

УСПЕШНОЕ ОБУЧЕНИЕ ОСНОВАМ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ



**РОМАНЦОВ А.В.
ПЕДАГОГ ДОП. ОБРАЗОВАНИЯ
МБУ ДО ЦДТ «ИРБИС» Г. О. САМАРА**

Шахматы — настольная логическая игра, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта. Одна из древнейших игр на Земле, сохранившихся до нашего времени. Играется двумя игроками по определённым правилам. Ежегодно в мире проводятся тысячи различных соревнований по шахматам. Шахматы, как и другие настольные логические игры, способствуют развитию умственных способностей, памяти, творческого мышления.







Правила игры



Расстановка фигур



Шахматные фигуры

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. На одном шахматном поле может стоять только одна шахматная фигура.
2. «Взять» фигуру соперника – значит убрать её с доски, а на её место поставить свою фигуру.
3. Тронул – ходи.





**ЖИЗНЬ - НЕ ЗЕБРА ИЗ ЧЕРНЫХ И БЕЛЫХ ПОЛОС,
А ШАХМАТНАЯ ДОСКА.
ЗДЕСЬ ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ТВОЕГО ХОДА.**

**Я МОЛОДАЯ
ГВАРДИЯ**



**Ход и пешка
превращается в
ферзя, поставить
мат королю, грозя**



**ШАХМАТЫ-ЕДИНСТВЕННАЯ В
МИРЕ ИГРА**

**В КОТОРОЙ РЕШАЕТ СИЛА
УМА!**

risovach.ru

Виды шахматных соревнований



МАТЧИ.

Это самая древняя форма соревнований. На заре появления шахмат признавался только статус парных поединков, заимствованный из этикета рыцарских турниров.

По форме матча традиционно разыгрывались финальные поединки чемпионатов мира. В случае ничейного счета для выявления победителя игра может быть продолжена, например, до первой результативной партии. Форма матча безусловно является самой справедливой формой соревнований.



КРУГОВАЯ СИСТЕМА.

В этих турнирах каждый участник играет со всеми остальными партнерами обычно по одной партии.

Эта система розыгрыша получила наибольшее распространение на практике. Очередность игры с партнерами и цвет фигур определяется жеребьевкой согласно специальных таблиц.

Рекомендуемое количество играющих - 11-18 участников. В очных соревнованиях оно берется четным, чтобы в турах не было свободных от игры участников.

Эта система относится к числу наиболее справедливых массовых форм соревнований.

К основным недостаткам системы следует отнести: неодинаковое количество партий белыми и черными, сыгранное участником; относительно большие сроки проведения, что сильно влияет на качество игры ближе к финишу.

Элемент случайности можно уменьшить проведением игры в два круга.





Схевенингенская система



Эта система получила свое название после турнира 1923 года в голландском Схевенингене, где она была применена впервые в шахматном турнире. Схевенингенская система применяется в турнирах как с личным, так и с командным зачетом.

При этом все участники одной группы (или команды) играют только с участниками другой группы (команды), не встречаясь между собой. Очередность игры с партнерами и цвет фигур определяются жеребьевкой. Командам присваиваются буквы, а их участникам – порядковые номера. Цвет фигур для первого тура определяется жребием, и это означает, что белыми (черными) будут играть все участники команды.

В первом туре встречаются участники, имеющие одинаковые номера. Во втором туре цвет фигур меняется, и происходит так называемая «сдвигка номеров соперников».

Игрок 1 команды А получает в соперники игрока 2 из команды В, игрок 2 команды сыграет с игроком 3 команды В и т.д.

В третьем туре опять меняются цвета фигур и происходит очередная сдвигка номеров.





ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА.



В турнирах по олимпийской системе (или с выбыванием) проигравшие партию (или матч) игроки выбывают из дальнейшей игры.

Олимпийская система обычно применяется при большом числе участников, когда игру надо завершить в очень короткие сроки.

