

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детско-юношеская спортивная школа № 7

Методическая разработка
внеклассного мероприятия на тему:

“Первенство школы по шахматам “

автор: Чаленко Валерий Николаевич
тренер-преподаватель

Краснодар
2017

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Теоретическая часть
3. Практическая часть
4. Заключение
5. Список используемой литературы
6. Приложения

Пояснительная записка

Идея использования шахматной игры для формирования развития интеллекта у детей научно и практически давно апробирована и, так или иначе, реализуется во многих странах. Доктор психологических наук Д. Б. Богоявленская выделяет актуальность игры в шахматы «Быстрота смены моделей – великолепный тренинг гибкости мышления. Кроме того, игра в шахматы создает условия для формирования таких качеств ума, как изобретательность и дисциплина, а также таких качеств личности, как выдержка и воля. На собственном опыте идет осознание ученика как участника соревновательного процесса.

Мероприятие проводится в виде личного первенства в образовательном учреждении, направленное на достижение высоких результатов, положение прилагается. Соревнование — противоборство и конкурентная борьба между несколькими сторонами за достижение превосходства, (выигрыша, признания и т. п.). Выигрыш в соревнованиях приносит участнику грамоты соответствующих степеней, а также удовлетворяет умственные, интеллектуальные способности, и развитие памяти.

Правила соревнований

Каждый ход игрок имеет право делать только одной рукой. При своем ходе он может поправить одну или более фигур на их полях, при условии, что он сначала заявит о своем намерении (например, сказав «поправляю»).

Если игрок намеренно касается своего короля и ладьи он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен. Если же он, намереваясь рокировать, касается короля или короля и ладьи одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону, при условии, что она возможна. Если король не имеет ходов, игрок может сделать любой возможный ход. Если ни одна из тронутых фигур не может пойти или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

Игрок теряет право заявлять о нарушении партнером или, как только он намеренно коснется фигуры.

Когда фигура отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле. Ход считается сделанным.

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей. Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

На доске поставлен мат. Игрок, поставивший мат королю противника, выигрывает.

Один из игроков сдался. Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент. Его противник объявляется победителем. В официальных соревнованиях в большинстве партий игроки не доводят игру до мата, а сдаются, когда их позиция становится безнадёжной.

Один из игроков просрочил время. Его противник объявляется победителем, если при этом у него формально достаточно материала, чтобы поставить мат.

Техническая победа — присуждается в официальном турнире игроку, если его противник не явился на партию в течение определённого правилами турнира времени, либо прервал партию (начал партию, но отказался её продолжать), либо в случае грубого нарушения правил турнира или неподчинения судье. Также техническая победа может быть присуждена за несыгранную игру в том случае, если игроку в данном туре по какой-либо причине не находится соперника и правила проведения турнира специально оговаривают данный случай (например, если соперник, с которым должна была проводиться партия, выбыл из турнира, либо при нечётном количестве игроков в турнире по швейцарской системе).

Ничья фиксируется в следующих случаях:

Если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась патом.

Если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми возможными ходами. Считается, что партия закончилась “мертвой” позицией.

Партия считается закончившейся вничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Для предложения ничьей достаточно сказать «ничья». Если противник делает ход, не ответив на предложение ничьей, оно считается отвергнутым. С недавних пор на некоторых турнирах применяются так называемые «Софийские правила», ограничивающие возможность соглашения игроков на ничью.

Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды, причём в понятие позиции здесь входит расположение фигур, очерёдность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны). Для фиксации ничьей игрок, заметивший это должен обратиться к судье.

Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур.

Один из игроков просрочил время, но у его противника недостаточно материала, чтобы поставить мат.

Требования к учащимся, принимающим участие в первенстве школы.
Учащийся должен:

иметь представление:

- О правильности ходов каждой шахматной фигуры
- О правилах пользования шахматными часами

Знать:

- Систему игр
- О правилах проведения соревнований

Уметь:

- Правильно выполнять шахматные ходы
- Выполнять рокировку
- Выполнять тактические действия

Цели мероприятия:**Учебные:**

- закрепить знания, умения и навыки применения в шахматной игре;
- способствовать гармоничному развитию личности;

Воспитательные:

- Воспитание интеллекта, целеустремленность;
- Воспитание чувства коллективизма;
- Изучение этапов формирования команды

Развивающие:

- развитие умственных способностей (мышления, внимания);
- развитие концентрации внимания, координации на шахматной доске;
- развитие процессов памяти;

Межпредметные связи: математика, геометрия, физика, философия.

