	3	15	292,5	25,5	143
21	13	ESP	 Spain	ESP	11	6	2	3	14	339	29,5	136
22	5	FRA	 France	FRA	11	6	2	3	14	328	27	146
23	20	ROU	 Romania	ROU	11	6	2	3	14	325,5	25	150
24	32	INA	 Indonesia	INA	11	7	0	4	14	324	28,5	142
25	19	ISR	 Israel	ISR	11	7	0	4	14	322,5	26,5	142
26	30	EST	 Estonia	EST	11	6	2	3	14	321	26,5	137
27	31	PER	 Peru	PER	11	7	0	4	14	310	27	140
28	27	GRE	 Greece	GRE	11	6	2	3	14	308	27	140
29	25	ITA	 Italy	ITA	11	7	0	4	14	288	27	130
30	38	IRI	 Iran	IRI	11	7	0	4	14	283,5	27,5	131
31	46	UZB	 Uzbekistan	UZB	11	7	0	4	14	277	27,5	125
32	21	ENG	 England	ENG	11	7	0	4	14	274	24,5	142

Маликова (1756). Сборная Узбекистана была одной из самых молодых команд турнира. «Золото» олимпиады выиграла женская сборная Украины, второе место заняла Грузия, третье — Индия.

В последний раз Узбекистан выигрывал медаль олимпиады в 1992 году. Тогда сборная в составе Валерия Логинова, Григория Серпера, Александра Ненашева, Сергея Загребельного, Михаила Салтаева и Саидали Юлдашева стала серебряным призёром турнира в Маниле (Филиппины).

Сборная Узбекистана в декабре 2018 года также впервые заняла первое место на Всемирной шахматной олимпиаде среди юниоров до 16 лет. Тогда на первенстве страну представляли Нодирбек Абдусаттаров, Шамсиддин Вохидов, Ситора Сапарова, Жавохир Синдаров и Нодирбек Якуббоев.

## 5-6 Семинар. Методика преподавания шахмат в ВУЗах.

### План:

1. Дидактико-методические основы обучения шахматам
2. Некоторые аспекты обучения шахматам
3. Обучение шахматам студентов

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Основными формами и средствами при обучении шахматам являются:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Обучение игре в шахматы осуществляется на основе общих методических принципов:

- а) принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- б) принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- в) принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- г) основой организации работы с детьми в данной методике является система дидактических принципов:
  1. принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
  2. принцип *mini - max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
  3. принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
  4. принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
  5. принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности; принцип поступательности предусматривает изложение более сложного материала в течение всего года обучения.

Для обучения игре в шахматы используют два основных принципа.

Принцип непрерывности. Для того, чтобы обеспечить в занятиях прогрессивные изменения уровня подготовленности или хотя бы сохранение достигнутого уровня, необходимо гарантировать неразрывную преемственность занятий, академических, факультативных и домашних заданий, обеспечивающих определенные следовые и кумулятивные эффекты. Поэтому обучение, тренировка и участие в турнирах должны являться единым непрерывным процессом.

Принцип цикличности. Подготовка юного спортсмена, в том числе – шахматиста, связана как с биологическими циклами (ритмами), так и со специально созданными человеком периодами его учебной деятельности: учебным годом, недельными микроциклами.

Принцип цикличности связан с динамикой умственных и физических нагрузок. Они постепенно повышаются к середине четверти, а затем стабилизируются на достигнутом уровне.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы, их применяют:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции – мотив – идея – расчёт – ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Несомненно, что умение играть в шахматы поможет маленьким "теоретикам" отточить свой логический аппарат, а "мечтателям" позволит приобрести необходимую гармонию. Особые трудности подстерегают родителей, если их дети ярко выраженные "шустрики" – непоседливые, неугомонные, подвижные, гиперактивные, либо "мямлики" – медлительные, задумчивые, не сразу реагирующие на изменение ситуации.

Детям-"мямликам" требуется постоянная терпеливая и ненавязчивая помощь, они нуждаются в участливом, сочувственном отношении со стороны взрослого, особенно матери. Они, как правило, отличаются неуверенностью в себе, часто сомневаются в правильности своих действий, в выборе решения. Если дошкольник-"мямлик" не может справиться с какими-то заданиями, это не значит, что он не знает, как и что нужно делать. Чаще ребенок просто не решается приступить к заданию, опасаясь, что у него не получится. Предложите ему помощь. Самого ощущения, что он не один, что рядом с ним взрослый, который придет на помощь, зачастую оказывается достаточно, чтобы неуверенный в себе ребенок постепенно, шаг за шагом, справился с заданием, хотя и оглядываясь все время на взрослого в ожидании одобрения и поддержки. "Мямлика" нельзя подгонять, одергивать, ругать за неудачи – он моментально "завянет" и откажется от дальнейших действий. Психофизические особенности определяют не только посильный для них темп выполнения любых действий, но и специфическую тактику

решения задач, выполнения заданий. Для этих детей требуется время, чтобы предварительно продумать последовательность действий, необходимых для выполнения задания, подробно представить их себе, и лишь затем они могут перейти к их практическому осуществлению. Именно из-за этого они обычно не сразу приступают к делу, что очень раздражает нетерпеливого взрослого, не представляющего себе, о чем это размышляет малыш и почему он ничего не делает. А на самом деле выбранная ребенком в данный момент тактика свидетельствует о более зрелом и развитом мышлении, чем требует от ребенка взрослый, ожидающий пооперационного подхода к выполнению задания. Для многих детей пооперационный путь доступнее, проще, именно потому он преобладает при обучении детей в детском саду и в начальной школе. Но замедленные "копуши" нередко мыслят по-другому – эти "тугодумы" нередко обнаруживают более сложившуюся систему в выполнении учебных заданий, и следует считаться с этим. Конечно, не всегда дело обстоит так просто: дети могут и ошибаться, действовать, хоть и хорошо подумав, но все-таки неправильно. Тогда им должен помочь взрослый, снова объяснить, но обязательно связывая каждое действие с конечной целью. Очевидно, что "мямлик" по психофизическому складу похож на "теоретика" и ему необходимо умение играть в шахматы.

Рассматривается проблема интеллектуального развития в студенческом возрасте, выявляются психофизиологические особенности, оказывающие влияние на формирование интеллектуальных способностей и психических качеств. Предложенная методика экспресс-курсов по шахматам позволяет повысить уровень у студентов, содействует развитию психических качеств и интеллектуальных способностей, необходимых для успешного обучения в вузе.

Ключевые слова: интеллектуальное развитие студентов, психологические особенности студенческого возраста, шахматная игра, интеллектуальные способности.

Студенческий возраст — это период ярко выраженных преобразований, направленных на развитие личности, реализацию социального потенциала и индивидуальных способностей. Учебно-профессиональная деятельность в этом возрасте характеризуется высокой динамикой развития интеллектуальных способностей, оказывает большое влияние на формирование психики, психофизиологических качеств и способствует интеллектуальному становлению.

В связи с технологизацией жизни общества, увеличением потока информации, ускорением темпа и ритма жизни повышается нагрузка на сферу психики человека, что приводит к снижению физической и умственной работоспособности. Особенно эти процессы прослеживаются среди подрастающего поколения и молодежи, посвящающих много времени общению в социальных сетях, что приводит к пассивному восприятию познавательной информации без объективизации конкретной цели развития личности. В свою очередь, через игру в шахматы можно сформировать личность нового типа — целеустремлённую, инициативную, прагматичную, креативную, с определённой жизненной позицией и мировоззрением.

С одной стороны, успешное обучение в вузе обусловлено мобильностью студента к изменяющимся условиям современного образования, зависит от высокого уровня интеллектуальных способностей, мышления, памяти, внимания, воображения, психофизиологических состояний и работоспособности. С другой стороны, в программе подготовки студентов в вузе не существует конкретных форм и специфических средств развития этих интеллектуальных способностей. С помощью игры в шахматы можно развить необходимые интеллектуальные и психические качества, контролировать процессы эмоционально-волевой сферы.

Цель исследования — изучить влияние игры в шахматы на развитие умственных способностей студентов.

Для успешного и эффективного обучения в вузе необходимо поддерживать интеллектуальные способности на довольно высоком уровне. Интеллектуальными



способностями являются сообразительность, восприимчивость, память, внимание, логическое мышление, пространственное воображение, эрудиция. Понятие интеллекта определяется как свойство психики человека, способность к адаптации в новых ситуациях, способность обучаться на основе полученного опыта, понимать и применять абстрактные концепции, использовать приобретённые знания с целью управления и восприятия окружающей среды. Сравнительный анализ студенческого возраста с остальными показывает, что на данном жизненном этапе происходят сложные психологические структурные изменения функций интеллекта, обусловленные наивысшей скоростью процессов интеллектуальной деятельности — оперативной памяти, переключения внимания, реакции, решения вербальных и невербальных логических задач.

По Б. Г. Ананьеву, развитие интеллектуальной деятельности в студенческом возрасте зависит от следующих неразрывно связанных показателей:

- 1) сообразительности — «подвижности и гибкости» ума, скорости мыслительной деятельности;
- 2) восприимчивости — способности осваивать, перерабатывать и сохранять в памяти информацию;
- 3) любознательности — потребности в приобретении познавательной информации;
- 4) вербализации — способности выражать свои мысли, оформлять в письменном виде и использовать устную речь в общении;
- 5) эрудиции — способности осуществлять количественный и качественный анализ объёма знаний и явлений, необходимый для функционирования умственной деятельности. В зависимости от объёма усвоенной информации процессы интеллектуальной деятельности активизируются прямо пропорционально уровню эрудиции.

Специфической ориентацией интеллектуального развития студентов является познавательная, коммуникативная и мыслительная активность при решении конкретных учебно-профессиональных задач. Мыслительный процесс — это постоянно протекающая деятельность мозга человека, регулирующая накопление, анализ и переработку информации. Уровень интеллектуального развития зависит от динамики мыслительных процессов, аккумуляции освоенной информации, которая впоследствии моделируется и интерпретируется, на её основе создаются предпосылки явлений и ситуаций с последующим прогнозированием полученных опытным путём продуктов мыслительной деятельности.

По утверждению психолога Д. П. Гилфорда у студентов, творческих людей, работников умственного и интеллектуального труда наблюдается дивергентное мышление, основное свойство которого заключается в систематическом подходе поиска решения задач и проблем. Особой оценки заслуживает исследование Ч. Спирмена о том, что успешная умственная деятельность зависит от интеллектуального развития, способности человека адаптироваться в социуме и анализировать изменяющиеся факторы окружающей среды.

## 7-8 Семинар. Основы шахматной стратегии и тактики.

### План:

#### 1. Стратегия шахмат

#### 2. Тактика шахмат

Многие люди полагают, что в шахматах существует некая магическая стратегия, которая позволяет выигрывать каждую партию. Но что она может из себя представлять — атаку или защиту, особый стиль игры или оценку позиции, набор правил или тактик? Нет, дорогой друг, я не пытаюсь тебя запутать. Дело в том, что шахматная стратегия охватывает всё вышеперечисленное в разной степени.

**Стратегия шахмат** — это общая оценка позиции и постановка целей на долгосрочную перспективу.

**Тактика шахмат** является частью стратегии и распространяется только на отдельную серию ходов, которые могут быть точно рассчитаны.

По сути, это разные навыки, которые шахматист должен развивать в равной степени. Как и талантливый генерал, он должен не только уметь грамотно выстроить свои войска и маневрировать ими по ходу сражения, но и в нужный момент отдать точный приказ, чтобы добиться конкретных выгод.

Опытные игроки разрабатывают свою стратегию прямо с **дебюта**. Например, если шахматист играет черными и стремится перехватить инициативу, то выбирает **Сицилианскую защиту**. Если же он хочет получить белыми небольшой перевес без риска, то предпочтет **Ферзевый гамбит**.

#### Лучшие стратегии для начинающих

Как уже было отмечено выше, в шахматах нет универсальной выигрышной стратегии, потому что в таком случае игра не вызвала бы такого интереса. Однако вполне можно набросать несколько хороших стратегий игры для начинающих, которые бы они могли бы использовать против таких же новичков.

- в начале партии следует сначала развивать легкие фигуры (коней и слонов), только затем тяжелые (ферзей и ладей);
- ходы пешками в начале партии надо делать только для того, чтобы открыть дорогу своим фигурам, избегайте повторных ходов пешками на первых порах;
- закончив развитие своих фигур, начинайте нападать на фигуры и пешки соперника. Следите и за угрозами соперника, уводя свои фигуры из-под ударов;
- когда вам удастся выиграть у соперника фигуру или пешку, то разумно будет стремиться к размену. Чем меньше материала останется на доске, тем легче вы реализуете свое преимущество;
- если соперник сделал **рокировку**, то вам следует надвигать пешки на том фланге, где он укрыл своего короля. Таким путем вы сможете вскрыть его укрытие и создать атаку;
- когда на **шахматной доске** образуются открытые вертикали, то их нужно занимать своими тяжелыми фигурами — ладьями и ферзями, чтобы через эти пути проникать в лагерь соперника.

#### Тактика игры в шахматы

Тактическое мастерство — это умение находить конкретные комбинации по ходу шахматной партии. В результате тактических ударов игрок получает материальное преимущество, с помощью которого можно будет поставить мат королю соперника или заставить его сдаться. К числу наиболее распространенных тактических приемов относятся:

- **вилка**;
- **связка**;
- **мельница**.

Шахматисты тренируют тактическое зрение, решая **шахматные задачи**. Начинать нужно с простых заданий, вроде мата в 1 ход, а затем браться за более сложные. Важно, чтобы этот процесс был непрерывным наряду с изучением дебюта или анализом **партий**

**гроссмейстеров.** Тактическая зоркость требуется как в атаке, так и в защите. Без неё даже самый гениальный стратегический план будет обречен на провал, потому что по ходу игры фигуры постоянно контактируют.

В шахматной игре есть две важнейшие составляющие — стратегия и тактика. Любой сильный игрок должен владеть как тактическими приемами, так и стратегическими принципами шахмат. Сегодня мы разберемся, в чем разница между тактикой и стратегией и какие стратегические основы должен знать каждый начинающий шахматист.

### **Стратегия и тактика в шахматах**

Термин «стратегия» встречается не только в шахматах, но и в военном деле, и в бизнесе, и в психологии. Во всех сферах стратегия связывается с планированием своих действий для достижения определенной глобальной цели. Тактика же представляет собой набор конкретных действий, которые приводят к быстрому результату.

Если говорить о шахматах, то к области стратегии также относится выстраивание долгосрочного плана для усиления своей позиции, тогда как тактика в шахматах связана с короткими операциями (тактическими приемами) для достижения быстрого материального перевеса или матовой атаки. Стратегия и тактика в шахматах сильно взаимосвязаны: тактический удар может пройти успешно, только если была выстроена верная стратегия, фигуры были расположены удачно и игрок обладал позиционным преимуществом.

Основные стратегические принципы — это правила, связанные с тем, как следует располагать свои фигуры в ходе шахматной партии, чтобы их взаимодействие было гармоничным. Даже при равном материальном соотношении фигур одна из сторон может иметь большой перевес в стратегической оценке позиции.

#### **Основные принципы шахматной стратегии**

Перечислим несколько стратегических правил позиционной игры в разных частях шахматной партии.

В дебюте, чтобы позиция была стратегически удачной, нужно занимать пешками центр, развивать коней и слонов ближе к центру, захватывать пространство, делать рокировку.

В эндшпиле (конце шахматной партии) возрастает роль короля — он должен быть активным и помогать своим проходным пешкам.

Наибольшая часть стратегических правил и принципов связаны с игрой в миттельшпиле — середине шахматной партии. Именно в миттельшпиле важнее всего правильно выстроить план своих действий, чтобы максимально усилить активность своей позиции и подготовить атаку на короля соперника.

В середине партии нужно стараться каждым ходом улучшать расположение своих фигур:

Ладей лучше всего располагать на открытой линии (линии, на которой нет пешек или есть только пешка противника).

Слоны лучше всего чувствуют себя на открытых диагоналях, слоны не должны упираться в свои пешки.

Для коня лучшее место — форпост, укрепленное своей пешкой положение в лагере соперника.

Ферзь чаще всего играет ведущую роль в атаке, поэтому в середине партии он переводится в сторону короля соперника, создавая ему матовые угрозы под защитой других своих фигур.

Пешки стремятся к захвату центра и пространства, для этого лучше всего надвигать свои центральные пешки на вражескую половину доски.

Рассмотрим ситуацию на диаграмме. Материальное соотношение (количество фигур и пешек) равное. Но стратегически белые обладают огромным перевесом: их фигуры намного более удачно расположены и их позиция более активна. Белая ладья с1 расположена на открытой линии, чернополюный слон занимает важную большую диагональ, конь отлично стоит в центре на укрепленном пункте e5, белые владеют центром и пространством за счет выгодной пешечной структуры. А в позиции черных много недостатков: неразвитые или плохо развитые фигуры, ослабленный король, слабые пешки.

К стратегическим недостаткам в шахматах можно отнести:

Наличие слабых пешек. Есть три основных типа пешечных слабостей: изолированная пешка (на соседних вертикалях с которой нет пешек того же цвета, а значит, защищать ее должны будут фигуры), сдвоенные пешки (расположенные на одной вертикали, препятствуя движению друг друга), отсталая пешка (пешка, которая не может догнать пешку своего цвета на соседней линии).

Наличие слабых полей в лагере, особенно рядом с королем. Слабыми полями можно считать пустые клетки, которые не могут быть взяты под контроль пешкой и могут быть атакованы фигурами соперника.

Наличие неудачно расположенных фигур. Неудачными можно считать неразвитые фигуры, фигуры, стоящие на краю шахматной доски, а также ограниченные в подвижности и упирающиеся в свои пешки.

Раскрытое положение короля (если король не рокирован, либо если пешечное прикрытие его рокировки полностью или частично разрушено).

## 9-10 Семинар. Обучение и развитие шахматиста.

### План:

1. Развития шахмат.

2. Обучение шахматиста

Можно вполне обоснованно утверждать, что в XX-м веке наши соотечественники активно способствовали развитию шахмат, ведь 10 из 15 чемпионов мира были представителями нашей страны. Они многие годы определяли уровень культуры шахмат в мире, на них равнялось шахматное сообщество всей планеты. Благодаря этому шахматы ассоциировались с нашей страной, её интеллектуальными возможностями.

Мировое лидерство в шахматах было следствием популярности этой игры в стране и особенностей национальной системы образования, способствующей формированию аналитического склада ума. Эта система не только давала знания человеку, но и, что более важно, делала его способным к творчеству и саморазвитию.

Можно постоянно наращивать объем знаний и при этом не создавать ничего нового. В настоящее время наша страна с большим трудом пытается перейти на путь инновационного развития. Причина трудностей находится не в экономике, а в человеке, его менталитете.