В идеале, система применяется для числа команд (участников) кратных степени 2-м (4, 8, 16, 32, 64 и т.д.). Если участников будет больше или меньше, то некоторым из них придется сыграть на один тур больше. «Жесткость» системы заключается в необходимости определения выбывающих после каждого тура. Встречаются следующие варианты решения этой проблемы судьями.

Зачет ничьей при игре белыми как поражение.

Игра с контролем времени на всю партию без доигрывания.

Выбывание в случае ничьей из игры по жребию.

Дополнительные партии с коротким временем игры до первой победы (например, блиц по 5 минут).

Соревнование продолжается до выявления двух участников, разыгрывающих в финальной встрече I-II места. При этом остальные места либо не определяются, либо определяются условно

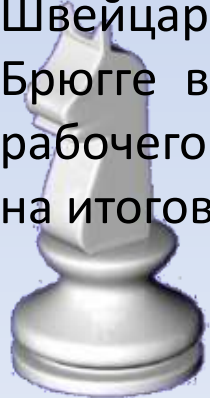
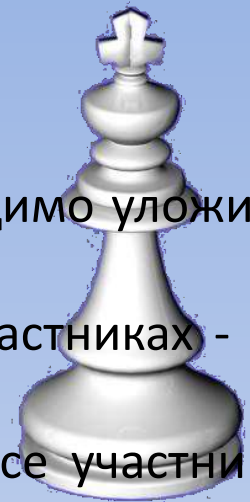
ШВЕЙЦАРСКАЯ СИСТЕМА.

Она применяется, когда число участников велико и необходимо уложиться в ограниченное количество туров.

Обычно при 20-30 участниках - это 7-9 туров, при 30-50 участниках - 9-11 туров, а при более 50 участников - 11-13 туров.

Жеребьевка проводится после каждого сыгранного тура. Все участники в каждом туре разбиваются на пары с близким количеством уже набранных очков. Повторные встречи между участниками не проводятся. Не допускается также игра одним и тем же цветом в течение более двух туров. Спортивный характер игры в турнире по швейцарской системе резко отличается от игры в круговом. В круговом турнире сила участников разная, а в швейцарской жребий все время дает партнеров равных по силе или более сильных. Проиграв партию, можно и не успеть достать лидера.

Швейцарская система была разработана доктором И.Мюллером из г. Брюгге в 1895г. и применена в 1895г. для соревнований Швейцарского рабочего шахматного союза. Объективность определения мест невысока, и на итоговый результат очень влияет элемент случайности.



МАТЧ-ТУРНИР.

Суть системы - в проведении соревнования для трех и более участников, имеющих равные спортивные права и играющих между собой в несколько кругов.

Этот вид соревнований применяется в том случае, когда победитель или соискатели путевок отборочного этапа определяются в дополнительном соревновании, предусмотренном Положением.

Матч-турнирами часто завершаются зональные и межзональные этапы чемпионата мира.

МАТЧ НА ПЕРВЕНСТВО МИРА

1 **НЬЮ-ЙОРК 2016**

ПАРТИЯ



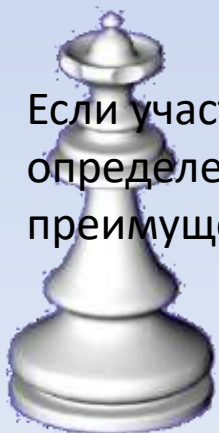
The chessboard diagram shows a game position between Magnus Carlsen (left) and Hikaru Nakamura (right). The board is oriented with Carlsen's side at the top. The pieces are as follows:

Rank	A	B	C	D	E	F	G	H
8	Rook	Knight	Bishop	King	Queen	Bishop		Rook
7	Pawn	Pawn	Pawn	Pawn	Pawn	Pawn	Pawn	Pawn
6						Knight		
5						Bishop		
4				Pawn				
3								
2	Pawn	Pawn	Pawn		Pawn	Pawn	Pawn	Pawn
1	Rook	Knight		King	Queen	Bishop	Knight	Rook



Командные соревнования

Результаты при круговой системе определяются по сумме очков, набранных командами во всех матчах. Каждая команда должна иметь представителя, который является руководителем команды и посредником между ее участниками и судьями. Он обеспечивает участников о Положении и других условиях проведения соревнования, порядок в турнирном помещении во время игры, подачу заявок, своевременную явку участников на игру и размещение их по доскам согласно заявке, дисциплину участников. Представитель команды не имеет права вмешиваться в распоряжение судей, разговаривать по поводу партий с участниками. Только представитель может направлять протесты в судейскую коллегию, причем лишь в письменном виде.