Обеспечения занятия: шахматная доска, шахматные фигуры, часы, ручки, бумага.

Выполнение поставленных задач должно способствовать формированию у учащихся дальнейшего активного участия в разнообразных турнирах, представляющих интерес, как узкого круга внутри образовательного учреждения, так и широкого вне образовательного учреждения.

При подготовке к проведению мероприятия использованы учебники и другая литература.

Ожидаемые результаты:

- формирование способности организовывать свою деятельность;
- содействие формированию памяти;

- создание команды.

Для достижения поставленных целей используются следующие методы:

- Словесный, где идет краткий рассказ о развитии шахматных игр, разъяснение ученикам о значимости проведения первенства.
- Наглядный метод, позволяет повысить интерес учащихся к подобным занятиям приобретая знания.
- Метод самостоятельной работы воодушевляет учеников к выполнению задания правильно и лучше, чем у соперника.

Эти задачи в своих трудах рассматривают следующие авторы:

Г.К. Каспаров в книге «Шахматы как модель жизни» м.: 2007, объясняет, как добиться победы даже в самых трудных ситуациях, одержать верх над соперниками и достичь успеха в условиях самой жесткой конкуренции.

Г.К. Каспаров в книге «Великое противостояние. Мои поединки с Анатолием Карповым. 1975-1985. М.:2008, подробно анализирует свои наиболее примечательные партии, рассказывает о шахматных соревнованиях последних лет, в которых ему довелось участвовать. Автор излагает свои взгляды на шахматную борьбу и творческие принципы.

А.М. Гуляев 64 клетки. Дебюты, типичные ошибки, шахматные эпизоды и литературные портреты. – М.: 2008, свою книгу рассчитывал на широкий круг любителей шахмат, выступающих или желающих выступить в соревнованиях. Предлагает решить не сложные задачи, любителям «поломать» голову. Также эти проблемы рассматривают в своих книгах авторы как Михайлова И.Г., Корчной В.А. и др.

Проведение мероприятия направлено на формирование у учащихся умственных действий. В результате продолжительной и интенсивной умственной работы наступает утомление, которое снижает внимание, ослабляет память и способность сосредоточения. Лучшим отдыхом является гимнастика или другая физическая деятельность человека. Поэтому

необходимо чередовать виды спортивных занятий. В такой работе применяется здоровьесберегающие педагогические технологии.

Теоретическая часть

Введение

Историки игры стремятся установить, где, как и почему возникли шахматы, как распространились по белу свету через века и страны, от народа к народу, от цивилизации к цивилизации. Как со временем менялись правила игры, как развивалась ее теория, как и почему возникали различные школы шахмат. Археологические находки свидетельствуют: игры с фишками на доске были известны в древние времена – в Ассирии, Месопотамии и Египте уже в III–IV тысячелетиях до н.э.

Большинство историков согласно с тем, что шахматы возникли в Индии, хотя есть и другие гипотезы об их происхождении, связанные с Китаем и Месопотамией. Отсутствие фактических данных и археологического материала создает почву для самых фантастических гипотез, таких, например, что шахматы на землю занесли инопланетяне.

Примерно в том же VII в. шахматы проникли из Индии в Персию, где они получили название «чатранг», что является производной от чатуранги. Примерно в то же время, что и в Персию, шахматы проникли в Среднюю Азию. При археологических раскопках в Афросиабе (Самарканд) были найдены фигурки из слоновой кости, датируемые VII–VIII вв. Это самые древние шахматные фигуры. Они являются изобразительными, так как изображают в миниатюре шаха, а также конных и пеших воинов.

После того, как арабы завоевали Персию, с шахматами познакомился исламский мир. Арабы называли их шатрандж.