Практически все науки и образование в России сегодня ориентированы не на творческий поиск, а на количественный рост знаний.

До сих пор в России ведется дискуссия о том, как воспринимать шахматы. Это развлечение, игра или наука, а может искусство? Никто не может определить их значение для человеческого общества только лишь потому, что оно многогранно и неисчерпаемо. Бесспорно лишь одно – полезность шахмат для формирования и развития личности.

Величайший педагог В.А.Сухомлинский в конце 60-х годов XX-го века в книге «Сердце отдаю детям» написал: «Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры». Эту мысль оценили за рубежом - шахматы как учебная дисциплина внедряются в общеобразовательные школы

В России же до сих пор ведутся споры «помогут ли шахматы школе?» В это время Китайская Народная Республика все увереннее занимает лидирующие позиции в мировой экономической системе, а китайские шахматисты – в мировых шахматах.

Шахматы представляют собой универсальный педагогический инструмент. Чем больше распространены в стране шахматы, тем больше креативно мыслящих людей, способных принимать ответственные и логичные решения, готовых бороться для претворения их в жизнь.

Как справедливо подметил многократный чемпион мира по шахматам А.Карпов, «шахматы учат контролю за временем, анализу, планированию, прогнозированию и самодисциплине». Могу добавить к этому, что шахматисты обладают высокой стрессоустойчивостью, они не теряются в критических ситуациях, не впадают в панику, а думают и ищут способ выхода из сложившейся обстановки. Именно такие качества необходимы людям для преодоления кризиса, для создания новой социальной и экономической действительности. Шахматы учат мыслить, но не просто мыслить - они учат мыслить диалектически!

Шахматы учат грамотно вести дискуссию, аргументировано отстаивать свою точку зрения, эффективно взаимодействовать с партнёрами по общению. Невозможно добиться успеха в шахматах, не умея мысленно становиться на сторону противника, не учитывая всех его возможностей.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живёт в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей

полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность...

Опытным путем было установлено, что скорость интеллектуальной реакции у детей, активно играющих в шахматы на 40% выше, чем у неиграющих детей.

Для того чтобы шахматы стали школьным предметом и преподавались повсеместно наряду с математикой, языками и естествознанием, необходимо убедиться в том, что шахматы воспитывают в детях такие необходимые для жизни качества, каких традиционное обучение развить не может. Шахматы надолго обоснуются в школе только при том условии, что они докажут свою способность решать нерешенные проблемы школьного образования.

Игра должна продолжаться до тех пор, пока один из королей не окажется в "матовой" ситуации, либо игра заканчивается вничью или до тех пор, пока один из игроков не решит сдаться.

Кроме того, в шахматы можно играть с «временным контролем». Это означает, что вся игра будет проходить в течение фиксированного времени, и тот, кто превысит лимит времени до объявления «мата», проигрывает партию.

Однако, если вам удастся захватить короля противника до истечения времени, вы выиграете этот матч. При игре на время в шахматах используется разные типы контроля времени. У игроков может быть фиксированное время до конца партии, либо на определённое количество ходов.

В такой спланированной игре у игроков также есть возможность продлить время, тем самым увеличивая количество ходов, которые они, вероятно, сделают.

Как только игра начинается, фигуры перемещаются по доске, используя законные ходы.

Цель состоит в том, чтобы захватить как можно больше фигур вашего противника. По мере развития игры игра достигает точки, когда вы либо ставите сопернику «шах и мат», либо вам придётся смириться с поражением.

Если вы находитесь под «шахом», то вы можете выйти из этой ситуации следующим образом:

Забрать фигуру, которая угрожает вашему королю другой фигурой, или использование вашего короля напрямую, чтобы убрать эту фигуру.

Увести вашего короля из опасной зоны и поставить его на безопасное поле.

Препградить противнику путь к вашему королю, перемещая другую фигуру перед фигурой противника.

Однако если вы не можете сделать ничего из вышеперечисленного, то вам поставили мат и следует признать поражение.

Также обратите внимание, что вы не можете поставить себя под «шах». Это означает, что вы не можете сделать ход, который позволит оппоненту захватить вашего короля на следующем ходу.

**Выбор цвета**

В официальных правилах нет пункта, указывающего, кто должен играть белыми фигурами. Это решение открыто для конкретных правил турнира.

Как правило, цвет определяется случайным образом. Берётся мешок, в который складываются все фигуры и затем главный судья или игрок с наибольшим рейтингом, который участвует в турнире вытаскивает фигуру, по которой и определяется, каким цветом будет играть рейтинг-фаворит на первой доске.

Важные правила игры в шахматы для начинающих

**Мат:** королю поставлен мат, когда ему некуда бежать и он больше не может защититься от атакующего удара.

**Шах:** атака на короля, которая угрожает захватить его на следующем ходу.



**Пат:** это особый случай, когда у игрока нет других допустимых ходов, но он не находится под шахом. Пат — это ничья. Есть также специальное правило пятидесяти ходов, означающее, что если оба игрока сделали пятьдесят ходов без взятия пешками, то игра заканчивается вничью.

**Сдача партии:** Игрок может в любое время отказаться или выйти из игры и признать поражение.

Смотрите больше шахматной терминологии здесь

Названия шахматных фигур и как они ходят

Многие новички не понимают, в чём разница между ферзём и королём. Практически в каждой шахматной партии король носит маленькую корону или крест.

Ферзь обычно меньше по размеру и имеет ребристый край на макушке. Чтобы лучше понимать правила, важно знать названия всех шахматных фигур и как они ходят. Итак, давайте посмотрим на все фигуры и на то, как они ходят.

Король



Король самая важная фигура в игре. Однако он также самый слабый. Король может двигаться только на одно поле в любом направлении, будь то вперёд, назад или в сторону. У короля также есть особый и уникальный ход, известный как рокировка. Король никогда не сможет занять опасную для него позицию. Игра проиграна, если вы потеряете своего короля.

Рокировка — это особое правило, применимое только к королю и ладье. Рокировка позволяет делать две важные вещи:

Спрятать короля в безопасное место

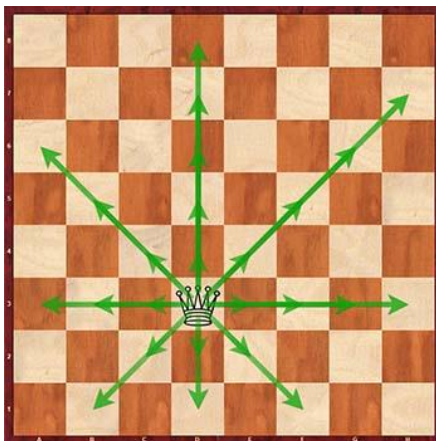
Переместите ладью из угла в центр игры.

Чтобы сделать рокировку, вам нужно переместить короля на два поля в одну сторону, а затем переместить ладью рядом с королём на противоположной стороне. Однако, чтобы рокировка была возможна, должны быть выполнены следующие условия:

1. Для ладьи это должен быть первый ход
2. Для короля это должен быть первый ход
3. Путь между королём и ладьёй должен быть свободным (никакие фигуры не могут его блокировать).
4. Король не может находиться под «шахом» или проходить атакованное поле.

Если вы делаете рокировку в направлении, где стоит король, то это называется «рокировка на королевский фланг». Если вы делаете рокировку на другую сторону, где стоит ферзь, это называется «рокировка на ферзевый фланг». Независимо от того, какую сторону вы выберете, при рокировке король переместится только на два поля.

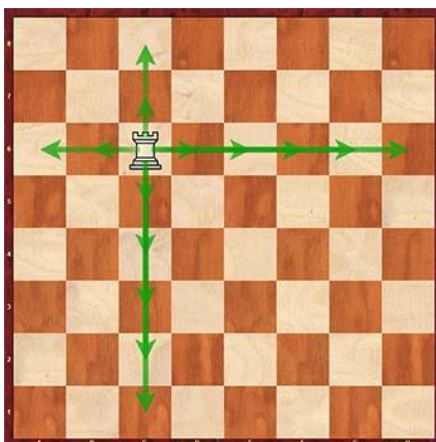
### Ферзь



Ферзь самая сильная фигура в шахматах. Ферзь может перемещаться на любое количество полей по горизонтали, вертикали или диагонали.

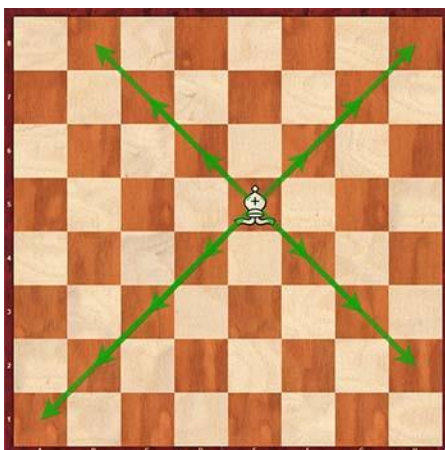
Однако ему не разрешается перепрыгивать через любые другие фигуры. Он может атаковать любым способом, как ходит. Однако, как и любая другая фигура на доске, если она взята, то она выбывает из игры.

### Ладья



Ладья, известная также как тура, может перемещаться на любое количество полей, но только назад, вперёд или вбок. Она также не может перепрыгивать через другие фигуры. Ладьи считаются мощными фигурами, особенно когда речь идёт о защите и работе друг с другом для атаки противника. Взятия в шахматной игре необязательны. Ладья не обязательно должна делать какое-либо взятие. Забирать другие фигуры вы можете тогда, когда заходите, главное, чтобы это не противоречило правилам игры в шахматы.

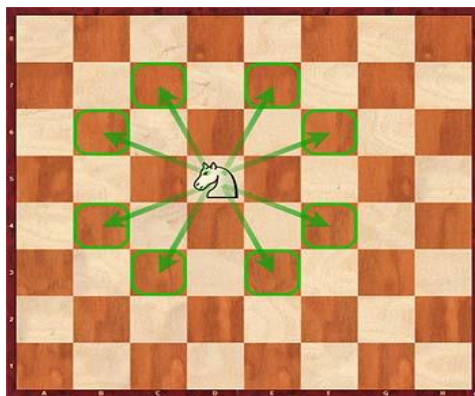
### Слон



Слон может перемещаться на любое количество полей, если все они диагональные. Он не может перепрыгивать через фигуры на своём пути. Если слон начинает с чёрного поля, то он должен всегда ходить по чёрным полям, и наоборот.

Слон хорош для прикрытия или защиты других фигур на доске. На доске у вас будет всего два слона - белопольный и чернопольный. Тот, кто стоит на белом поле, может двигаться по диагонали по белым полям, а кто на чёрном поле, тот движется только по чёрным полям по диагонали.

### Конь.



По сравнению со всеми остальными фигурами конь движется по-разному. Голова коня похожа на лошадь. В общих словах конь ходит на три поля, два поля в одном направлении, а затем ещё на одно поле под прямым углом.

В результате получается Г-образная форма хода. Это единственная фигура, которая может прыгать через другие шахматные фигуры. Конь может пойти на два поля по вертикали или горизонтали, а затем на одно перпендикулярно.

Другие фигуры никогда не могут заслонить коня. Он может легко перепрыгивать любые фигуры и забирать вражеские фигуры. Однако если конь стоит в углу, то он оказывается в ещё более затруднительном положении, чем ферзь или слон, и ещё более уязвим для того, чтобы его поймал противник.

### Пешка

Пешки, с другой стороны, классифицируются как самые сложные фигуры на доске. Пешки необычны, потому что они могут брать другие фигуры и двигаться по-разному. Они продвигаются вперёд, но захватывают другие фигуры по диагонали. Пешки могут двигаться только на одно поле, за исключением первых ходов, в этом случае пешки могут перемещаться на два поля вперед.

Пешки могут брать фигуры только по диагонали перед собой. Они никогда не смогут забрать другую фигуру, задним ходом. Если фигура блокирует пешку, она не может двигаться, пока фигура впереди не уйдёт.

#### **Превращение пешки**

Если пешка успешно достигает другой стороны доски, она может стать любой другой фигурой. Это называется превращение в шахматах.

#### **Взятие на проходе**

Ещё одно правило, применимое к пешкам, - это «en passant», что по-французски означает «мимоходом». Во время игры, если пешка перемещает на две клетки своим первым ходом и при этом оказывается рядом с пешкой противника (это означает, что эта пешка перемещается на две клетки, чтобы избежать риска захвата), то у вражеской пешки есть возможность забрать эту «хитрую» пешку.

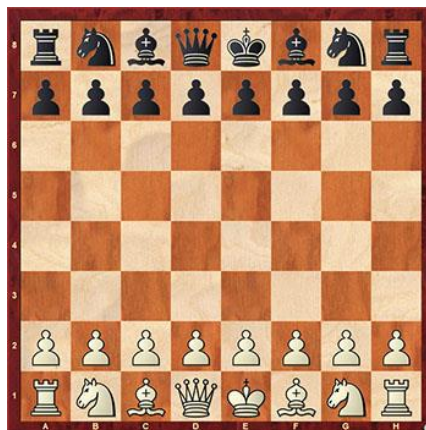
Этот ход возможен только в том случае, если игрок сразу же заметит его и начнёт действовать немедленно. В противном случае возможность взятия пешки исчезает.

После того как вы поймёте названия фигур и их движение, следующий шаг - **узнать, как устроена доска.**

#### Установка шахматной доски

Это исходное положение шахматной доски. Перед тем как начать расставлять фигуры, необходимо правильно установить доску. Доска должна быть установлена так, чтобы у каждого игрока было белое поле в правом нижнем углу шахматной доски.

#### Стартовая позиция шахматной партии



#### Размещение фигур

**Ладьи:** Ладьи ставятся на крайние угловые клетки шахматной доски.

**Конни:** Конни располагаются рядом с ладьёй (поля b1 и g1 для белых, поля b8 и g8 для чёрных).

**Слоны:** Слоны размещаются вдоль вертикалей c и f на заднем ряду. Они стоят рядом с конями.

**Ферзь:** остались два последних поля. Ферзь встаёт на поля своего цвета. Другими словами, если у вас белые фигуры, белый ферзь встанет на белое поле (d1). Точно так же чёрный ферзь пойдёт на чёрное поле (d8).

**Король:** Оставшийся квадрат — это место, где вы размещаете короля. Король должен быть размещён на поле другого цвета. Другими словами, белый король должен быть помещён на чёрный квадрат (противоположные цвета).

**Пешки:** Пешки размещаются вдоль второй горизонтали. Для чёрных это 7-я горизонталь. После того как вы разместите все свои пешки, доска готова!

## 11-12 Семинар. Рокировка. Обучение шахматиста.

### План:

5. Рокировка
6. Стратегия рокировки
7. Важность рокировки в шахматах
8. Атака и защита

Рокировка — самый интересный ход в шахматах, и ее должен уметь делать каждый игрок. Сегодня мы познакомимся с тем, что такое рокировка, для чего она нужна и при каких условиях можно рокироваться.

Почему рокировка — самый интересный ход? Очень просто: это единственный возможный по правилам ход в шахматах, который делают сразу две фигуры! В рокировке участвуют король и ладья, и ее цель — спрятать короля в надежное укрытие и вывести в бой ладью.

Как делать рокировку в шахматах

Рокировка в шахматах делается так: король прыгает к ладье через клетку, а ладья — через короля.

В результате король оказывается спрятан за своими пешками.

На английском языке рокировку называют *castle*, что переводится как «замок, крепость».

Рокировка возможна с обеими ладьями: рокировку с ближней ладьей (h1) называют короткой, а рокировку с дальней ладьей (a1) — длинной.

Важно, что при любой рокировке король перепрыгивает всего через одну клетку, а ладья всегда перелетает через короля и оказывается на соседнем поле. Поэтому при длинной рокировке ладья совершает большой прыжок на 3 клетки.

Правила рокировки в шахматах

Правило №1

Рокироваться можно, только если король и ладья стоят на своих начальных местах и они еще не ходили.

Обратите внимание: если король покинет свою начальную клетку, а потом вернется назад, рокировку делать в этой партии он все равно уже не сможет. А если начальную клетку покинула одна из ладей, то рокироваться можно только со второй ладьей.

Правило №2

Рокировка возможна только в том случае, если между королем и ладьей на доске нет других шахматных фигур.

Правило №3

У начинающих шахматистов порой возникает вопрос — можно ли делать рокировку после шаха? Ответ: нет, такой ход запрещен правилами игры в шахматы.

Нельзя рокироваться в тот момент, когда королю объявили шах.

Обратите внимание: если удалось защититься от шаха, не сходяв королем, то на следующих ходах рокировку делать можно.

Правило №4

Король при рокировке не имеет права прыгать через битое поле.

Битым полем в шахматах называют поле, которое атаковано фигурой противника. Король не имеет права перелетать через клетку, атакованную соперником. А вот ладья при длинной рокировке имеет право перелететь через битое поле b1.

Правило №5

Конечно же, король не может рокироваться под шах. Рокировку невозможно сделать, пока поле g1 (или c1 — для длинной рокировки) атаковано одной из фигур соперника.

Рокировка — очень важная часть партии. Считается, что именно после нее заканчивается дебют и партия переходит во вторую стадию — миттельшпиль. Для того, чтобы рокировка была удачной, в начале партии не стоит ходить пешками f и g (если нарушить это правило, можно получить быстрый мат). В дебюте мы выводим центральные пешки, а пешки f, g и h после рокировки становятся забором для короля. А после центральных пешек развиваются конь и слон, чтобы освободить место между королем и ладьей — только тогда можно рокироваться.

Мат с помощью рокировки

Обычно рокировка выполняется в течение первых 10–15 ходов партии. Однако бывает, что этот ход делают уже в конце партии, и с помощью рокировки можно даже поставить мат. Это происходит из-за того, что рокировка вводит в игру ладью, которая сможет атаковать короля соперника. Пример мата с помощью рокировки можно увидеть на диаграммах: белые начинают и ставят мат в 1 ход.

Напоследок расскажем короткий стишок про рокировку в шахматах:

Чтобы сделать рокировку,  
Королю нужна сноровка.  
Если еще он не ходил  
И под шах не угодил,  
И ладья на месте тоже —  
К ней через клетку прыгнуть сможет.  
Его ладья перепрыгнет ловко,  
И это будет рокировка!

### Стратегия рокировки

В дебюте этот ход очень важен. Она выполняет две важные цели:

- Перемещает короля в более безопасную позицию, подальше от середины доски.
- Перемещает ладью на «активную» позицию в центре. Этим ходом можно поставить королю соперника «мат».