Подсчет коэффициентов преимущества при определении мест

Если участники или команды набрали одинаковое количество очков, для определения мест используются коэффициенты как дополнительные критерии преимущества.





Личные соревнования

Коэффициент Бергера – это сумма очков побежденных соперников плюс половина суммы очков тех, с кем партии закончились вничью. Применяется в личных турнирах.

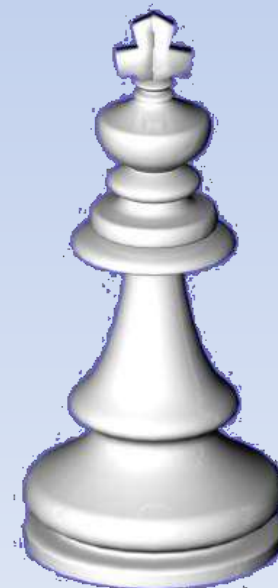
№	Участники	1	2	3	4	5	6	7		+	-	=	Очки	Место	КБ
1	Иванов	👑	½	½	1	1	1	1		4	0	2	5	I	11,75
2	Петров	½	👑	½	½	1	1	1		3	0	3	4½	II	10
3	Сидоров	½	½	👑	½	½	1	1		2	0	4	4	III	9
4	Кузнецов	0	½	½	👑	1	1	1		3	1	2	4	IV	7,75
5	Смирнов	0	0	½	0	👑	1	1		2	3	1	2½	V	3
6	Васильев	0	0	0	0	0	👑	1		1	5	0	1	VI	0
7	Николаев	0	0	0	0	0	0	👑		0	6	0	0	VII	0

Турниры по швейцарской системе

В турнирах по швейцарской системе применяется коэффициент Бухгольца. Коэффициент преимущества – это сумма очков, набранных соперниками участника.



Таблицы очередности игры в турнирах по круговой системе



Тур	Количество участников								
	3 или 4			5 или 6			7 или 8		
1	1 - (4)	2 - 3	1 - (6)	2 - 5	3 - 4	1 - (8)	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2	(4) - 3	1 - 2	(6) - 4	5 - 3	1 - 2	(8) - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
3	2 - (4)	3 - 1	2 - (6)	3 - 1	4 - 5	2 - (8)	3 - 1	4 - 7	5 - 6
4			(6) - 5	1 - 4	2 - 3	(8) - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
5			3 - (6)	4 - 2	5 - 1	3 - (8)	4 - 2	5 - 1	6 - 7
6						(8) - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7						4 - (8)	5 - 3	6 - 2	7 - 1

Тур	9 или 10 участников				
1	1 - (10)	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
2	(10) - 6	7 - 5	8 - 4	9 - 3	1 - 2
3	2 - (10)	3 - 1	4 - 9	5 - 8	6 - 7
4	(10) - 7	8 - 6	9 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (10)	4 - 2	5 - 1	6 - 9	7 - 8
6	(10) - 8	9 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (10)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 9
8	(10) - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (10)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1

Тур	11 или 12 участников					
1	1 - (12)	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
2	(12) - 7	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	1 - 2
3	2 - (12)	3 - 1	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
4	(12) - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (12)	4 - 2	5 - 1	6 - 11	7 - 10	8 - 9
6	(12) - 9	10 - 8	11 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (12)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 11	9 - 10
8	(12) - 10	11 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (12)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 11
10	(12) - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (12)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1

Круговая система

№ п/п	Сейн	Фамилия И.О.	1	2	3	4	По- беды	Место
1	1	Иванов		1 8:3	1 8:2	1 9:7	3	1
2	2	Петров	0 3:8		1 8:3	0 4:8	1	3
3	3	Сидоров	0 3:8	0 3:8		0 8:3	0	4
4	4	Антонов	0 7:9	1 8:4	1 8:3		2	2



Таблица результатов _____ 20__ г.

