Характеристика игры в шахматы

История возникновения и развития шахмат История шахмат насчитывает более полутора тысяч лет. Шахматы придумали в Индии в V-VI веке до нашей эры. Не позднее VI века в Индии появилась игра – чатуранга, которая имела узнаваемый шахматный вид. В отличие от шахмат в нее одновременно играли 4 игрока, а ходы зависели от бросков игральных костей. Для выигрыша в партии нужно было уничтожить все фигуры оппонентов. Распространившись из Индии в соседние страны, чатуранга претерпела ряд изменений. На востоке она стала носить название – шатрандж, в Китае – сянци, в Тайланде – макрук. В IX—X веке игра попала в Европу, где были составлены «классические» правила игры. Окончательно правила сформировались в XIX веке. В 1886 году был проведен первый чемпионат мира по шахматам.

Шахматные фигуры шахматные

Пешка ♙ — ходит по вертикали на одно поле вперёд. Если ход сопровождается взятием фигуры соперника, то пешка имеет право ходить по диагонали на одно поле вперёд-вправо или вперёд-влево.

Конь ♘ — ходит на клетку, находящуюся на расстоянии 2 по вертикали и 1 по горизонтали или 1 по вертикали и 2 по горизонтали от текущего положения.

Слон ♗ — ходит на любую клетку по диагонали.

Ладья ♖ — ходит на любую клетку по вертикали или горизонтали.

Ферзь ♕ — ходит на любую клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Король ♔ — ходит на 1 клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перед началом партии каждый из игроков имеет на шахматном поле: пешка – 8 шт.; ладья – 2 шт.; конь – 2 шт.; слон – 2 шт.; ферзь – 1 шт.; король – 1 шт.

Правила шахмат

Ходы в шахматах делают поочередно, причем, первый ход делает игрок с белыми фигурами. Право играть белыми фигурами определяет жребий. Ход считается сделанным в следующих случаях: рука игрока опустила фигуру, после ее передвижения на незанятое поле; при взятии фигуры оппонента, после замены фигуры оппонента на свою; при рокировке; при превращении пешки, в случае когда пешка снята с доски и игрок убрал руку от новой фигуры, поставленной на поле. Кроме обычных ходов, в шахматах существуют 2 специальных хода: Рокировка – одновременная смена положения короля и ладьи одного цвета, при условии, что они не двигались с начала игры. При рокировке король сдвигается на 2 клетки по направлению к ладье, а ладья ставится на поле между начальной и конечной позицией короля. Рокировка считается ходом короля. Взятие на проходе – специальный ход пешки, при котором она берет пешку соперника, которая была перемещена сразу на два поля. Но под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. Прежде чем поправить одну или несколько фигур на поле, игрок должен предупредить соперника об этом. В противном случае после прикосновения к фигуре необходимо будет выполнить ход до конца.

Выигрыш в шахматах

Шах – ситуация, когда король одного из игроков находится под ударом фигуры соперника. Для того чтобы отбить шах необходимо выполнить одно из следующих действий: отойти королем на любое поле, не находящееся под ударом фигур соперника; взять фигуру, которая угрожает королю; поставить другую свою фигуру под удар. Мат — ситуация, когда король находится под шахом, но не может его избежать. мат в шахматах Партия считается выигранной если: один из игроков дал мат королю соперника; один из игроков признал поражение; у одного из игроков закончилось время, отведенное на ходы; техническая победа.

Ничья в шахматах

Пат – ситуация, когда игрок с правом хода не может им воспользоваться, так как все его фигуры лишены возможности сделать ход. Король при этом не должен находиться под шахом. Кроме этого, ничья фиксируется в следующих случаях: никакая последовательность ходов не приводит к мату; троекратное повторение позиций (не обязательно в течение трёх ходов подряд) или пятикратное повторение одной и той же позиции в течение пяти последовательных ходов; оба игрока сделали 50 ходов без взятия и без хода пешкой (правило 50 ходов); обоюдное согласие на ничью; один из игроков просрочил время.

Контроль времени в шахматах

Все официальные партии в шахматах проводятся с контролем времени с помощью специальных шахматных часов. Игрок, сделавший ход, нажимает на часах кнопку, которая останавливает его часы и запускает часы соперника. шахматные часы Время игрока считается истекшим, если флажок на его часах упал. Это справедливо кроме следующих ситуаций: на доске стоит мат; на доске ситуация, которая приводит к ничьей; флажки упали у обоих игроков; у оппонента нет возможности поставить мат.

Шахматные соревнования

Все соревнования по шахматам проводятся по одной из четырех систем проведения турниров: швейцарская система; круговая система; нокаут-система; схевенингенская система. К популярным международным шахматным турнирам относятся: чемпионат мира по шахматам; чемпионат Европы по шахматам; кубок мира; национальные чемпионаты; FIDE Grand Prix Series. Шахматные структуры Профессиональная шахматная ассоциация (ПША, англ. Professional Chess Association, PCA) — организация, которая была создана по инициативе Гарри Каспарова и Найджела Шорта, которые приняли решение провести матч на первенство мира без участия ФИДЕ. Международная федерация шахматной игры по переписке (англ. ICCF — International Correspondence Chess Federation).