Обычно лучше выбирать рокировку на королевский фланг, потому что она удерживает короля на более безопасном расстоянии. Король остаётся ближе к краю доски, а все остальные пешки будут стоять ближе к королю, в ряд, защищая короля от атак. Однако при рокировке на ферзевый фланг король располагается ближе к центру доски, и пешка на вертикали «a» не защищена. Из-за этого короля часто ставят на линию «b», чтобы он мог защитить пешку «a».

Во время всего этого процесса, когда король будет отходить от центра доски, у соперника будет дополнительное время подготовить атаку. Кроме того, рокировка на ферзевый фланг потребует ухода и ферзя. Рокировка на ферзевый фланг займёт больше времени.

С другой стороны, рокировка на ферзевый фланг также имеет преимущества. Она эффективно помещает ладью в центральную линию «d» доски. В шахматах оба игрока чаще выбирают рокировку на королевский, а не на ферзевый фланг. Однако бывают случаи, когда один игрок выбирает рокировку на королевский фланг, а другой выбирает рокировку на ферзевый фланг, это называют «разносторонние рокировки» или «рокировки на разные фланги».

При такой стратегии рокировки игры обычно заканчиваются ожесточённой борьбой между двумя игроками, поскольку пешки обоих игроков могут двигаться вперёд и атаковать короля противника. Пример такой ситуации - Вариант Дракона в Сицилианской защите и Югославская атака.

**Разносторонние Рокировки: Сицилианский Дракон против Югославской Атаки**

Исходная позиция Югославской Атаки





В этой позиции оба игрока рокировали на противоположные стороны доски. В такой игре будет жестокая битва. Белые намерены вскрыть вертикаль h манёвром h2-h4-h5 при поддержке g4 и атаковать короля чёрных. Они также попытаются разменять основных защитников чёрных на королевском фланге, таких как конь на f6 и слон на g7, обычно путём Nd5 и Bh6 соответственно.

С другой стороны, чёрные имеют хорошую контригру на ферзевом фланге и надеются сыграть такие ходы, как ...Ra8-c8, ...Ne5-c4, ...b7-b5 и ...Qd8-a5. В некоторых вариантах чёрные могут пожертвовать ладью за коня на c3, чтобы разрушить пешечное прикрытие короля и создать слабые места.

#### Важность рокировки в шахматах

Шахматные ходы в целом можно рассматривать с динамической или позиционной точки зрения, в зависимости от того, являются ли они частью комбинации или какой-то статической особенностью. Рокировка, без сомнений, сильно увеличивает динамический потенциал позиции. Сразу после рокировки игрок получает целый ряд возможностей, которых у него раньше не было.

- Она усиливает влияние ладьи
- Освобождает поле e1 для возможной атаки по линии «е».
- Устанавливает связь между ладьями, в результате чего они прикрывают друг друга и могут объединяться для совместной атаки.

С другой стороны, рокировка - это **позиционный ход**, который обеспечивает определённый элемент постоянства в позиции. Поскольку он уникален и необратим, его можно провести только один раз за игру, а это означает, что король, как правило, остаётся на стороне, на которую он рокировался.

В особых случаях он может перемещаться с большей или меньшей степенью сложности из позиции рокировки в различные части доски.

Таким образом, рокировка является относительно безвозвратной (в отличие от хода пешкой, который абсолютно безвозвратный). Но с практической точки зрения положение короля после рокировки, по крайней мере до начала эндшпиля, определённо является постоянным позиционным признаком.

Перед рокировкой у короля есть три возможных варианта действий:

Остаться в середине доски

Рокировать на королевский фланг или

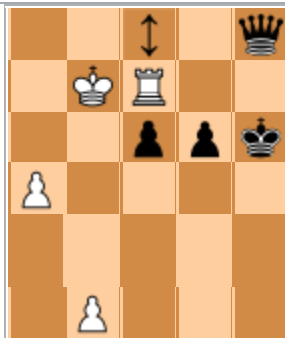
Рокировать на ферзевый фланг

После рокировки у него больше нет выбора. Теперь у короля будет определённое убежище, постоянный адрес; факт, который противник, естественно, принимает во внимание.

Без сомнения, здесь он находится в большей безопасности от атаки, но в то же время он позиционно привязан к одной конкретной области доски, поэтому несомненные преимущества рокировки компенсируются определёнными недостатками.

#### Атака и защита.

#### Вечное нападение

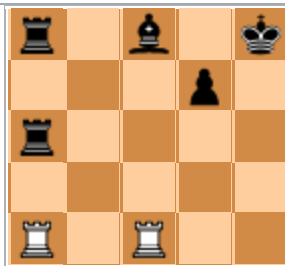


Вечное нападение ладьёй на ферзя  $Lf8-f7$

Основная статья: [Вечное нападение](#)

*Вечное нападение* — слабейшая сторона спасается путём непрерывного преследования одной или нескольких фигур соперника, лишая его тем самым необходимого темпа, чтобы использовать свой материальный и/или позиционный перевес. Различают несколько разновидностей «вечного нападения»: «[вечный шах](#)», [взаимное нападение](#) и [попеременное нападение](#).

#### Встречное нападение



1.  $Lh4+$  встречное нападение без взятия. 1.  $L:f8+$  — [контрудар](#)

Основная статья: [Вечное нападение](#)

*Встречное нападение* — выше рассмотренный пятый способ защиты от прямого нападения на фигуру. Встречается:

- без взятия.
- со взятием. Такое встречное нападение будет называться [контрудар](#), который, как правило, эффективнее встречного нападения без взятия.

В шахматной практике возможен также *встречный* или [перекрёстный шах](#).

#### Двойное нападение

*Двойное нападение* — частный случай [двойного удара](#). Одно из действенных средств атаки в шахматах. Проявляется в таких формах:

4. [вилка](#) — фигура или пешка одновременно атакует две фигуры соперника,
5. две фигуры одновременно атакуют две фигуры соперника.
6. две фигуры одновременно атакуют фигуру соперника.

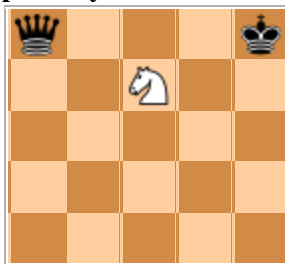
В двух первых случаях эффективность двойного нападения определяется шахматными правилами: за один ход можно увести из-под атаки лишь одну фигуру.

В третьем случае — защищающаяся сторона имеет единственный способ защиты — отход фигуры.

Однако двойное нападение может оказаться и неэффективным, если выходящая из-под атаки фигура совершает в свою очередь нападение.

Двойное нападение на короля называется [двойной шах](#), которое также всегда является и открытым нападением.

## Примеры трёх случаев двойного нападения



Первый случай. [Вилка](#)

Второй случай



Третий случай

Комбинированное нападение



Комбинированное нападение на чёрного коня

*Комбинированное нападение* — сложная форма тактического взаимодействия фигур в атаке, сочетающая нападение и ограничение, при которых атакованную фигуру нельзя:

- ни защитить,
- ни увести из-под удара.

Если комбинированное нападение совершено на короля, ему объявляется [мат](#).

Также под комбинированным нападением иногда понимают одновременное нападение нескольких фигур.

Нападением развязыванием



1. f5. Белая ладья развязывается и нападает на слона

*Нападение развязыванием* — нападение фигурой, освобожденной из-под связки. Развязывание может происходить двумя способами:

- связанная фигура сама уходит из-под связки.
- перекрывается линия связки другой фигурой или пешкой.

Открытое нападение

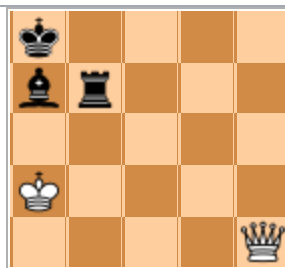
1. e6. Открытое нападение слоном

*Открытое (вскрытое) нападение* — тактический приём: в результате ухода фигуры или пешки открывается линия действия другой обязательно дальнбойной фигуры этого же цвета, создающей угрозу неприятельскому объекту. Условие открытого нападения — наличие [засады](#).



Открытый (вскрытый) шах — открытое нападение на короля. Особым тактическим приёмом открытого шаха является «мельница».

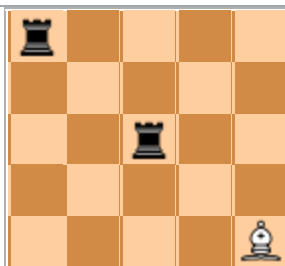
Связка



Ладья связана ферзём и не может ходить

Основная статья: [Связка \(шахматы\)](#)

Связка — нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру (или пешку), за которой на линии нападения (линии связки) расположена другая неприятельская фигура (равнозначная либо более ценная) или какой-либо важный пункт. Сквозное нападение



Сквозное нападение слона

Основная статья: [Линейный удар](#)

Сквозное нападение или линейный удар — нападение дальнобойной фигурой на неприятельскую, за которой на линии действия расположена другая равная или менее ценная неприятельская фигура.

Сквозной шах — сквозное нападение на короля.

Умение хорошо защищаться в шахматах — очень важный навык, которым пренебрегают многие шахматисты. Как правило, они фокусируются на атакующих шахматах, тактике и жертвах. Без сомнения, это важные навыки, **но не менее важно понимать, как защищаться и выходить из сложных позиций**. После прочтения сегодняшней статьи, вы узнаете о семи самых важных принципах защиты и сможете их применять в своих партиях.

### 1. Определяйте угрозы

Хороший принцип — в первую очередь думайте о защите. После того, как соперник сделал ход, вы должны оценить **все изменения** на доске и найти **все угрозы**, которые созданы этим ходом. Для упрощения, можно задать себе три вопроса:

- В чем заключается идея этого хода?
- Противник угрожает или защищается?
- Какой будет самый сильный ответ на Ваш ход?

На диаграмме Черные сыграли **1...Qb6**, защитив коня. Однако, это не только защитительный ход, но и в тоже время Черные создали угрозу взятия на f2. Важно видеть такие угрозы и вовремя на них реагировать.

Ход Белых

### 2. Защищайте последнюю (первую) горизонталь

Очень много партий закончились быстрым матом по последней горизонтали, потому что данному моменту не уделяли должное внимание. Стоит всегда помнить про безопасность короля. Не защищенная последняя (первая) горизонталь создает серьезную проблему в обороне.

На диаграмме ход Белых. Пешка на a7 не защищена, и белые могут забрать ее, вторгнуться на 7-ю горизонталь и получить инициативу. Но, если внимательно

посмотреть на позицию, то мы увидим, что взятие этой пешки, Белым будет стоить очень дорого. После **1. Rxa7??**, они получают мат по первой горизонтали **1...Re1#**. Однако, Белые увидели эту угрозу и сыграли **1. g4!**, сохранив позиционное преимущество.



Ход Белых

**Совет:** Чтобы развить **позиционное понимание позиции**, необходимо самому разыгрывать ходы в партиях GM, и понимать, зачем они сделаны. Только побывав в «шкуре» сильного игрока, Вы сможете понять с какими проблемами он сталкивался в партии и это усилит Ваш шахматный уровень. Данные методы применяются в нашем обучающем курсе.

### 3. Держите все свои фигуры защищенными

Старайтесь, чтобы все ваши фигуры были защищены. Часто, когда мы вторгаемся на территорию соперника, мы забываем о безопасности. Есть правило: **расставляйте свои фигуры таким образом, чтобы они защищали друг друга или были под защитой пешки**. Это позволит Вам свести к минимуму быстрые проигрыши на вилках, двойных и сквозных атаках.

На примере ниже, Белым следует позаботиться о безопасности слона. У Черных есть сильный ход Qa5, с двойной атакой на слона и короля. Белые могут решить данную проблему двумя способами.

- Просто убрать слона в безопасное место на b3.
- Сделать рокировку, не давая возможности Черным объявить шах и забрать слона. Какой путь лучше? Конечно, рокировка. Это вполне логичный ход. Мы не только устраняем проблему с двойным ударом, но и прячем короля в безопасное место, а также соединяем ладьи. Всегда выбирайте наиболее полезный ход, который решает сразу несколько задач в одно и то же время.



Ход Белых

### 4. Когда мало пространства – упрощайте позицию

Это здравый смысл, но многие им пренебрегают. Когда у Вас мало пространства, то сложно маневрировать фигурами. После каждого размена, Вам будет легче играть, т.к. ваши фигуры не будут мешать друг другу, и вы сможете рационально выстроить защиту, частично нивелируя преимущество соперника в пространстве.



На примере ниже, у Белых очень мало пространства. Лучший путь, это разменять фигуры и попытаться организовать контригру на ферзевом фланге. Правильный ход в этой позиции – **1. Qха6**.



Ход Белых

### 5. Разменивайте лучшие атакующие фигуры соперника

Разменивая сильные фигуры соперника, Вы существенно снижаете его атакующие возможности. На примере, ниже, у Белых сильные чернополюсный слон, который угрожает безопасности короля. Черные находят путь его форсированно разменять и уравнять игру.



Ход Белых

### 6. Избегайте связок и сквозного нападения

Всегда следует помнить, что фигура на **связке** или **сквозной атаке** теряет мобильности и свою силу. В идеале, их нужно не допускать. Но, если это случилось, то следует найти путь, как можно уйти от связки или сквозной атаки, не потеряв фигуры. Иногда это требует творческого подхода.

На примере ниже у Белых проблема. Ферзь под сквозной атакой, в случае его отхода, грозит мат. Также Белые не могут забрать на e7, т.к. это материально не выгодно. Однако, они находят спасительный трюк, который позволяет сохранить игру. Белые ставят шах, играя **1. Qb2+**, что позволяет им уйти от сквозного нападения и в дальнейшем защититься от мата.



Ход Белых



## 7. Если у Вас проблемы - контратакуйте

Это правило особенно важно. Когда мы находимся постоянно под давлением, очень сложно защищаться и малейшая ошибка может привести к краху.

На диаграмме у Белых проблемы. Они «сидят» без пешки и видимо скоро проиграют пешку на b3. Белая ладья расположена плохо и не может защитить свои пешки. Поэтому лучшим решением здесь будет контратака на черные пешки «с» и «b». Это усложнит позицию и позволит остаться в игре.

Правильный ход **1. Rd7!**



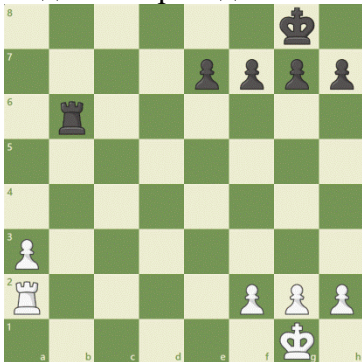
Ход Белых

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если вы стремитесь к резкому увеличению шахматного уровня, то необходимо систематически работать над всеми элементами игры:

- Тактика
- Позиционная игра
- Атакующие навыки
- Техника эндшпиля
- Анализ классических игр
- Психологическая подготовка
- И еще многое другое

### Что такое защита в шахматах?

Защита в шахматах позволяет избежать материальных потерь, шахов королю и даже матовых угроз. Мы можем помешать и стратегическим планам соперника, например, созданию проходной пешки или захвату ключевого поля.



Продвижение пешки "g" или "h" - важный ход, позволяющий защититься от мата по последней горизонтали.

### В чем значение защиты в шахматах?

Умение защищаться от угроз противника очень важно, потому что позволяет продолжать борьбу. Если мы не сможем защититься от угроз противника, то потеряем свои фигуры и попадем в проигранное окончание. Хуже того, мы получим мат.

Хорошо проведенная защита позволит перейти в контратаку и выиграть партию. Девятый чемпион мира [Тигран Петросян](#) так писал о своем защитном стиле игры: "Некоторые считают, что во время игры я чересчур осторожен. По-моему, тут речь может идти о другом: я стараюсь избежать случайностей. Те, кто рассчитывает на случайности, должны играть в карты или рулетку... Шахматы — совсем другое".

**Как стать сильнее в защите?**

Чтобы находить сильнейшие защитные ходы, нужно научиться видеть угрозы противника. На первый взгляд кажется, что белые могут взять коня черных.



Черный конь под боем.

Если внимательно изучить позицию, мы увидим, что после взятия белые получат мат.



Взятие черного коня - неудачный выбор.

Белым невыгодно брать коня, получая мат, поэтому им нужно отразить эту угрозу. Простое продвижение пешки "h" позволяет избавиться от угрозы мата.



Ходом пешки "h" откроем форточку своему королю.

Мат по последней горизонтали - не единственная угроза, требующая внимания. Располагая фигуры так, чтобы все они защищали друг друга, мы сможем избежать материальных потерь.

Обратим внимание на следующую позицию. Черные готовят опасную атаку на белого короля, но их фигура, играющая в атаке ключевую роль, оказалась под боем.



Белый ферзь попал на черного слона. Слона нужно защитить.

Черным нужно время, чтобы защитить эту фигуру. Только потом они смогут продолжить атаку. Черные защищают слона конем.



Черные защитили слона конем. Атака продолжается.

Этот простой ход позволяет обеспечить слону нужную защиту и завершить атаку на короля.



Точный защитный ход позволяет завершить атаку.

Чтобы защищаться не хуже мастеров, нам нужно учиться замечать слабости в своей позиции и избавляться от них. На диаграмме ход белых. На первый взгляд, у них все в порядке и им ничего не угрожает.



В этой позиции нет прямых угроз фигурам белых.

При более тщательном изучении позиции выясняется, что черные могут использовать неудачное расположение белых фигур. Белые ферзь и ладья оказались на одной диагонали. Если белые не заметят угрозу, продолжая, например, а3 с идеей занять своим слоном диагональ а3-ф8, черные выведут слона на поле b5, нанесут линейный удар и выиграют качество.



Белые фигуры расположены неудачно. Белым нужно защититься от угрозы линейного удара.

Белым нужно исправить неудачное расположение своих фигур прежде, чем противник сумеет им воспользоваться. Например, они могут отступить ладьей так, чтобы она не находилась на одной диагонали с ферзем.



Белые избегают потери качества, уводя ладью с опасной диагонали.

# Практические занятия

## Тема-1. Основные понятия шахмат

### Цель игры

Многие наши читатели задают вопрос, как научиться играть в шахматы в короткий срок. Ответ на него очевиден. Главное – понять суть и основную цель – поставить мат королю соперника. Эта ситуация означает, что королю на доске некуда отступить – нет ни свободных клеток в зоне его передвижения, ни других укрытий. Матование означает захват армии противника и соответственно – победу над соперником, который заканчивает игру своим поражением.

Кроме того, начинающим шахматистам предстоит узнать:

- Как расставлять;
- Какую позицию занимает король на доске и как его правильно защищать;
- Удачный шахматный ход;
- Роль пешки в шахматах.