Название турнира _____

№	Участники	раз- ряд	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	очки	место
1			♟													
2				♟												
3					♟											
4						♟										
5							♟									
6								♟								
7									♟							
8										♟						
9											♟					
10												♟				
11													♟			
12														♟		

Купить Шахматы.рф

3. Шахматные соревнования

1-й этап первенства Самары

Первенство Самары для детей до 9 лет (начало февраля)

Первенство Самарской области среди детей до 9 лет (конец февраля – начало марта)

Первенство ПФО среди детей до 9 лет (март)

Первенство РФ среди детей до 9 лет (Кострома, май)

Первенство Самарской области «Белая ладья» (февраль)

2-й этап первенства города (март – апрель, весенние каникулы)

Первенство РФ (Лео, апрель)

Городской турнир «Здравствуй, лето!» (начало июня, Ладья)

ДШФ «Космос» - открытый детский областной турнир (вторая половина июня)

Детский шахматный фестиваль «Жигулёвские просторы» - этап кубка РФ (конец июля)

Открытый областной турнир «Жигулёвские просторы» (конец июля)

Первенство Самарской области (конец августа)

Отборочные этапы командных соревнований общеобразовательных учреждений «Белая ладья» - внутрирайонные турниры (октябрь, вторая половина ноября)

Первенство подростковых клубов (в рамках спартакиады) – октябрь-ноябрь

Первенство Приволжского федерального округа (осенние каникулы, 1 – 12 ноября, пансионат «Циолковский»)

Первенство Самары «Белая ладья» - сильнейшие команды районов борются за выход в областной этап – вторая половина декабря

Первенство Самары среди команд подростковых клубов – начало декабря

Новогодний блиц-турнир

Звания и шахматные разряды

В России существует система шахматных разрядов, которая включает в себя 5 позиций, периодически требующих своего подтверждения, и 2 пожизненных звания.

Разряды:

Кандидат в мастера

IV

III

II

I

Пожизненные звания в шахматах:

Гроссмейстер

Мастер спорта

Существуют индивидуальные рейтинг, введенный для спортсменов всего мира на международной арене. В этой системе, могут присваиваться такие разряды как

Гроссмейстер международного класса (ММ)

Мастер Международной шахматной федерации

Мастер международного класса



Шахматы бывают разные...