Популяризацией этих настольных баталий в нашей стране и во всем мире занимается международная организация ФИДЕ. Ею проводятся любительские соревнования, в том числе и для новичков, позволяющие получить не только небольшой денежный выигрыш, но и бесценный опыт в этой интеллектуальной баталии с реальным противником. Регулярная практика позволит вам находить правильный выход даже из безвыходных на первый взгляд ситуациях, научиться виртуозно ставить мат, с достоинством выигрывать и проигрывать

### Как установить доску и расставить отряды?

Все действия проходят на доске, состоящей из 64 черно-белых квадратов. На ней будут стоять две армии, совершаться тщательно продуманные ходы с целью поставить мат противнику. Первое, что нужно узнать начинающим игрокам – как правильно расставить все. Об этом вам расскажет любой самоучитель.

Расстановка начинается с правильной установки доски - нужно убедиться, что у белых в правом нижнем углу находится белая клетка.

Каждому игроку предстоит расставить свою армию, в которой состоят:

- 2 ладьи;
- 2 слона;
- 2 коня;
- Его величество с королевой (ферзем);
- 8 пешек.

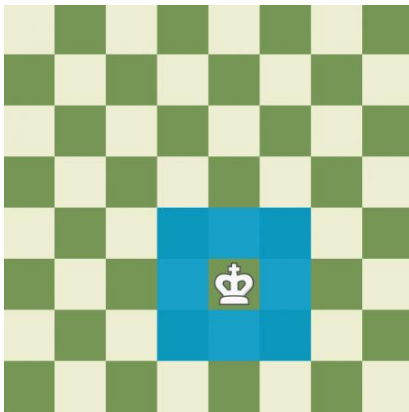


Правила расстановки довольно просты. На крайних клетках в первом ряду стоят ладьи, за ними ставятся кони и слоны. Центральные клетки первого ряда предназначены для главных фигур. Для ферзя предусмотрена клетка одного с ним цвета, он любит свой цвет! Где стоит король - рядом с ферзем. Во втором ряду доски перед ними расставляются пешки, играющие роль рядовых вашей настольной армии. Именно им предстоит делать первый ход, подставляться под удар, защищая короля. Такое расположение фигур считается классическим.

### Как ходят шахматные фигуры?

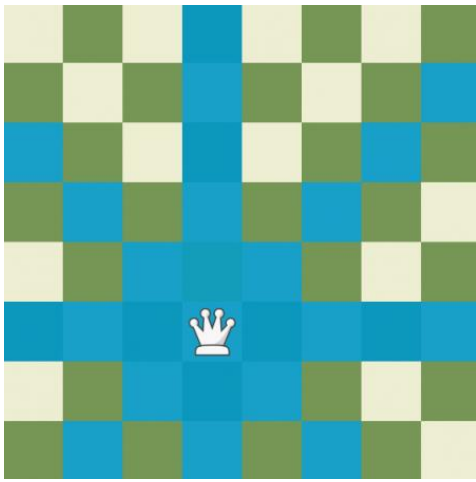
Как только вы научитесь правильно расставлять фигуры на шахматной доске, можно переходить к изучению правил их передвижения. Итак:

**Король** передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы недопустить мата после получения шаха от соперника.

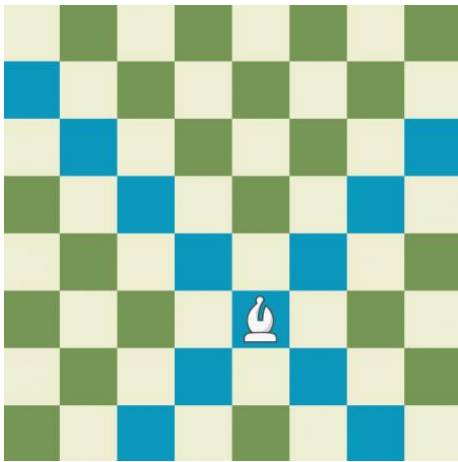


**Ферзь** перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.

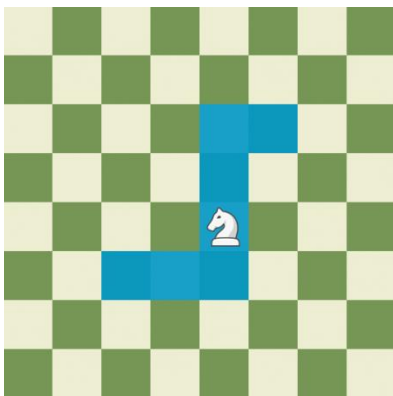




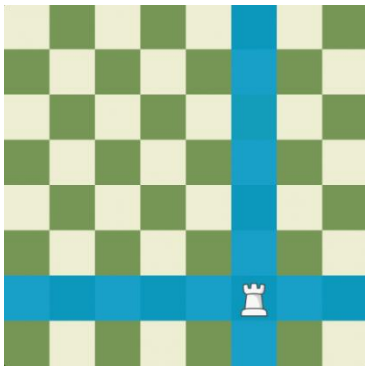
**Слон** движется по диагонали на любое количество клеток. Черный слон передвигается по черным клеткам, а белый слон, соответственно – по белым.



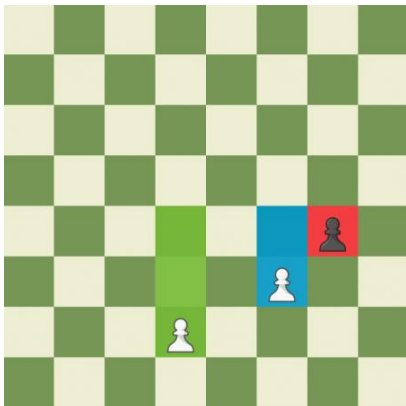
**Конь** ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия, что непозволительно даже ферзю. Такая способность коня является очень ценной.



**Ладья** может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали - то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.



Как ходит **пешка** в шахматной армии знают даже начинающие игроки – на одну, максимум – на 2 клетки и только вперед. Представителей армии противника они атакуют исключительно по диагонали. Если пешка достигнет противоположного края доски, она получает право на превращение - стать конем, слоном, ладьей или ферзем, и получить больше возможностей для передвижения. Соблюдения всех вышеперечисленных движений требуют **правила шахмат**, в которых четко прописано, как ходят шахматные фигуры во всех разновидностях матчей, от классики до пули.



Легче всего изучить, как ходят фигуры в шахматах в картинках. Это – азы шахматной грамоты, которая преподается детям. Запомнив, как должны стоять и передвигаться по доске белые и черные, можно переходить изучению специальных возможностей, их всего две – взятие на проходе и рокировка.

### **Взятие на проходе**

Взятие на проходе касается особого хода пешки. Если соперник передвинул пешку на две клетки, поравняв ее тем самым с вашей, которая имеет противоположный цвет, то вы имеете полное право убрать ее с доски. Ее место займет ваша пешка. Единственный нюанс – сделать это нужно сразу.

### **Рокировка**

В рокировке принимают участие король и ладья, но при условии, что с они еще не перемещались по доске, и в данный момент между ними нет других участников баталии. Суть этого состоит в том, что они меняются местами друг с другом – король делает 2 шага по направлению к ней, а ладья через него перепрыгивает. Важное правило всех рокировок – ни одна из участвующих в них клеток не должна находиться под ударом противника.

### **Ничья**

Ничья называется пат. Суть ее состоит в том, что у одного из участников больше нет ходов, но при этом мат не поставлен. В этом случае партия завершается.

Кроме того, партия заканчивается вничью, если позиции фигур в сражении повторяются трижды или на доске у игроков остается очень мало материала, недостаточного для объявления мата сопернику.

## **Окончание игры, шах и мат**

Мы уже разобрались с тем, с чего начать, теперь пришло время узнать, как правильно закончить. Победой считается мат сопернику. Попытки загнать его в «ловушку» – в этом и состоит суть шахматной игры. Если король оказывается под ударом, ему объявляется шах, означающий, что он вправе сделать спасающий его ход или закрыться от шаха.

Мат – это капитуляция всей шахматной армии, которая не смогла защитить своего главнокомандующего, и он попал в расставленные противником сети. Чем быстрее он поставлен, тем выше считается квалификация участника. Победу в турнирах подтверждают арбитры, внимательно следящие за ходом битвы и не допускающие ни одного невозможного хода.

## **Варианты шахмат**

Как научиться играть в шахматы мы разобрались, теперь переходим к разным вариантам этих интеллектуальных игровых баталий.

### **Классика**

Классическая игра имеет определенные ограничения во времени. Длительность партии составляет не менее часа. Именно столько времени выделяется игрокам на то, чтобы обдумать перемещения и выиграть противника. Чаще всего контроль выставляется на полтора часа, в течение которых игрокам нужно сделать 40 ходов. Далее возможны варианты:

- 30 минут до конца настольной битвы;
  - Плюс 20 минут за каждый сделанный удачный ход и т.д.
- Если мат до окончания максимального времени партии не поставлен, объявляется ничья.

### **Пуля**

В этом варианте действуют все правила классики, но временной контроль значительно ужесточен. На обдумывание каждому игроку выделяется время от 10 до 60 секунд. За каждый выполненный ход участникам партии добавляются не минуты, а секунды.

### **Блиц**

Блиц шахматы тоже имеют временной регламент. На обдумывание каждого хода игрокам выделяется не более 5 минут. Это самая популярная игра в шахматы на спортивных соревнованиях. Проходит она довольно быстро, требуя от игроков собранности и максимальной концентрации внимания на игровом поле.

### **Шахматы – 960 (Фишера)**

Правила для этого варианты – стандартные. От классики они отличаются главным образом начальной позицией на крайних горизонталях. Раскладка выполняется случайным образом, выбранным из 960 возможных. Все остальные правила будут похожи на классический вариант. Это касается:

- Рокировки;
- Взятия на проходе;

- Признания ничьи;
- Шаха и мата.

Основным отличием является разнообразие вариантов начала партии. Далее партия идет по стандартным правилам с ограничением по времени.

### **Ценность фигур**

Правила в шахматах нужно неукоснительно соблюдать. Играть рекомендуется без фанатизма, то есть, не рискуя понапрасну фигурами. На игровой доске важна каждая пешка. Ведь если в вашей армии не останется бойцов, то с кем вы пойдете в атаку для того, чтобы поставить мат. Однако ошибок в игре не избежать и иногда приходится жертвовать представителями игровой армии. Что из них отдавать – решать вам, ниже мы приведем таблицу с их ценностью:

- Ферзь – 9 очков;
- Ладья – 5 очков;
- Слон и Конь – по 3 очка;
- Пешка – 1 очко.

Очки не влияют на результат. Они лишь дают понять игроку, что он теряет, отдавая материал сопернику, и что приобретает, когда его берет. Описание всех участников настольной баталии были приведены выше.

### **Нотация – запись шахматной партии**

Нотация – это схема условных знаков, предназначенных для записи шахматной партии, которую должны знать даже начинающие игроки. Это необходимо для того, чтобы научиться:

- Самостоятельно записывать игровые партии;
- Читать и понимать специальную литературу;
- Играть «в слепую»
- Разбирать уже сыгранные партии с целью их анализа и работы над ошибками.

Подробное описание каждой партии на листе бумаги позволит вам анализировать свои победы и поражения. Существует несколько видов шахматных нотаций. Чаще всего используется алгебраическая. Разобрать с ней помогут приведенные фото. На них можно увидеть, что доска состоит из 64 клеток, каждая из которых имеет свое условное обозначение.

Свое обозначение имеет и каждый персонаж:

- Кр (K) – король;
- Ф (Q) – ферзь;
- Л (R) – ладья;
- К (N) – конь;
- С (C) – слон;
- П (p) – пешка.

Далее следует познакомиться с системой знаков, в том числе и означающих результаты игры. Вот основные из них:

- + - шах;
- ++ - двойной шах;
- # - мат;
- X – взятие фигуры;
- 0-0 – рокировка;
- !! – отличный ход;

- ?? – грубая ошибка и т.д.  
Основные термины записи игровой партии должны знать даже начинающие шахматисты. Они позволяют самостоятельно разрабатывать удачные стратегии, гарантирующие победу в игре.

## **Правила турниров**

Определенные правила проведения имеют даже любительские турниры. На первый взгляд они довольно просты, но требуют от игроков аккуратности и бдительности. За их соблюдением обязаны следить судьи. Это предписывает инструкция проведения турниров.

## **Тронул – ходи**

Это – одно из главных правил. Если игрок прикасается рукой к фигуре, он обязан ею ходить. Если же он прикасается к фигуре противника, то он должен ее взять. Если игрок тронул сразу две свои фигуры, то ходить он должен той, к которой прикоснулся первой.

## **Часы и Таймеры**

Почти все варианты баталий предполагают фиксацию времени на обдумывание игроками передвижений персонажей. Для этого используются механические часы и электронные правила. Общие правила их использования таковы:

- Нажимать на часы после завершения каждого хода той рукой, которой он был сделан;
- Следить за временем соперника, не допуская его просрочки, которая фактически означает его проигрыш;
- Ограничение по времени уточнять перед началом партии.  
Это основные правила того, как играть с контролем времени.

## **Советы начинающим**

Секция шахмат для взрослых и детей дает несколько советов начинающим гроссмейстерам. Следование им обеспечит вам удачную партию и позволит стать настоящим асом в этом виде спорта. Ниже мы приведем основные из них:

- Обдумывайте каждый ход противника;
- Разрабатывайте собственный план того, как поставить сопернику шах и мат;
- Знайте ценность своих фигур.

На некоторые моменты следует обратить особое внимание. Вот они:

### **Защищайте своего короля**

Даже при правильной расстановке на доске безопасность короля может оказаться под угрозой. Поэтому всегда тщательно продумывайте его защиту, не позволяя сопернику ставить шах и мат. Но в то же время не позволяйте себе спокойно наблюдать за тем, как едят ваши фигуры.

Грамотный гроссмейстер не только держит под защитой своего главнокомандующего, но и разрабатывает удар по противнику.

### **Контролируйте центр шахматной доски**

Держать под контролем нужно, как минимум – 4 центральных клетки. Именно здесь располагаются основные игровые позиции. Фигуры по краям игрового поля меньше вовлечены в игровое сражение и потому они менее поворотливы. Партию невозможно

вытянуть одними пешками. Поэтому нужно, не мешкая поочередно вводить в нужные зоны основные силы, которыми вы будете ставить шах и мат партнеру.

## **История шахмат, когда были изобретены**

Если вы всерьез решили увлечься шахматами, вам необходимо знать историю этой древней игры, которая стала олимпийским видом спорта. Появилась она более 2 тысяч лет назад, предположительно в Индии. Прародительницей современных игровых баталий была древняя военная чатуранга. Из Индии в начале первых веков н.э. она стала распространяться по миру, оказавшись сначала в Центральной Азии и вскоре набрав популярности и на Дальнем, и на Ближнем востоке. В начале средневековья чатуранга, которую стали называть шатрандж оказалась в Мавританской Азии, а в середине 15 века стала популярной в Европе. Именно тогда появилась первая инструкция проведения настольных баталий и требования к ее соблюдению.

Первый турнир был проведен в 1575 году. Случилось это при дворе испанского короля. В баталии участвовали его подданные против гостей из Италии. После этого международные турниры по этой настольной игре стали проводиться повсеместно. В 1836 году вышел в тираж первый журнал. Во всех странах Европы, включая Российскую империю стали образовываться кружки шахматистов-любителей. В 19 веке появились шахматные часы и настольная баталия получила ограничение по времени. С этого момента и до наших дней она дошла почти в неизменном виде. Ею стали увлекаться и взрослые, и дети. Повсеместно стали проводить любительские и профессиональные турниры. За проведением настольных баталий стало следить огромное количество людей. Вскоре появились профессиональные гроссмейстеры и игры были включены в олимпийскую программу. Их стали называть пассивным видом спорта.

## **Тема-2. Название и обозначение фигур в шахматах**

Представьте, что вы великий полководец и должны привести свою армию к победе. Так вот, шахматные фигуры — ваше войско, которым вы с ловкостью управляете. Давайте посмотрим, как выглядит эта небольшая армия на шахматной доске.

О чем эта статья:

Начальная шахматная расстановка фигур

Ходы шахматных фигур

Начальная шахматная расстановка фигур

На этом изображении вы можете увидеть шахматную доску со всеми ее фигурами. В начале игры у одного противника есть армия белых фигур, а другой противник управляет армией черных фигур. Количество фигур у каждого игрока — 16.

На 2-й и 7-й горизонтали дружно в ряд выстроились пешки. В начале игры их у вас целых 8 штук.

Далее, по краям шахматной доски, расположились ладьи — фигуры, похожие на башни.

У ладей есть соседи — удивительные фигуры, похожие на лошадей. Только называются они чуть более официально — не лошади, а кони.

Рядом с конями не менее интересные фигуры — слоны. Действительно слоны, хоть и без хобота и красивых больших ушей.

Теперь перейдем к поистине величественной фигуре — ферзю. Он стоит в центре доски и всем своим видом говорит, что он здесь главный. Корона, все дела — ну как ему не поверить! Но нет, есть фигура посерьезнее.

Ферзь любит свой цвет и стоит только на поле своего цвета. То есть черный ферзь на поле черного цвета, белый ферзь — на белом.



Во главе шахматного войска стоит король. Он, как и ферзь, расположен в центре шахматной доски. Да-да, у каждой армии есть предводитель, и в шахматах он тоже есть.

Ходы шахматных фигур

Король

Король — главная фигура в шахматах. Вот он, с короной на голове и ключом от шахматного государства.

Главным я его называю не просто так. Партия заканчивается, когда король оказывается в ловушке под названием мат. Выигрывает тот, кто первым поставил мат королю соперника. Поэтому вам следует оберегать своего короля.

Фигура эта, конечно, великая, но двигается она медленно. Зато во все стороны: вперед, назад, вбок и наискосок. Но только на одну клетку за один ход. Вот такой вот вам монарх! Только не надо его ругать: свою силу и ловкость он отдал ферзю, о котором мы поговорим чуть позже.

Пешка

Пешка — самая маленькая фигура, но нельзя ее недооценивать. Это смелый боец, который первым рвется в бой. Кроме того, у пешки есть один секрет, о котором я вам сейчас расскажу.

Пешка может двигаться только вперед и только на одну клетку. Но если она стоит в своем домике (на начальной позиции), то может выбрать — сходить на одну клетку вперед или сделать стремительный рывок на две клетки вперед. После этого пешка продолжает двигаться как обычно.

А вот и главный секрет этого маленького и хитрого воина. Как только пешка дошла до противоположного края доски, она может превратиться в одну из фигур: ферзя, ладью, слона или коня.

Подумайте, почему пешка не может превратиться в короля? ☹️

Догадались? Молодцы! Конечно, король у нас всегда один. Напомню, что цель шахмат — первым свергнуть короля противника. Это было бы трудно сделать, имей мы несколько королей.

Слон

Шахматный слон совсем не похож на слона, которого мы привыкли видеть в зоопарке, да и весит поменьше. Но бегать этот слон все же умеет, только по шахматной доске.

В партии у вас есть два слона, и они отличаются друг от друга. Один может ходить только по полям белого цвета — такой слон называется белопольным. Другой слон ходит только по полям черного цвета и называется чернопольным. Слоны перемещаются по доске в любую сторону и на любое расстояние наискосок по полям одного цвета. Линии перемещения слона еще называют диагональю.

Ладья

Ладья — это фигура, которая напоминает крепостную башню. Давным-давно ладьи были не просто фигурами на шахматной доске, а большими лодками, с помощью которых люди бороздили моря и океаны. Но шахматам больше 2000 лет, некоторые фигуры меняли свой внешний облик и назначение, и ладья уже не похожа на лодку.

Ладья — очень мобильная фигура. Она может двигаться в любом направлении по прямым линиям: вперед, назад, вправо, влево на любое количество клеток. Прямые линии, которые идут слева направо, называются горизонталями. Прямые линии, расположенные сверху вниз, называются вертикалями.

Ферзь

Итак, мы перешли к изучению самой сильной фигуры в шахматах — ферзя.

Ферзя в некоторых странах именуют королевой (по-английски queen). Например, в названии популярного шахматного сериала «Ход королевы» (Queen's gambit). Но к нам

эта фигура пришла со своей историей и именем *fārz* из Турции, поэтому будем называть ее просто и благородно — ферзь.

Ферзь сочетает в себе ходы двух других фигур — ладьи и слона. Это значит, что он может двигаться в любом направлении на любое расстояние по прямым линиям (вертикалям и горизонталям) и по диагоналям. Только, в отличие от слона, ферзь не привязан к диагоналям лишь одного цвета. Если ферзь стоит на черном поле — ему доступны черные диагонали, если на белом поле — белые диагонали.

Ферзь — самый сильный воин во всей шахматной армии. Эту фигуру часто используют для заключительной атаки на вражеского короля.

### Конь

Конь — фигура, которая соответствует своему названию. Невозможно представить себе древнее войско без коней: они всегда участвовали в военных сражениях, вот и в шахматах тоже участвуют. Не забываем, что мы с вами ведем великую битву!

От природы коням даны мощные ноги, и они отлично справляются с прыжками через препятствия. Так вот, шахматные кони не менее удивительны. Они даже могут перепрыгивать через фигуры — почти как настоящие!

Ход коня — самый необычный из всех шахматных фигур. Конь может двигаться в любом направлении: вперед, назад, вправо, влево. Только делает он это с помощью прыжка через две клетки, а завершает свое движение поворотом на одну клетку в сторону.

Обязательно потренируйтесь с ходом этой фигуры самостоятельно! Вот вам небольшое задание. Попробуйте добраться вашим конем с поля a1 до поля h8, не наступая на препятствия. И помните — две клетки в любую сторону, прыжком вбок завершаем движение.

На этом наше путешествие по сказочному миру шахмат подошло к концу. Теперь вы знаете все про шахматные фигуры — их названия, ходы и даже немного больше. Немного тренировок — и вы с уверенностью сможете отличить пешку от ферзя.

Шахматы и шахматные фигуры (названия, исполнение, история)

### Логические игры



Как-то в Индии был очень мудрый правитель. Во время его правления страна процветала и было у него два сына близнеца которые отличались друг от друга только тем что любили носить разную одежду. Один любил ходить в белой одежде, а другой в черной. Перед смертью мудрый правитель не знал кого из сыновей сделать царем и поделил власть поровну. Но вскоре братьям захотелось чтобы был один правитель и каждый считал, что им должен стать именно он. Братья поссорились и началась большая война в

которой гибло очень много людей. Через некоторое время братья поняли что война бесконечна, но никто не прекращал войну, потому что тот кто закончит войну проигрывает и тот не станет правителем. Но всё же каждый брат хотел, и помирится, и найти способ стать правителем. И как-то раз к ним пришел старичок и сказал, что если они закончат войну в которой умерло половина Индии, то он покажет как им честно определить правителя. Братья согласились и старик достал деревянную дощечку и фигурки черного и белого цвета, он рассказал братьям правила игры и началась многодневная «война» в которой тщательно обдумывался каждый ход. И в этой партии победили белые фигурки, и после этого случая в шахматах первыми ходят белые, а в шахматы начало играть очень много людей.

Не тот миф который Вы ожидали, верно? Но мифов много. Неполный список того как "появились шахматы" можно посмотреть [здесь](#). Я не буду приводить все их в статье - слишком большой объем. Но кроме легенд у шахмат есть другие интересные исторические особенности. Вот о них я и хочу рассказать. Просто зубрить как ходят фигуры - это не так интересно. А рассказать детям сказки или просто о названиях фигур - для этого обычно не хватает и одного урока.

## История

Считается что шахматы это игра которая развилась из игры [Чатуранга](#). Думаю все знают про классическую легенду когда мудрец попросил за изобретение шахмат заполнить шахматную доску зернами пшеницы, так чтобы на каждой следующей клетке зерен было в 2 раза больше чем на предыдущей (если вдруг кто-то не знает ее, то она есть по ссылке на список мифов который приведен в самом начале статьи). В этом случае масса всех зерен пшеницы была бы равна **1 199 038 364 791 120 кг**. Кстати, дети воспринимают плохо воспринимают подобные цифры, ведь их надо с чем-то сравнивать, а опыта еще мало. Поэтому лучше объяснить массу сравнением, например сравнив его с годовым урожаем на всей планете. А это урожай пшеницы собранной за 1800 лет.

Первые свидетельства об игре "Шахматы" находятся приблизительно около 600 года нашей эры. Именно в это время фигуры имитировавшие реальность приобрели формы. Само упоминание встречается в легенде VI века в персидской поэме Шахнамэ (Книга царей). Легенда была о том, как индийский раджа, плативший дань могущественному персидскому шаху Хосрову, отправил к нему гонца с посланием, написанном на шелке и драгоценными подарками. Среди них была великолепная доска для игры и фигуры. В послании заключался вызов придворным шаха: они должны были объяснить смысл этой индийской игры. В случае успеха раджа обещал увеличить размер дани; если же мудрецы не смогут разгадать загадку, то дань предлагалось выплачивать шаху. Вызов был принят. Самый мудрый визирь шаха, Бузургмихр, думал день и ночь, затем объявил решение: "Доска - это поле битвы, с одной стороны располагается шах со своей армией, рядом с ним находится его визирь, впереди выстраиваются в ряд солдаты, готовые к наступлению, следом боевые кони, по сторонам от них - колесницы. Все фигуры расставлены в боевом порядке". Бузургмихр также указал, как двигается каждая фигура. Он выиграл, и индийский раджа вынужден был платить шаху обещанную дань.

Самые ранние фигуры найденные в 1977 году на раскопках в Афрасиабе (Самарканде) относят к VII веку нашей эры. Были обнаружены 7 фигур вырезанных из слоновой кости - изображение визиря, колесницы, слона, двух вооруженных всадников и пешего воина.



Фигуры найденные в 1977 году при раскопках в Афрасиабе (Самарканде)

Когда в VII веке арабы захватили Иран, они переняли многие законы и обычаи подчиненного ими более цивилизованного народа. В том числе и шатрандж (так по арабски называются шахматы). Игра быстро распространилась по всему арабскому миру и к 950 году прочно укоренилась на арабских территориях.

В X веке арабские шахматы достигли Испании, где распространились благодаря маврам. К XII веку шахматная игра стала любимым развлечением в феодальной Европе. Фигуры сохраняли арабские названия: король - шах, ферзь - фирзан, слон - фил, конь - фарас, ладья - рух и пешка - байдак.

Хотя в Коране нет специальных запретов касающихся резных шахматных фигур, эти запреты существовали внутри исламской культуры. Поэтому в этих условиях "изобразительные" шахматы не могли сохраниться, и на смену объемной резбе пришли простые геометрические фигуры.



Слева ливанская стеклянная фигура, возможно король или ферзь, справа - фигура короля или королевы XIV века найденная в Англии

В христианской Европе была иная обстановка: труд резчиков по камню был востребован в готической и барочной архитектур, где широко использовался резной скульптурный декор. И в период Раннего Средневековья мастера, делавшие шахматные фигуры, должны были дать им новые названия, которые бы легко запоминались. Арабские названия не имели смысла для жителей христианской Европы. К этим названиям мы и вернемся в дальнейшем когда будем рассматривать каждую фигуру в отдельности.





Резные фигурки XIII века найденные на острове Льюис (Норвегия)

Так же, стоит заметить, что уже в ранних европейских "изобразительных" шахматах арабского визиря заменяет изображение королевы.

В конце XV века шахматисты Испании и Италии начали экспериментировать с правилами шахматной игры, которые почти не изменились с тех пор как появились в Европе в X веке. По новым правилам пешка, делая первый ход, могла двигаться сразу на две клетки. Слон приобрел такую свободу движения что мог ходить по всей длине своей диагонали. Королева, которая до этого могла двигаться только на одну клетку по диагонали, получила право перемещаться по всему периметру доски.

У испанцев и французов новая игра получила название "шахматы королевы". Итальянцы оказались менее учтивы и назвали ее "игрой безумной королевы". Новые шахматные правила требовали большей изобретательности от игроков.

В Европе в XIV-XV веках широкое распространение получили токарные станки, что не могло не отразиться и на шахматах - их привычный вид подвергся изменениям. Резные шахматы уступили место шахматам, выполненным на токарном станке.



Шахматы флорентийца Фабиано Эмбриачи выполненные приблизительно в 1450 году



Английские шахматы приблизительно XIV-XV веков

Изменились не только сами шахматы, но и шахматная терминология. Большинство арабских слов было вытеснено названиями на европейских языках.

	♔ ♚	♕ ♖	♗ ♘	♙ ♞	♜ ♝	♟ ♞
Индийское	shah	wazir	fil	asp	ruk	piyada
Арабское	shah	firzan	fil	faras	rkhkh	baidaq
Испанское	rey	reina	alfil	caballo	torre	peon
Итальянское	re	regina	alfiere	cavaliere	torre	pedina
Французское	roi	reine	fou	cavalier	tour	pion
Немецкое	konig	konigin	laufer	springer	turm	bauer
Голландское	koning	koningen	raadsheer	ridder	kasteel	pion
Английский	king	queen	bishop	knight	rook	pawn
Русское	король	ферзь	слон	конь	ладья	пешка
Сербское	краљ	краљица	ловац	скакач	топ	пешак

К этой табличке мы еще вернемся позже. Если вдруг кому-то захочется прочитать все названия шахматных фигур то это можно сделать вот [здесь](#). А по [этой ссылке](#) нашел интересную картинку распространения различных названий шахматных фигур в Европе, на одной картинке они выглядят интересно.

На самом деле я в очень и очень сжатом виде пересказал ключевые моменты из книги Гарета Вильямса "Шахматы. История. Фигуры. Игроки", 2004 год, издательство "АРТ-РОДНИК". Весь текст который написан выше в книге занимает около 55 страниц с 1-2 иллюстрациями на каждом листе. Я рекомендую почитать эту книгу если Вам это интересно.

Современные шахматные наборы



В настоящее время эталоном шахматных фигур считаются комплект стаунтоновских шахмат. Говард Стаунтон (1810-1874) был известным шекспироведом и чемпионом по шахматам. Стаунтоновские шахматы получили свое наименование в честь этого выдающегося человека. Они были сделаны по эскизам Натаниеля Кука, который зарегистрировал их специальным актом 1 марта 1849 года. По его просьбе Стаунтон вписал в документ свое имя. Возможно это первый случай в истории, когда имя известного человека было использовано в целях успешной продажи товара.



Шахматные фигуры Стаунтона

В 1924 году, Всемирная шахматная федерация, выбирая фигуры для международных турниров, остановила свой выбор на стаунтоновских шахматах, снабдив их особым клеймом.

Но вернемся к шахматным наборам. В настоящее время существует множество наборов шахматных фигур. Я об этом рассказываю детям на 2-м занятии, когда все их показываю. У меня есть парочка сувенирных наборов шахмат которые детям очень нравятся. У всех современных наборов прослеживаются следующие тенденции:

1. Пешка всегда самая маленькая фигура
2. Король всегда самая большая фигура
3. Конь во всех наборах выглядит конем, либо его силуэт просматривается
4. Ладья обычно выглядит в виде башни.

Когда я детям объясняю как определить какая фигура какая, то рекомендую сделать следующее

1. Найти 8 пешек.
2. Найти короля (он самый высокий, но я видел вариант что и самый толстый например)
3. Найти ферзя (это фигура которая не имеет пары)
4. Найти ладью (обычно это башенка)
5. Найти коня
6. Оставшаяся фигура - это слон.

Это самый простой алгоритм определения фигур в любом наборе. Пережая возражения скажу что слона идентифицировать часто сложнее остальных фигур. Такое впечатление что на этой фигуре попросту отыгрываются. У меня есть набор в котором слоны это верблюды... И как определить что верблюд это слон? Только как я описал выше - методом исключения.

А теперь о названиях фигур более подробно.

## Король

Практически во всех языках король это либо король, либо шах, а в болгарском языке царь. Так исторически сложилось что верховной властью в стране был именно он. Поэтому варианты достаточно ограничены - король / шах / падишах / царь. Так что название именно этой фигуры практически неизменно, чего не скажешь об остальных.

## Ферзь

Ферзь полностью отражает историю и культуру. И это одна из фигур которые после попадания в Европу вернулись обратно в Азию с другим ходом. Но название в Азии изменять не стали. Изначально ферзь ходил на одну клетку. Однако в XV веке в Европе [бушевали войны](#), и Изабелла I Кастильская (испанская королева) была одной из тех кто их вел. В сказании об освобождении Испании упоминается, что именно волевой марш-бросок королевы из Хаена в Басу (90 миль) привел к тому, что местные шахматисты стали отождествлять ее с деревянной фигуркой и изменили правила. А ввиду того, что крайне редкие соревнования того времени проводились при дворах испанских королей, соседям тоже пришлось принять данное новшество. С тех пор в Европе ферзь стал именоваться королевой, а в Азии он остался ферзем.

Очень интересно познавать историю через шахматы. Для примера я всегда привожу детские сказки и задаю детям вопрос - кто главный в стране в сказках (Вы можете рассмотреть и другие сказки - там будет аналогично) Белоснежка и Алладин. Правильный ответ это **король / королева** в первой и **шах / визирь** во второй. Да, они не главные герои (с этим кстати у детей возникает путаница), но вопрос про то кто главный **в стране**. На примере этих сказок хорошо видно что в азиатских странах главные в государстве - мужчины, а в европейских супружеская пара.

Возможно единственное исключение из этого это название Ферзя в Эстонии. Не знаю почему, но там Ферзь называется lipp, что в переводе означает Флаг. То что рядом с Королем во время битвы находится Флагоносец - это нормально, но тем не менее название сильно выбивается из общепринятого канона. Возможно кто-то знает причину, мне ее не удалось найти.

Поэтому правильное название ферзя в Европе - **Королева**. А в России - **Ферзь**. В связи с этим было интересно наблюдать как выкрутились в переводе сериала "**Queen's Gambit**", наполовину потеряв смысл... В оригинале в самом названии обозначена жертва женщины из-за любимого увлечения и обозначает что еще и название шахматного дебюта, но название "**Ход королевы**" теряет свой шарм без объяснения что это такое и полностью переворачивает название сериала в другую колею. Ведь в русском названии **Королевский Гамбит** играется вообще по другому - от Короля. А тот который подразумевается в сериале называется **Ферзевый Гамбит**, но в этом случае теряется смысл Королевы, увы.

## Ладья

Моя любимая тема в шахматных фигурах - это Ладья. Здесь история сделала загогулину еще круче чем с Ферзем.

Напомню - изначально на месте ладьи стояла птица Рухх. Визуально данная фигура была похожа на Ладью. Далее стоит рассматривать историческую экспансию шахмат совместно с войнами, ведь шахматы - это войсковая операция на шахматной доске. Так вот, на Руси Ладья - одно из ключевых воинских подразделений для быстрого перемещения из одного места в другое (по мнению Бориса Акунина слово русы произошло от слова вода (рос) из-за наличия множества водных путей). Дополнительно фигурка птицы Рухх была похожа на ладью. И здесь не забываем, что каждая народность стилизовала шахматные фигурки под себя, что на Руси привело к тому что Рухх стала Ладьей.

А что же в Европе? Если вспомнить исторически, то в арабском мире шахматные фигуры постепенно перешли к геометрическим примитивам (на Руси подобного не было). Вкупе с

названием Рухх при обработке и изготовлении "Изобразительных" шахмат не удивительно что часть авторов пошли по пути изображения башни (torre в Испании и Италии). Если посмотреть на Европу, то заметно что стилистика фигуры в основном прослеживается в этом названии. Даже название тура которое некоторые используют - это **передвижная осадная башня**. А вот в Англии название ладьи другое - rook, что при произношении схоже с названием птицы Рухх.

Еще один момент связан с ходом под названием рокировка - castling (в английском), что дословно означает - спрятать короля в замок за башню. А башней (в некоторых переводах замком) в данном случае как раз и является Ладья (Rook).

Поэтому я всегда детям делаю акцент что в России Ладья - это именно **ЛАДЬЯ**. И никак иначе. Называть ее по другому - это моветон. А вот в Европе она становится турой (или похожим словом).

### **Слон**

Еще одна интересная фигура. Честно скажу, я не ожидал что при ближайшем рассмотрении о нем можно рассказать больше чем о ладье. Но оказалось что это так. Изначально Слон - был просто слоном - боевой единицей которая сражалась на поле боя и была довольно сильной. Как уже написано ранее, в XV веке фигура слон приобрела возможность ходить по всей диагонали. Но еще более интересна была трансформация его названия.

На Руси слон как был слоном (экзотическим животным), так слоном и остался. Правда некоторое время фигура называлась офицером, но затем вернули старое название - слон.

### **Тема-3. Движение шахматных фигур**

Если вы готовы узнать, **как ходят шахматные фигуры**, то смотрим статью дальше. Вы будете удивлены, насколько это просто. Когда я учился в начальной школе, мой друг научился играть в шахматы. Его мать сделала ему классический комплимент: «Это очень хорошо, дорогой, но нужны годы, чтобы научиться играть в настоящие шахматы». Хотя это правда, что шахматы - сложная игра, у вас не возникнет проблем с изучением правил и игры в шахматы прямо сейчас.