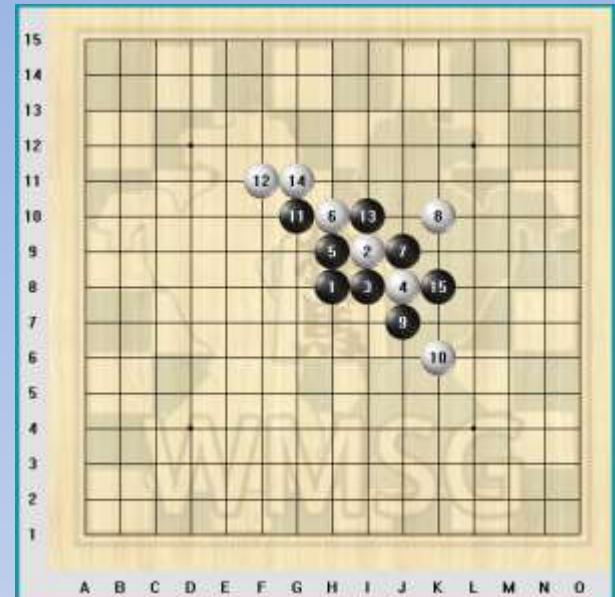


Игра Шахматы

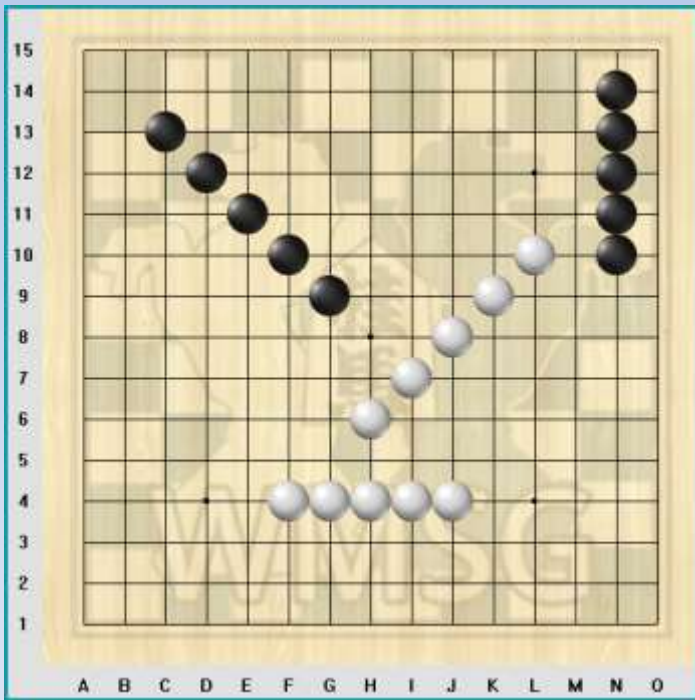
Выдающиеся шахматисты Клод Шеннон и Михаил Ботвинник внесли огромный вклад в создание математической модели шахматной игры и способствовали прогрессу в интеллектуализации программ для нее.

Компьютерные шахматы — едва ли не самый убедительный пример за полвека развития информационных технологий, когда именно в интеллектуальной деятельности автомат успешно соперничает с человеком.





Пример ряда из пяти камней в Рэндзю



Виды построения рядов в Рэндзю



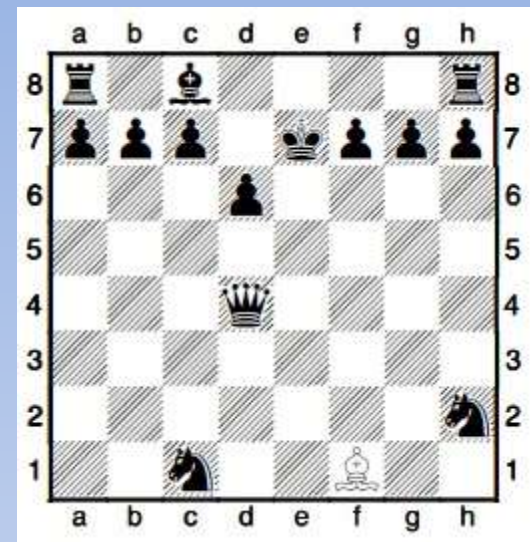
Основные правила игры в шахматные поддавки

Бить в «ШАХМАТНЫХ ПОДДАВКАХ» обязательно. Если есть выбор, то бить можно любую фигуру.

Выигрывает тот, кто первым отдаст своего Короля. Но это не очень интересно.

Гораздо интереснее другая игра в «ПОДДАВКИ», в которой Короля как бы не существует. Он ничем не отличается от других фигур, и поэтому его в любой момент можно отдать противнику. Игра не заканчивается в этот момент, а продолжается до тех пор, пока не исчезнет последняя фигура или Пешка. Договоритесь, сможет ли ПЕШКА превращаться в КОРОЛЯ!? Это на ваше с партнёром усмотрение.

Победителем считают того, у кого не осталось больше никаких фигур или Пешек, а также того, у кого закончились все шахматные ходы.



Шведские шахматы



В Шведские шахматы играют две команды. Каждая команда состоит из двух игроков, играющих на двух отдельных досках, белыми на одной доске и черными на другой.

Партия состоит из двух игр, одновременно играемых на соответствующих досках.

Обе доски расположены друг около друга, а часы на внешних сторонах так, чтобы каждый игрок мог видеть время на обоих часах.

Обе игры начинаются одновременно.

Съеденная фигура передается партнеру по команде и может быть использована им в игре.

Спасибо за
внимание!