#### **В двух словах, как ходят все шахматные фигуры:**

- **Король перемещается на одно поле в любом направлении.**
- **Ферзь перемещается на любое расстояние по горизонтали, вертикали или диагонали.**
- **Ладья перемещается на одно или несколько полей по вертикали или горизонтали.**
- **Слон ходит по диагонали на любое количество полей.**
- **Конь ходит в форме буквы Г.**
- **Пешки ходят на одно поле вперед или на 2 поля, если это первый ход.**

В шахматах игроки ходят по очереди. Вы не можете пропустить ход или сделать пас, даже если вынужденный ход означает, что вы проиграете игру. И пока мы разбираемся с основами, я хочу привести краткий факт, который касается всех фигур:

**Кроме коня, никакая другая фигура не может изменить направление в середине хода!**

Вы не можете начать перемещать свою фигуру в одном направлении, а затем, во время этого же движения поменять направление, зигзагообразно перемещаясь по доске, как мышь-берсерк в лабиринте. Только когда вы начнёте свой следующий ход, вы сможете изменить направление, в котором движется фигура.

Двигаясь по доске, следует быть внимательным к возможностям взятия фигур и пешек оппонента. **Взятие вражеской фигуры или пешки - это простой способ переместить вашу фигуру или пешку на поле, занимаемое вражеской фигурой, и убрать её с доски.** Любая фигура, кроме короля, может быть взята. (Для Короля неизбежное взятие завершает игру до того, как это взятие будет фактически осуществлено).

## Как ходят шахматные фигуры и пешки

### *Как ходит король в шахматах?*



**Король** всегда представлял монарха, от Раджи в Индии до Шаха в Персии и Сира во Франции. Король - самая важная фигура на доске просто потому, что его взятие означает проигрыш в игре. Тот факт, что король - самая важная фигура, никоим образом не делает её самой могущественной. Он не может перепрыгивать через другие фигуры (как конь) и не может жертвовать собой. Король всегда ходил точно так же, как и сегодня, за исключением того, что рокировка (особый ход с королём и ладьёй) была изобретена примерно после 13-го века.

**Король может перемещаться на одно поле в любом направлении, горизонтально, вертикально или по диагонали, и он может двигаться как вперёд, так и назад.**

На диаграмме показана сфера влияния короля с полей c5 и f5.

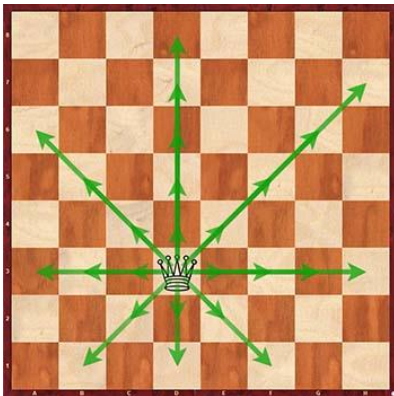
Диаграмма, показывающая, как ходит король



Как ходит ферзь в шахматах?

Объединяя силы слона и ладьи, **ферзь** имеет возможность контролировать удивительное количество полей. За один ход ферзь может перемещаться на любое расстояние по горизонтали, вертикали или диагонали. Он может двигаться назад, но не может перепрыгивать через другие фигуры.

Диаграмма, показывающая ходы Ферзём



### *Рождение ферзя*

Более 1400 лет назад в оригинальной индийской игре Чатуранга ферзь был самой слабой фигурой, его ходы ограничивались четырьмя клетками, по диагонали примыкающими к полю, на которой стоял ферзь. В то время эта фигура были известны не как Ферзь, а как Мантри, что на английском языке означает **советник Короля**.

Когда игра распространилась на Персию, Мантри превратился в Фирзана (что означает мудрый человек). В Европе это название никогда не переводилось буквально. С самого начала эта фигура была известна как **Lady** (Дама на испанском языке). Поскольку европейцы считали естественным для короля иметь супругу, во многих странах Леди стала Королевой. В России и ряда стран мы называем эту фигуру Ферзём.

Примерно в 1475 году ходы Ферзя были увеличены, чтобы сделать его самой сильной фигурой на доске. Итальянцы охарактеризовали новинку как *furioso*, а новую игру как *scacchi alla rabioso* (бешеные шахматы), которое не имеет ничего общего с психическим состоянием шахматистов!

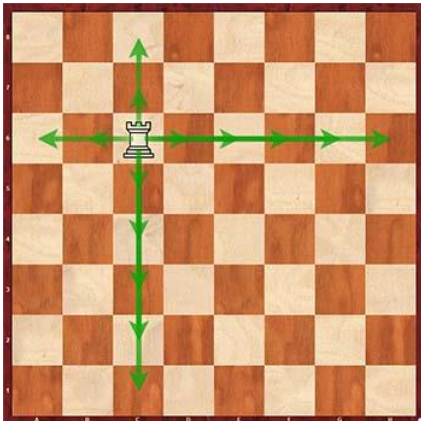
Как ходит ладья в шахматах?



**Ладья** одна из сильнейших шахматных фигур. Ладья ходит на одно или несколько полей по вертикали или горизонтали. Как и большинство других фигур, Ладья не может перепрыгивать вражеские или дружественные фигуры, но может двигаться назад, вперёд и вбок. Она может двигаться горизонтально или вертикально, но не по диагонали.

В старых индийских шахматах ладья имеет форму колесницы. Подходящая аналогия для фигуры, которая взрывает открытые линии и перемещается с огромной скоростью и силой.

Сфера влияния ладьи с поля c5



*Ладья не замок*





До 15-го века, когда Ферзь стал самой могущественной фигурой, безраздельно властвовала Ладья. Эта фигура была настолько важна, что игрок, атакующий её, должен был показать свой манёвр, сказав “Шах-Ладье”.

Хотя сила ладьи не менялась за всю историю шахмат, её название претерпело различные трансформации. Первоначально она называлась Ратха (Санскритское название Колесницы). В Европе она путешествовала под арабским названием Рух. Итальянцы использовали похожее по звучанию имя Рокко (что означает башня).

Поскольку Ладья - это небольшая башня, западные европейцы последовали примеру итальянцев двумя способами:

- Они либо использовали слово для обозначения башни из своего родного языка (Tour на французском языке), либо
- Они использовали слово, которое звучало как Рокко (Ладья по-английски)

Таким образом, хотя колесница отдалённо напоминает башню на колёсах, то это скорее случайное сходство между звучанием арабского и итальянского слова, а связь между башнями и королями дало нам современную ладью.

Некоторые игроки неправильно называют ладью - замком. Однако, если вы слышите название «замок», не указывайте на ошибку. Назвать ладью замком - это самая маленькая ошибка, которую вы можете сделать в шахматах, потому что все понимают, о какой фигуре идёт речь.

### Как ходит слон в шахматах?



Предшественником современного Слона был Fil или Al-Fil (что означает слон). Это была более слабая фигура, чем её современный аналог, потому что она могла прыгать по диагонали только через одну клетку.

Европейцам, которые никогда не видели слона, было непросто приспособить это животное к королевскому двору. Со временем итальянцы назвали эту фигуру Alfiere (что означает знаменосец), а немцы - Laufer (что означает бегун).

Во Франции стилизованный слон на индийских шахматах считался похожим на фуражку придворного шута, поэтому фигуры стали известны как Fou (что означает «дурак»). В Англии считалось, что эта фигура напоминает митру Епископа, символ,

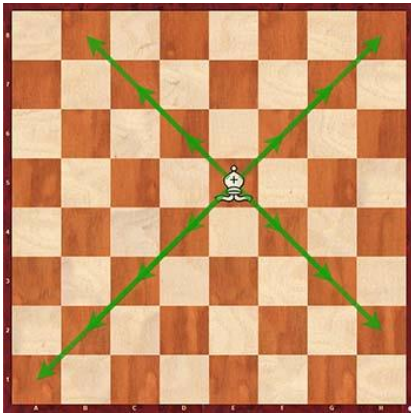
который хорошо вписывался в структуру власти того времени: Король, королева и церковь.

### *Охват слона*

**Слон** считается примерно равным по стоимости коню, хотя многие шахматные писатели дают слону небольшое преимущество.

**К концу 15-го века, слон потерял способность прыгать через поля, но приобрёл дальнюю манёвренность по диагонали, с возможностью двигаться вперёд или назад. Подобно ладье, королю и ферзю, слон не может перепрыгивать через другие фигуры.**

Единственная слабость слона в том, что он ограничен полями одного цвета на протяжении всей игры. Это ограничение снижает эффективность одного слона, но два слона, работая вместе, могут разрезать противника, как ножницы. Как команда они действительно сильны.



### **Как ходит конь в шахматах?**

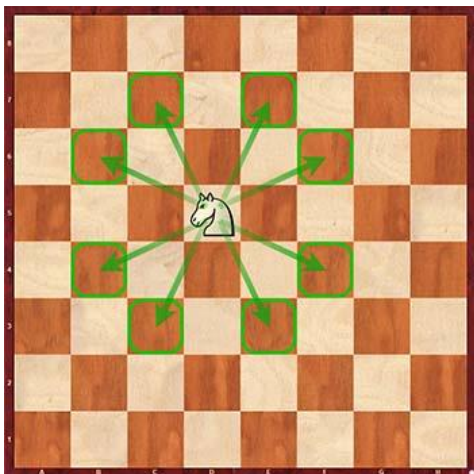


У большинства начинающих шахматистов отношения любви и ненависти к коню. Им нравится странная манера движения коня, прыгающего на ничего не подозревающие фигуры оппонента. Но они опасаются способности вражеского коня прыгать повсюду

и уничтожать их собственные фигуры. По мере накопления опыта многие игроки (в том числе и я) испытывают особую привязанность к шахматным коням.

**Конь** имеет самый странный ход из всех фигур. Он ходит на три поля, два поля в одном направлении, а затем ещё на одно поле под прямым углом.

В результате получается Г-образный ход. Конь может ходить назад, и это единственная фигура, которая может перепрыгивать другие фигуры.



**Белый конь может прыгнуть на любое из 8 полей.**

### *Нобелевский конь*

Не изменившийся за 1400 лет, Конь имел вариации одной и той же формы и перемещался по доске таким же образом с момента изобретения игры. Он был известен как лошадь Индейцев, Персов и Арабов, а поскольку лошадь (конь) была легко узнаваема европейцами, во многих странах имя осталось прежним.

В других странах, включая Англию и Францию, лошадь приобрела всадника и стала рыцарем, что привело этот образ в соответствие с этикой рыцарства, связанной с королём, королевой и епископом.

### **Как ходят пешки в шахматах?**



**Пешки** - самые слабые игроки на доске. Они прокладывают путь к более сильным фигурам и часто жертвуют собой ради славы всей армии. Первоначальное Санскритское имя пешки было Падати. Сравнивая это слово с латинским словом

«стопа», **педикюр**, мы можем понять, почему пешку часто сравнивают с **пехотинцем**. На самом деле, арабское слово Байдак означает пешку.

С первых дней развития шахмат у пешки было одно и то же основное движение: **Она ходит вперёд по одному полю за раз**. Пешка - единственная фигура, которая не может двигаться назад, она также единственная, которая берёт иным способом, чем ходит: Пешка может взять только на одном поле по диагонали.

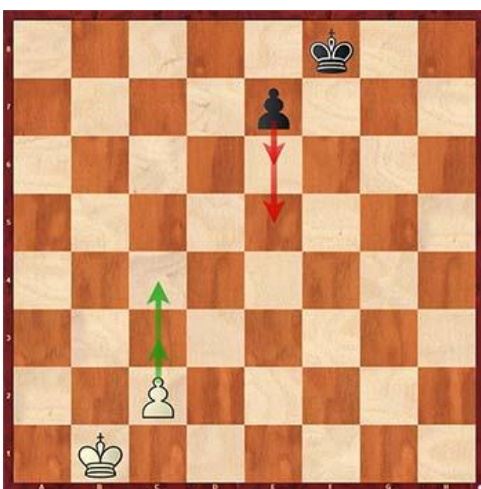
В этой позиции белая пешка может взять либо чёрного коня, либо чёрную пешку, если чёрная пешка не «съест» её первой! Если поставить пешку или фигуру прямо перед вражеской пешкой, то ее можно обездвигить.



Когда в эпоху Возрождения игра ускорилась, пешка приобрела две динамические способности.

- Возможность ходить вперёд на два поля.
- Возможность превратиться в любую лёгкую или тяжёлую фигуру.

Первая способность относительно проста: Если пешка никогда не ходила, то у неё есть возможность сделать ход на одно или два поля.



**И белые, и чёрные пешки могут ходить на два поля вперёд.**

**Превращение пешки:** Вторая способность имеет гораздо глубокие последствия. Пешка может показаться неважной, но теперь она далеко не бессильна! Подобно

гусенице, пешка мечтает о том дне, когда сможет трансформироваться. Всё, что ей нужно сделать, это дойти по доске до 8-й горизонтали (1-й с точки зрения чёрных), и она немедленно превращается в фигуру своего цвета.

Пешка может стать **Ферзём, Конём, Слоном или Ладьёй**. Она не может стать королём или оставаться пешкой.

Теоретически у вас может быть сразу 9 ферзей на доске, если все восемь ваших пешек дойдут до последнего ряда! Изначально пешка могла быть повышена только до министра (слабая первоначальная форма Ферзя). С огромным усилением ферзя превращение пешки в ферзя стало ключевой стратегией во многих играх.

### Темы самостоятельной работы

№	Темы	Форма исполнения	Часы
<b>5 семестр</b>			
1.	Подготовка к лекциям	Повторение лекций, конспект, ознакомление с литературой	10
2.	Подготовка к практическим занятиям	Повторение практических занятий, подведение итогов, знакомство с литературой	10
3.	История происхождения шахмат	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
4.	История чемпионатов мира по шахматам	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
5.	Развитие шахмат в Узбекистане	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
6.	Современные шахматы в Узбекистане	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
7.	Шахматы в годы независимости	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
8.	Дидактико-методические основы обучения шахматам	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
9.	Проблемы психологической и физической подготовки шахматиста.	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
10.	Основы шахмат, шахматная игра, доска и фигуры	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
11.	Название и обозначение фигур в шахматах	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
12.	Движение шахматных фигур	Конспект, ознакомление с литературой, пересказ	10
	<b>Всего:</b>		<b>120</b>



## ГЛОССАРИЙ.

**Аванпост** — клетка, которая по ходу игры уже не сможет попасть под бой пешки соперника. Аванпост, защищённый пешкой игрока, становится прекрасной позицией для ладьи, контролирующей открытую вертикаль.

---

- «**Армагеддон**» — решающая партия (как правило, на тай-брейке), которая играется на необычных условиях: белые имеют 5 минут на обдумывание, а чёрные — 4 минуты (или белые 6 минут, чёрные — 5), однако белых устраивает только выигрыш (в случае ничьей чёрные признаются выигравшей стороной).
- **Батарей** — две (или более) фигуры, объединение которых усиливает потенциал атаки (давления). Например, батарея «ферзь + слон», «ладья + ферзь» и т. п.
- **Бешеная фигура** — фигура, которую неоднократно предлагают в жертву для достижения пата. Чаще всего говорят о «бешеной ладье».
- **Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, по 5 минут каждому на всю партию, см. также **суперблиц**). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).
- **Блицор** — шахматист, хорошо играющий блиц.
- **Блокáда** — стратегия ограничения подвижности пешек и фигур противника.
- **Блóкер** — фигура, блокирующая продвижение вражеской пешки.
- **Быстрые шахматы (рапид)** — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию)
- **Вариант** — серия ходов, логически связанных между собой. *Рассчитать вариант.*
- **Вертикаль** — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).
- **Вечное нападение** — разновидность позиционной ничьей и тема в шахматном этюде. Слабейшая сторона спасается путём непрерывного преследования одной или нескольких фигур соперника.
- **Вечный шах** — ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов. Партия при этом, как правило, оканчивается ничьей после троекратного повторения позиции.
- **Взаимодействие фигур** — целенаправленное расположение боевых сил, подчиненное определенному плану.
- **Взятие** — снятие неприятельской фигуры или пешки. При взятии своя фигура или пешка ставится на место снятой неприятельской.
- **Взятие на проходе** — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой первый ход на две клетки вперёд. Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или 4-й (для чёрных пешек) горизонтали и пешка противника, делая ход на две клетки, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только на следующем ходу противника, через ход взятие на проходе перестаёт быть возможным, так как предполагается, что взятие произошло в момент прохода пешки по промежуточному полю.
- **Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две (и более) фигуры противника. Чаще всего так называется двойное нападение пешкой или конём.
- **Висячие пешки** — шахматный термин, означающий пару расположенных на смежных вертикалях пешек, не защищённых другими соседними пешками.
- **Вскрытый шах** — разновидность открытого нападения, при которой нападающая фигура объявляет шах, то есть фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король.
- **Вторая рука** — термин, смысл которого заключается в том, что чёрные копируют дебютное построение белых, но с потерей темпа. Тот же смысл имеет и термин

«первая рука», то есть белые применяют дебют, который обычно играет черными, однако с выигрышем темпа.

- **Выжидательный ход** — ход, ничего принципиально не меняющий в характере позиции и ставящий целью выяснить намерения противника, передав ему очередь хода.
- **Выключение фигуры** — тактический прием, заключающийся в том, что фигура перестаёт выполнять прежние функции (защищать пешку, поле), располагаясь не оптимальным образом на доске.
- **Выступка** — право первого хода. В начальной позиции преимущество выступки принадлежит белым.
- **Гамбит** — разновидность дебюта, в котором осуществляется жертва материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.
- **Гандикап** — в шахматной игре состязание между многими игроками разного уровня мастерства, причём сильные дают какое-либо преимущество ( фору: вперёд 1—2 хода, пешку или фигуру) более слабым игрокам для относительного уравнивания сил.
- **Гардэ** (фр. *gardez* «берегите(сь)») — нападение на ферзя (устаревшее; объявление «гарде» не обязательно).
- **Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).
- **Гроссмейстерская ничья** — ничья, возникшая после длительного планомерного размена фигур.
- **Дальнобойная фигура** — фигура, дальность передвижения которой ограничена только размерами доски и расположением других фигур: ферзь, ладья, слон.
- **Дармовой заезд** — атака с жертвами фигур ради позиционной выгоды
- **Двойной удар** — нападение одной фигурой или пешкой на две фигуры или два важных пункта противника. Частным случаем двойного удара является пешечная или коневая вилка, в которой нападение осуществляется пешкой или конем.
- **Двойной шах** — это шах, при котором на короля противника нападают одновременно две фигуры или фигура и пешка.
- **Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.
- **Демаркационная линия** — линия, условно проведённая между четвёртой и пятой горизонталями и разделяющая шахматную доску на две равные половины. Складные доски складываются именно по этой линии.
- **Детский мат** — мат в дебюте, который обычно получает начинающий (ребёнок). Основная идея — выдвинуть на втором ходу ферзя с выигрышем темпа, чтобы заставить чёрных потратить ход на защиту пешки e5, затем выдвинуть слона и, пользуясь ошибочным ходом противника Kf6 с нападением на ферзя, объявить мат ферзём и слоном на поле f7. Д.м. также может быть объявлен чёрными на поле f2 аналогичным образом. Схема Д.м. характеризуется примерно такими ходами: **1.e4 e5 2.Фh5 Kc6 3.Cc4 Kf6?? 4.Ф:f7X.**
- **Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.
- **Доигрывание** — завершение партии, оставшейся незаконченной в основное время или при одном из предшествующих доигрываний. При возобновлении игры восстанавливается положение на доске, проставляются показания часов и в соответствии с правилами воспроизводится записанный ход.
- **Доминация** — подавляющее преимущество, которое проявляет себя в полном контроле над ключевыми полями и пространством шахматной доски в целом.
- **Доска шахматная** — квадрат из 64 (восемь на восемь) одинаковых по размеру, попеременно расположенных светлых и тёмных клеток квадратной формы.
- **Дурацкий мат** — мат в дебюте, который получают белые, выдвинув пешки "f" и "g" и сделав короля беззащитным: **1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.**

- **Ёж** — пешечная структура, характеризующиеся тем, что пешки белых стоят на третьей, или пешки чёрных стоят на шестой горизонтали.
- **Жертва** — неэквивалентный размен или безвозмездная отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва может также иметь целью захват (перехват) инициативы, получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями и т. п.
  - **Жертва корректная** — то есть обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите.
  - **Жертва некорректная (блеф)** — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т. п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.
  - **Жертва позиционная** — не предполагающая немедленный отыгрыш материала и ориентированная на получение долговременных позиционных преимуществ.
- **Завлечение** — идея тактического удара, в результате которого фигура противника завлекается на невыгодное для него поле.
- **Задача шахматная** — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.
- **Закрытые дебюты** — до недавнего времени к закрытым дебютам относили все начала, в которых белые делали любой ход, отличный от **1. e2-e4**. Современная теория относит к закрытым только дебюты с первым ходом **1.d4 d5**, остальные относит к полузакрытым или фланговым.
- **Закрытая игра** — ведение партии при закрытом (фиксированном) центре, перегороженном пешечными цепями. Характеризуется преимущественно позиционной игрой, лавированием, перегруппировкой боевых сил, нащупыванием слабостей в лагере противника и т. п. Вскрытие игры — переход к открытой игре (посредством прорыва, жертв материала и т. п.).
- **Запись партии** — отображение ходов в бланке специальным способом, называемым шахматной нотацией.
- **Засада** — ситуация, в которой дальнобойная фигура располагается за своей или чужой фигурой (фигурами). Действие дальнобойной фигуры проявляется только после перемещения стоящей перед ней фигуры (фигур).
- **Захват пункта** — идея тактического удара, в результате которого фигура внедряется на нужное поле.
- **Зевок** — грубая ошибка, чаще всего приводящая к потере ценной фигуры или к проигрышу партии.
- **Зрение комбинационное (тактическое)** — умение увидеть таящиеся в позиции возможности, получить преимущество с помощью тех или иных жертв материала.
- **Игра вслепую** — игра не глядя на доску, одна из разновидностей показательных выступлений.
- **Избыточная защита** — превалирование защищающих фигур, над нападающими. *Избыточно защитить пункт.*
- **Изолированная пешка** — пешка, на соседних вертикалях с которой нет пешек того же цвета. Изолированная пешка не может быть защищена другими пешками и поэтому уязвима для противника.
- **Инициатива** — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.
- **«Капкан»** — ловушка, приводящая «попавшуюся» сторону к неизбежной потере ферзя или другой фигуры.

- **Качество** — «вес», отличающий тяжёлую фигуру от лёгкой. «**Выиграть качество**» — выиграть ладью, отдав за неё лёгкую фигуру (коня или слона). «Иметь лишнее качество» — иметь лишнюю ладью при наличии у противника лишней лёгкой фигуры.
- **Квалификация шахматная** — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер). Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.
- **Кингчесс** — разновидность шахмат, основанная на пустой доске в начале партии. В процессе партии соперники постепенно выставляют свои фигуры на доску.
- «**Классика**» — партия, игранная с обычным (классическим) контролем времени (в отличие от быстрых шахмат или блица).
- **Комбинация** — форсированный вариант с жертвой фигуры с целью получения инициативы или быстрой победы (определение принадлежит М. М. Ботвиннику).
- **Контргамбит** — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контргамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).
- **Контригра** — возможность встречной игры против слабостей противника.
- **Конь** — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля, на котором находится. В исходной позиции у каждого игрока по два коня, которые находятся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, рядом с ладьями.
- **Кооперативный мат** — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.
- **Король** — главная шахматная фигура, с которой связан исход шахматной партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвовать в рокировке. У каждого игрока по одному королю, в исходной позиции находящиеся на полях e1 (белый) и e8 (чёрный). Особенностью королей является то, что их количество (по одному на каждого игрока) не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижении последней на своём пути горизонтали. Цель игры — атаковать короля таким образом, чтобы у него не было возможности защититься от этой атаки, то есть чтобы при любом ответе противника игрок имел возможность на следующем ходу взять короля (мат).
- **Крепость** — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).
- **Лавирование** — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.
- **Ладейник (ладейное окончание)** — окончание партии, в котором главную роль играют ладьи. Обычно на доске также остаются пешки, поэтому целью ладей обычно становится поддержка пешек для их прохода в ферзи. Наиболее часто встречающийся вариант окончаний, поскольку ладьи обычно вступают в игру последними и игроки часто избегают их размена (а в закрытых позициях часто и не имеют для этого возможности).
- **Ладья** — тяжёлая шахматная фигура, по силе примерно равная пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали, а

также участвовать в рокировке. В исходной позиции у каждого из игроков по две ладьи, находящиеся по углам доски.

- **«Ласкеровская компенсация»** — компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и лёгкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эмануила Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.
- **Лёгкая партия** — партия, играемая вне официальных соревнований (в отличие от турнирной или матчевой партии).
- **Ловушка** — один из приёмов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзём и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.
- **Маленькое качество** — так иногда называют преимущество двух слонов. По Зигберту Таррашу: разница в силе между слоном и конём; размен слона на коня.
- **Мат** — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.
  - **Мат Легалья** — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя лёгкими фигурами (схема этой конструкции: **1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5?? C:d1?? 6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x**).
  - **Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьёй и ферзём, двумя ферзями).
  - **Мат спёртый** — мат, объявляемый конём, при котором король противника не имеет возможности ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.
  - **Мат эполетный** — мат, объявляемый ферзём, при котором матуемый король с обеих сторон ограничен собственными ладьями («эполетами»). Например, белый ферзь с e6 матует чёрного короля на e8, а чёрные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8). Пример быстрого эполетного мата, в котором король «нацепляет на каждое плечо по полвойска»: **1. e4 e5 2. Фh5 Kpe7?? 3. Ф:e5X**.
- **Матовая сеть** — позиция, в которой король слабой стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.
- **Материал** — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.
- **Матч** — форма шахматного соревнования, при которой два игрока играют между собой определённое чётное количество партий (6, 12, 24, 48 и т. д.) до выявления победителя. Победителем считается игрок, набравший по итогам матча большее количество очков, чем его оппонент. Чаще всего матчевая система применяется в претендентских соревнованиях и для выявления Чемпиона мира.
- **Мельница** — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной. Именно «мельница» в партии с Эмануилом Ласкером прославила мексиканского гроссмейстера Карлоса Торре на турнире в Москве в 1925 г.
- **Миниатюра** — 1) партия, выигранная уже в дебюте или в начале миттельшпиля (то есть не более, чем в 20—25 ходов) в результате грубых ошибок проигравшей стороны; 2) шахматные задачи или этюды с небольшим количеством участвующих фигур (не больше семи, включая королей).
- **Миттельшпиль** — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.
- **Мишень** — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.
- **Нападение** — создание угрозы взять неприятельскую фигуру.

- **Напасть на мат** — ход, после которого игрок грозит объявить мат на следующем ход.
- **Ничья** — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. Заключается по взаимному согласию сторон, при повторении одной и той же позиции на доске три раза подряд, в случае пата и в некоторых других случаях. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.
- **Новинка** — новый ход (новая схема развития) в известных вариантах (табях).
- **Нокаут-система** — принцип соревнований (в том числе на первенство мира), при котором в дальнейший круг проходит победитель каждой из пар, определённых жеребьёвкой. Причём сначала играют партии с классическим контролем, затем (если победитель не определился) — в быстрые шахматы, затем (если и рапид не определил победителя) — блиц. Если по итогам этих состязаний не выявлен победитель, то в последнее время используется система **армагеддон** — система, при которой по жеребьёвке одной стороне будет дано на партию 5 минут, а другой — 4 минуты. Если итогом этой партии является ничья, то победа засчитывается игроку, имевшему изначально меньшее количество времени. Если же итогом является победа одной из сторон, то итоговый результат выставляется соответственно результату сыгранной партии.
- **Нотация шахматная** — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — чёрная ладья сделала ход на поле g7). Различается буквенная и чисто цифровая нотация (последняя используется при игре по переписке).
- **«Обезьянья игра»** — условное название серии ходов в шахматной партии, когда один из соперников зеркально повторяет ходы другого.
- **Обжорный ряд** — вторая (для чёрных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжёлые фигуры располагаются лучшим образом, начиная нападать на пешки и угрожая королю оппонента.
- **Окончание** — то же, что и **эндшпиль**.
- **Отвлечение** — тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции.
- **Откладывание партии** — процедура прерывания партии с последующим доигрыванием. При этом игрок, имеющий очередь хода, мог сделать его на доске (открытый ход) или же записать его на бланке и запечатать в конверт (секретный ход). Отложенная партия могла анализироваться, при этом не исключалась помощь других шахматистов. Практиковалась до широкого внедрения компьютерных программ в жизнь. Современный контроль времени предполагает, что партия начинается и заканчивается в один игровой день.
- **Открытая игра** — ведение борьбы преимущественно тактическими средствами с использованием открытых линий, диагоналей, дальнобойности фигур и т. п. (см. также **Закрытая игра**).
- **Открытая линия** — вертикаль шахматной доски, свободная от пешек. Контроль открытой линии ладьями даёт позиционное преимущество, однако может быть устранён путём размена ладей.
- **Открытые дебюты** — шахматные начала, возникающие после ходов **1.e4 e5**. Преимущественно ведут к живой открытой фигурной игре. Хотя ряд вариантов, например, итальянской или испанской партии приводят к закрытым позициям и длительному позиционному лавированию.
- **Отравленная пешка** — пешка соперника, защищённая косвенно. Взятие такой пешки приводит к сильному ухудшению позиции.
- **Отсталая пешка** — пешка, которая не может встать на одну горизонталь с пешкой или пешками того же цвета на смежных вертикалях.



- **Партия** — игра с начала и до конца.
- **Пат** — положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причём король не находится под шахом. Партия, в которой возник пат, признаётся ничейной.
- **Первая рука** — термин, смысл которого заключается в том, что белые применяют дебют, который обычно играется черными, однако с выигрышем темпа.
- **Пешечное окончание** — окончание партии, в котором на доске у обоих игроков остаются только король и пешки. Наиболее часто встречающийся тип окончаний, наряду с ладейными. **Ладейные окончания** также могут перейти в пешечные в случае размена ладей. В пешечных окончаниях игроки стараются провести свои пешки в ферзи, чтобы выиграть партию.
- **Пешечная цепь** — пешки одного цвета, расположенный по диагонали и защищающие друг друга.
- **Пешка** — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала (в среднем лёгкая фигура равна трём пешкам, ладья — пяти и т. п.). Франсуа-Андре Филидор называл пешки «душой шахмат».
- **Пешкоед** — игрок, который забрал пешку в ситуации, где такой ход был бы не сильнейший, либо даже проигрывающий.
- **План игры** — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, середина игры (миттельшпиль) и эндшпиль. План формируется на основе динамичной (меняющейся) оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных манёвров, лавирования и т. п.
- **Поддавки (шахматные)** — игра, где побеждает сторона, первая отдавшая все свои фигуры и пешки (включая короля).
- **Позиция** — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.
- **Поднять ход (идею)** — найти в позиции неочевидное решение.
- **Поле** — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски».
  - «Слабое» поле — поле, доступное для вторжения вражеских сил.
  - **Поля соответствия** — поля на шахматной доске, по которым маневрируют фигуры соперников, оказываясь как бы связанными друг с другом.
- **Полузакрытые дебюты** — дебюты, начинающиеся ходом **1. d2-d4** со стороны белых и любым ходом кроме **1...d7-d5** со стороны черных. Большая часть этих дебютов возникла из-за стремления чёрных уклониться от ферзевого гамбита (**1. d4 d5 2. c4**), который долгое время считался идеальным дебютом для белых.
- **Полуоткрытые дебюты** — возникают при начальном ходе белых **1. e2-e4** и любом ответе чёрных, кроме **1. ...e7-e5**. Популярность полуоткрытых начал обусловлена большей возможностью контригры для чёрных.
- **Полуход** — один ход белых или один ход чёрных, единица измерения и минимальная единица изменения позиции на шахматной доске. Два полухода составляют ход, представляющий собой одну строку в записи шахматной партии на бумаге.
- **Поплыть** — растеряться в ходе игры, перестать замечать логические связи партии.
- **Превращение** — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).
- **Превращение «слабое»** — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).

- **Преимущество** — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).
- **Преимущество двух слонов** — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слонем и конём либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу. Преимущество двух слонов называют иногда «маленьким качеством».
- **Программа шахматная** — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные программы (Rybka, Fritz, Deep Blue, Deep Thought etc.) играют на уровне сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и Каспаров, и Крамник...). Они также полезны при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.
- **Промежуточный ход** — неочевидный ход, сделанный вместо очевидного (напрашивающегося), позволяющий извлечь дополнительную выгоду из позиции (например, вместо «очевидного» взятия фигуры во время размена дается промежуточный шах, заставляющий короля противника занять невыгодную позицию).
- **Пространство** — один из фундаментальных ресурсов (наряду с временем и игровой инициативой) шахматной игры. Завоевание и использование пространства — условие реализации любой игровой стратегии, ориентированной на победу.
- **Профилактика** — меры, предупреждающие возможные риски и угрозы задолго до того, как они проявятся в полной мере.
- **Проходная пешка** — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может свободно двигаться к полю превращения.
- **Развитие** — выведение фигур с начальной позиции в начале игры. Позиционное преимущество получает тот игрок, который быстрее развивает свои фигуры. Развитие фигур также необходимо для рокировки и соединения ладей на первой (восьмой) горизонтали путём вывода стоящих между ними фигур так, чтобы ладьи защищали друг друга и могли контролировать открытые линии и центр доски в целом.
- **Размен** — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на лёгкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три лёгких фигуры и т. п.). В своё время М. М. Ботвинник определил содержание шахматной игры как обобщенный размен.
- **Рапид** — см. **Быстрые шахматы**.
- **Рассыпаться** — проигрыш выигрышного положения за малое число ходов.
- **Расширенный центр** — поля в квадрате с углами с3, с6, f6, f3; собственно **центр** и смежные с ним поля.
- **Рейтинг** — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчётов и использования коэффициентов). Уровень мастера ФИДЕ — от 2300, международного мастера — от 2400. Уровень гроссмейстера — от 2500 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и даже от 2700 и выше.
- **Рентген** — ситуация, когда между ценной фигурой и дальнобойной фигурой противника (слон, ладья, ферзь) находится своя или чужая фигура, при отходе которой фигура оказывается под атакой. Связка — один из типов рентгена, когда более ценная фигура расположена за менее ценной. Однако обычно под рентгеном подразумевается обратная ситуация, когда менее ценная фигура расположена за более ценной (или за королём), которая вынуждена уходить от атаки и открывать для нападения стоящую за ней фигуру.

- **Ретроградный анализ (ретроанализ)** — задание в шахматной композиции, предполагающее выяснение того, каким был последний ход в партии (и какой именно стороны — белых или чёрных), чья очередь хода и т. п.
- **Рокада** — горизонталь, открытая для маневров ладьи.
- **Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться, только если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.
- **Рубить флаг** — играть, надеясь, что у соперника закончится время.
- **Ряд** — то же, что и горизонталь в шахматах.
- **Самоходки** — пешки, которые продвинулись далеко и их невозможно остановить.
- **Связка** — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества. Такая ситуация также имеет название **«полусвязка»**, поскольку полусвязанная фигура формально всё же может ходить (например, поставить под удар своего ферзя, но при этом своим ходом взять ферзя противника). **Мат Легалья** также построен на «развязывании» полусвязанного коня f3.
- **Сеанс одновременной игры** — средство популяризации шахмат, мероприятие, в ходе которого сильный шахматист (сеансёр) играет одновременно ряд партий (от нескольких партий до нескольких сотен партий) с шахматистами более низкой квалификации. Во всех партиях сеансёр играет белыми.
- **Скахография** — жанр шахматной композиции, при которой расположение шахматных фигур образует очертания букв, цифр или какие-то рисунки (например, очертания новогодней ёлки).
- **«Слабое» превращение** — превращение пешки не в ферзя, а в ладью или легкую фигуру.
- **Слабый ход** (в шахм. нотации обычно обозначается с одним вопросительным знаком, например *12. a3?*) — ход, не приводящий к развитию и улучшению позиции одной стороны в партии, либо ухудшающий её. Очень слабый ход (с двумя вопросительными знаками) — ход, однозначно резко ухудшающий позицию игрока, часто проигрывающий.
- **«Слепота» шахматная** — «затмение» во время игры, при котором игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый зевок, ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса.
- **Слон** — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. На свободной доске может передвигаться на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определённого цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.
- **Соскок** — спасение в сложной позиции.
- **Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).

- **Суперблиц** — шахматная игра с наиболее ограниченным временем. Обычно каждому игроку на всю партию даётся от 1 до 3 минут. Такая игра требует практически мгновенной реакции на ходы противника и потому считается самым сложным режимом игры в шахматы. В англоязычной традиции называется *bullet* (буквально «пуля»), в отличие от блица (*blitz*).
- **Табия** — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальнобойностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договорённости игра сразу начиналась с табий.
- **Тактика шахматная** — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).
- **Темп** — 1) ритм игры; 2) отдельный ход. **Выиграть темп** — активной угрозой заставить противника потратить ход не на развитие своих фигур или осуществление своих планов, а на защиту от своего хода (например, развить фигуру с объявлением шаха), и тем самым получить преимущество в позиции. **Потерять темп** — быть вынужденным потратить ход на защиту от текущей или потенциальной угрозы противника, а не на активные действия с целью улучшения собственной позиции.
- **Теория шахматная** — сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных её стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).
- **«Треугольник»** — один из способов передачи очереди хода сопернику в окончании партии или этюде с целью поставить его в положение цугцванга.
- **Турнир** — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором несколько участников играют друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков). Турнир по схевенингенской системе предполагает соревнование команд, где в конечном счёте каждый участник одной команды играет партию с каждым участником другой команды.
- **Турнирная таблица** — документ, позволяющий оценить текущее турнирное положение участников турнира (по выставляемым в таблице результатам туров) или их итоговый результат (итоговая таблица).
- **Угроза** — нападение на один из объектов позиции противника с созданием реальной опасности для его положения.
- **Удар** — ход разрушающей силы со взятием или прямой угрозой.
- **Фаланга** — пешечная цепь.
- **Фейерверк** — каскад жертв при осуществлении комбинации.
- **Ферзь** — самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали или диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1, чёрный — d8.
- **Фианкетто** — или фианкетирование, термин, обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).
- **Фишеровские шахматы (рэндом-чесс, Шахматы-960)** — шахматы, в которых фигуры стоят на исходных позициях иным образом (но симметрично у белых и чёрных), чем в классических шахматах (пешки же по-прежнему занимают второй

- ряд) — причём слоны обязательно стоят на полях разного цвета и ладьи с разных сторон от короля. Позиции в этой разновидности шахмат недостаточно изучены теорией и носят более «свежий» и оригинальный характер.
- **Фланг** — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h.
    - **Королевский фланг** — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.
    - **Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.
  - **Фланговые дебюты** — шахматные дебюты, начинающиеся любым ходом белых, кроме 1. e2-e4 и 1. d2-d4. Названы так потому, что первые ходы делаются не центральными, а фланговыми пешками (или конями).
  - **Форпост** — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например, конь на поле e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.
  - **Форсирование** — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определённым образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчёт.
  - **«Форточка»** — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» при открытой позиции или прорыве противника король рискует получить мат ладьёй или ферзём на первой (восьмой) горизонтали в ситуации, когда перед ним стоят три пешки и ему некуда отступить.
  - **Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и опустил её. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.
  - **Цейтнот** — нехватка времени на обдумывание хода.
  - **Центр** — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие **расширенного центра** включает также смежные с указанными поля.
  - **Централизация фигур** — расположение шахматных фигур ближе к центру доски, откуда они оказывают большее воздействие на позицию противника. При централизации ударная сила и манёвренность фигур возрастает.
  - **Цугцванг** — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведёт к ухудшению его собственной позиции.
  - **Часы Фишера** — часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд за каждый сделанный ход (то есть возможность просрочки времени в выигрешной позиции минимизируется).
  - **Часы шахматные** — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.
  - **Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Игрок, которому объявлен шах, обязан от него защищаться, т.е. следующим своим ходом вывести короля из-под атаки: отойти королём на не атакованное поле, взять атаковую фигуру противника или поставить между ней и королём противника свою фигуру (если шах объявлен дальнобойной фигурой — слоном, ладьёй или ферзём).

- **Открытый (вскрытый) шах** — позиция, в которой ход делает одна фигура, а шах объявляет другая, расположенная за ней. Открытый шах опасен тем, что сделавшая ход фигура может атаковать более ценную фигуру противника, а защититься от нападения нет возможности, т.к. нужно защищаться от шаха. Такая ситуация может привести к потере фигуры или неравноценному размену в пользу атакующего.
- **Двойной шах** — разновидность открытого шаха, при которой сделавшая ход фигура сама объявляет шах, в результате королю объявляют шах сразу две фигуры. От двойного шаха защититься можно только отходом короля на другое поле, т.к. ни взять одну из фигур, ни закрыться от одной из фигур недостаточно.
- **Шахматная композиция** — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приёмы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.
- **Шахматная фигура**
  - **Конь**
  - **Король**
  - **Ладья**
  - **Слон**
  - **Ферзь**
  - **Лёгкая фигура** — лёгкой фигурой называют коня или слона.
  - **Тяжёлая фигура** — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от лёгких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).
- **Штаны** — случай, когда две вражеские пешки грозятся пройти в ферзи, но король или слон не может остановить обе пешки сразу.
- **Эксельсиор** — разновидность шахматной задачи (этюда), в ходе решения которого пешка из первоначального положения ход за ходом движется в ферзи.
- **Эстетика шахмат** — способность шахматной игры доставлять эстетическое удовольствие (красота и парадоксальность возникающих в ходе игры позиций, красота замысла, красота отдельного хода или партии в целом, красота борьбы и т. п.).
- **Эндшпиль** — заключительный этап шахматной партии, в котором на доске остаётся мало фигур (не считая пешек).
- **Этюд шахматный** — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).



# Раздаточный материал

 **Мат в один ход**

Поставь мат черному Королю в один ход.

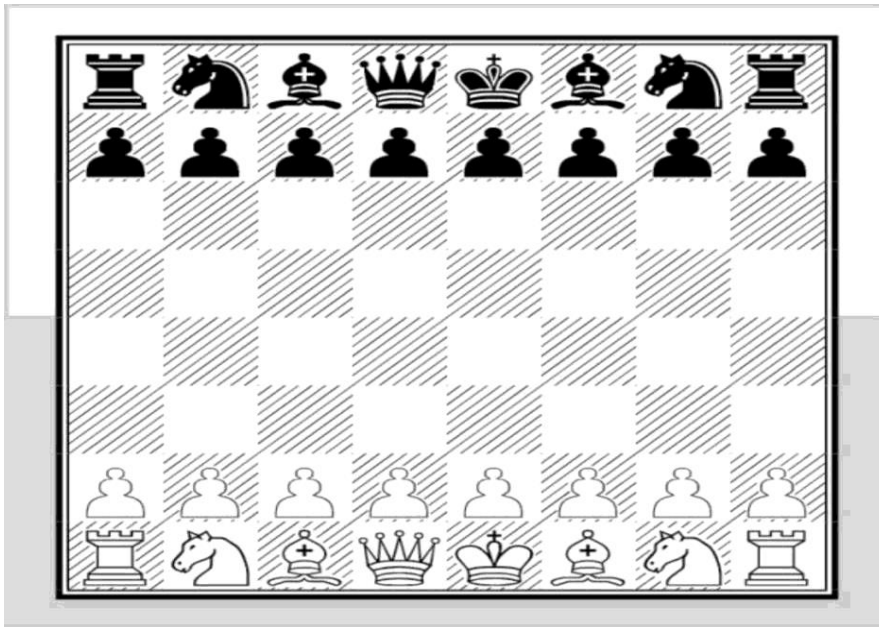


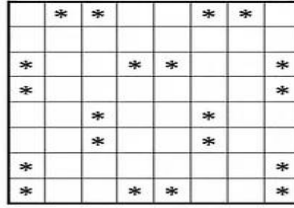
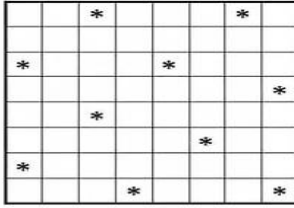
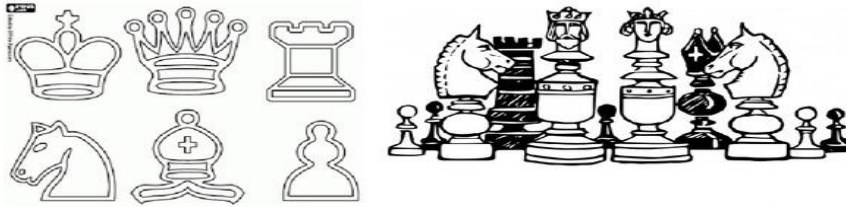
1. b7X.



1. c7X.







## Ходы шахматных фигур

The diagrams show the following movement patterns:

- King:** Moves one square in any direction (horizontally, vertically, or diagonally).
- Knight:** Moves in an L-shape, two squares in one direction and one square perpendicular to it.
- Bishop:** Moves diagonally any number of squares.
- Rook:** Moves horizontally or vertically any number of squares.
- Queen:** Moves horizontally, vertically, or diagonally any number of squares.
- Pawn:** Moves forward one square, or two squares from its starting position, and captures diagonally forward.







	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Жми на поля. С помощью слайда отработать имена диагоналей вертикалей и шахматного поля.

# ШАХМАТНЫЙ УГОЛОК

### РАССТАНОВКА ФИГУР

**ПЕШКА** - ставится по углам

**КОНИ** - устанавливаются второй рядом с пешками

**СЛОНЫ** - место слонов рядом с конями

**ФЕРЗИ** - в середине, на соответствующую сторону как по цвету поля

**КОРОЛИ** - устанавливаются рядом с ферзями

**ФЕРЗИ** - эти фигуры выставляются вторые ряды перед другими фигурами.

### КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ

**КОРОЛЬ** перемещается по одной клетке, но в любом направлении. Он может входить на поле, чтобы захватить него или избежать захвата соперником.

**ФЕРЗИ** перемещается в любом направлении на любое количество клеток. Он становится своей жертвой Фигурой на своем пути.

**СЛОН** движется по диагонали на любое количество клеток. Слон становится своей жертвой Фигурой на своем пути.

**КОНИ** ходят буквой "Г" на 3 клетки. Ферзь или конь становятся своей жертвой Фигурой на своем пути.

**ЛОДЬ** ходит только по прямой, по диагонали или по вертикали на любое количество клеток. Лодь становится своей жертвой Фигурой на своем пути.

**ПЕШКА** ходит только вперед на одну клетку в первом и втором рядах. Пешка может пойти вперед на две клетки. Если вторая клетка свободна, то она может пойти на две клетки вперед. Пешка становится своей жертвой Фигурой на своем пути.

### ЦЕНА ФИГУРЫ

в чбм измеряется сила шахматных фигур

- Пешка - 1 Конь - 3 Слон - 3 Ладья - 5 Ферзь - 9 Король - бесценная

### ПРАВИЛА ИГРЫ

- Шахматную партию начинают белые.
- Стороны делают ходы поочередно, каждым ходом перемещая одну фигуру.
- Цель каждого игрока - атаковать короля партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать "взятия" короля на следующем ходу.
- Если коснулся рукой фигуры - делай ход.
- Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнера.

1. Как называется «ничья» в шахматах:
  - а) Пат +
  - б) Шах
  - в) Мат
  
2. Кто является первым чемпионом мира по шахматам-960 (шахматам Фишера):
  - а) Каспаров
  - б) Свидлер +
  - в) Карпов
  
3. Какого вида мата не существует:
  - а) Линейный
  - б) Детский
  - в) Взрослый +
  
4. Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры:
  - а) Король +
  - б) Пешка
  - в) Ферзь
  
5. Какими словами обычно заканчивается задание к шахматному этюду: «Белые начинают и...»:
  - а) Проигрывают
  - б) Выигрывают +
  - в) Играют вничью
  
6. В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:
  - а) 1 час
  - б) 30 мин +
  - в) 2,5 часа
  
7. Соответствует ли правилам игры утверждение «Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали»:
  - а) Нет
  - б) Зависит от страны где играют
  - в) Да +
  
8. Как по правилам может двигаться Ладья:
  - а) На любое число полей по вертикали при условии, что на ее пути нет фигур +
  - б) На любое число свободных полей в любом направлении по прямой
  - в) На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур
  
9. Как по правилам может двигаться Ладья:
  - а) На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур
  - б) На любое число свободных полей в любом направлении по прямой
  - в) На любое число полей по горизонтали, при условии, что на её пути нет фигур +
  
10. Сколько раз в течение партии можно произвести рокировку, согласно правилам:
  - а) 2
  - б) 1 +
  - в) 3

11. Сколько пешек присутствует в начале игры на стандартной шахматной доске:

- а) 16 +
- б) 23
- в) 20

12. Как можно по другому назвать шахматную партию:

- а) Оборона
- б) Игра, поединок +
- в) Комбинация

13. Чему равна материальная ценность ферзя:

- а) Примерно девяти пешкам +
- б) Двум ладьям и двум коням
- в) Примерно половине короля

14. Сколько на шахматной доске слонов:

- а) 6
- б) 2
- в) 4 +

15. Каковы размеры стандартной шахматной доски:

- а) 8x8 клеток +
- б) 10x10 клеток
- в) 16x16 клеток

16. Кто был первым президентом ФИДЕ:

- а) Фольке Рогард
- б) Александр Рюб +
- в) Макс Эйве

17. Как звучит классическая шахматная задача «Задача о восьми ферзях»:

- а) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы каждый из них заканчивал игру в три хода»
- б) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не был ближе к другому, чем на 3 клетки»
- в) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого» +

18. Кто стал тринадцатым чемпионом мира по шахматам:

- а) Крамник
- б) Каспаров +
- в) Карпов

19. Что означает слово «шахматы» в переводе с персидского языка:

- а) Шах, потерявший шанс
- б) Шах взят в плен
- в) Шах умер +

20. Кто из советских чемпионов мира по шахматам в молодости занимался боксом:

- а) Петросян
- б) Смыслов +
- в) Ботвинник

21. Сколько клеток на шахматной доске:

- а) 64 +
- б) 32
- в) 48

22. Кто стал 16-м чемпионом мира по шахматам в 2013 году:

- а) Крамник
- б) Карлсен +
- в) Ананд

23. Какая страна большинством исследователей считается родиной шахмат:

- а) Китай
- б) Египет
- в) Индия +

24. Ударная сила какой шахматной фигуры не зависит от её расположения на доске:

- а) Ферзь
- б) Ладья +
- в) Конь

25. Какое животное “пасётся” на шахматном поле:

- а) Козел
- б) Осёл
- в) Конь +

26. Какая шахматная фигура по-польски называется «гетман»:

- а) Ладья
- б) Ферзь +
- в) Слон

27. Как в шахматах называется позиция, в которой королю некуда уйти от угрозы фигуры противника:

- а) Мат +
- б) Шах
- в) Пат

28. Как называется середина шахматной партии:

- а) Гамбит
- б) Мидлтайм
- в) Миттельшпиль +

29. Как можно поставить мат в шахматах:

- а) В два хода +
- б) В четыре прыжка
- в) В один шаг

**30. Сколько полей на шахматной доске?**

- а) 65
- б) 32
- в) 64



**31. Кто играл в знаменитой вечнозеленой партии?**

- а) Адольф Андерсен и Жан Дюфрень
- б) Адольф Андерсен и Пол Морфи
- в) Адольф Андерсен и Лионель Кизерицкий

**32. Сколько ходов продолжалась самая длинная партия в истории?**

- а) 101
- б) 231
- в) 269

**33. Если шахматист не может защититься от нападения на своего короля, это называется...**

- а) Шах
- б) Шахматы
- в) Мат

**34. Сколько ходов нужно, чтобы поставить самый быстрый мат?**

- а) 2 хода
- б) 1 ход
- в) 3 хода

**35. В какой стране придуманы шахматы?**

- а) Индия
- б) Россия
- в) Персия

**36. Что значило выражение “шах мат” в персидском языке?**

- а) Король один
- б) Король бежит
- в) Король умер

**37. Какая игра является самым ранним известным предшественником шахмат?**

- а) Шашки
- б) Нарды
- в) Шатрандж

**38. Как называется шахматная батарея из двух ладей и ферзя?**

- а) Пушка Алехина
- б) Ружье Алехина
- в) Лестница Алехина

**39. Кто стал первым официальным чемпионом мира?**

- а) Вильгельм Стейниц
- б) Гарри Каспаров
- в) Роберт Фишер

**40. Как сокращенно называется Международная федерация шахмат?**

- а) ФИФА
- б) РШФ
- в) ФИДЕ

**41. Чьим именем названа рейтинговая система, позволяющая измерить силу шахматиста?**

- а) Эла
- б) Эло
- в) Ало

**42. Назовите самое высокое звание в шахматах**

- а) Супергроссмейстер
- б) Международный мастер
- в) Гроссмейстер

**43. Как определяется, кто ходит первым в шахматной партии?**

- а) Тот, кто играет белыми, ходит первым
- б) Тем, кто первый займет место за доской
- в) Тот, кто играет черными, ходит первым

**44. Кем по профессии был изобретатель складной шахматной доски?**

- а) Библиотекарем
- б) Священником
- в) Бухгалтером

**45. В 1988 году компьютерная программа впервые в истории победила гроссмейстера. Как она называлась?**

- а) Дип Блю
- б) Суперкомпьютер
- в) Дип Сот

**46. Как называется сериал, получивший в 2021 году 11 наград международной телевизионной премии "Эмми"?**

- а) Защита Лужина
- б) Королевская игра
- в) Ход королевы

**47. Как завершилась первая шахматная партия в космосе: между Землей и командой космического корабля Союз-9, и игравшаяся 9 июня 1970 года?**

- а) Белые выиграли
- б) Черные выиграли
- в) Партия завершилась вничью

**48. Как называются шахматы, где противники могут обдумывать каждый ход несколько дней?**

- а) Дистанционные шахматы
- б) Заочные шахматы

в) Открытые шахматы

**49. Какое число больше?**

а) Атомов во вселенной

**б) Возможных шахматных партий**

в) Звезд в галактике Млечный путь

**50. Какая страна большинством исследователей считается родиной шахмат?**

**а) Индия**

б) Китай

в) Япония

51. Сколько клеток на шахматной доске?

а) 32

**б) 64**

в) 128

52. Что означает слово «шахматы» в переводе с персидского языка?

**а) Шах умер**

б) Шах взят в плен

в) Шах, потерявший шанс

53. Как звучит классическая шахматная задача «Задача о восьми ферзях»?

**а) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого»**

б) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не был ближе к другому, чем на 3 клетки»

в) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы каждый из них заканчивал игру в три хода»

54. Каковы размеры стандартной шахматной доски?

а) 16x16 клеток

б) 10x10 клеток

**в) 8x8 клеток**

55. Чему равна материальная ценность ферзя?

**а) Примерно девяти пешкам**

б) Примерно половине короля

в) Двум ладьям и двум коням

56. Сколько пешек присутствует в начале игры на стандартной шахматной доске?

а) Восемь

**б) Шестнадцать**

в) Двадцать

57. Как по правилам может двигаться Ладья?

**а) На любое число полей по горизонтали или по вертикали, при условии, что на её пути нет фигур**

б) На любое число свободных полей в любом направлении по прямой

в) На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур

58. Соответствует ли правилам игры утверждение «Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали»?

**а) Да**

б) Нет

в) Правильных ответов нет

59. Сколько раз в течение партии можно произвести Рокировку, согласно правилам?

**а) Один**

б) Два

в) Три

60. Какого вида мата не существует?

а) Линейный

**б) Взрослый**

в) Детский

61. Какой ситуации в шахматной партии соответствует это определение? Одна из сторон, получив право хода, не может его сделать, так как её фигуры заблокированы либо сняты с доски, а король хоть и не находится под шахом, но не в состоянии пойти куда-либо, в силу того, что все доступные ему поля контролируются фигурами противника.

А) Мат

В) Вечный шах

**С) Пат**