В VIII–IX вв. в Арабском Халифате шатрандж получил самое широкое распространение. Правда, ислам запрещает изображение людей и животных. Чтобы избежать конфликта с религией, шахматным фигуркам, имевшим вначале вид миниатюрных скульптур, стали придавать

абстрактную форму. Такие фигурки были просты в изготовлении (их делали из обожжённой глины) и, главное, дешевы, что способствовало распространению игры среди простого народа.

Западная Европа заимствовала шахматы в форме шатранджа у арабов, в первую очередь, через Иберийский полуостров, но возможно также через Аквитанию и Прованс (южное побережье Франции), а также через юг Аппенинского полуострова. Распространению игры на Британских островах и в Скандинавии способствовали викинги.

Первое упоминание о шахматах в Западной Европе относится к самому началу XI века, однако игра могла быть уже известна на один, а то и на два века раньше.

В XI–XII вв. шахматы считались одним из самых распространенных развлечений феодальной знати, входили в программу рыцарского воспитания. Настольные игры, существовавшие в Западной Европе со времен древнего Рима, были азартными играми на деньги, поэтому шахматы тоже стали игрой на ставку. Неудивительно, что Римско-католическая церковь пыталась их запретить, однако все эти запреты оказались безуспешными и позднее, к 1400, были отменены.

С конца XVI века слава сильнейших шахматистов переходит к итальянским мастерам, и с их творчеством впервые связывается понятие школы – итальянской. Их партии и дебютные анализы, представленные в рукописи Полерио, книгах Сальвио, Карреры и Греко, показывают ярко выраженную наступательную стратегию игры – стремление к жертвам материала ради выигрыша времени для мобилизации сил, открытия линий и организации атаки на короля противника.

Первый международный турнир состоялся в Лондоне в 1851. Его победителем стал Андерсен. Он же выиграл в 1862 в Лондоне второй международный турнир. Победу в третьем международном турнире, прошедшем в Париже в 1867, одержал Колиш. Первый международный

турнир в Германии состоялся в 1870 – там снова победил Андерсен. В дальнейшем международные турниры стали проводиться регулярно.

Первый официальный матч на первенство мира по шахматам состоялся в 1886 в США между Стейницем и Цукертортом. Выиграв этот матч, Стейниц стал первым чемпионом мира.

В 1924 году создается Международная Шахматная Федерация (ФИДЕ). Она взяла на себя организацию соревнований за звание сильнейшего шахматиста мира. В проведенном в 1948 матч-турнире победил представитель Советского Союза Михаил Ботвинник (1911–1995). Начиная с 1927 ФИДЕ начала проводить соревнования на первенство мира среди женщин. Первой чемпионкой мира стала чешка Вера Менчик. Она побеждала еще в шести подобных турнирах.

На территории Руси шахматы в форме шатранджа были завезены с Востока торговыми путями, вероятнее всего, через Хорезм и Хазарию. Первые письменные упоминания о них относятся к XIII веку, хотя есть археологические находки, датируемые XI веком.

Игре в шахматы уделяли время русские цари – Иван Грозный, Борис Годунов, Алексей Михайлович, Петр I. В шахматы играли на Петровских ассамблеях.

В XIX в. шахматы в России были в основном игрой дворянства и интеллигенции. Ей уделяли внимание декабристы, члены кружка Т.Грановского. Шахматы были любимым досугом А.Пушкина, М.Лермонтова, И.Тургенева, Е.Чернышевского, Л.Толстого.

Первым международным соревнованием в России явился Петербургский матч-турнир сильнейших шахматистов мира 1895–1896. Из всех видов игр, когда-либо придуманных человечеством, есть одна, которая близка и спорту, и науке, и искусству. Это шахматы. Они развивают память и внимание, смекалку и математические способности, логику и фантазию, воспитывают волю, находчивость, характер, усидчивость, содействуют здоровому образу жизни. Шахматы – древняя интеллектуальная игра,

имеющая многовековую историю. Сейчас – одна из наиболее распространенных настольных игр. Шахматы имеют воспитательное значение: способствует становлению личности, учит логически мыслить и планировать свои действия, развивает концентрацию внимания. При игре в шахматы проявляются многие особенности человеческой личности, поэтому они иногда используются в качестве модели научных исследований в психологии и педагогике. Использовались они и для выявления возможностей ЭВМ при решении задач так называемого переборного типа, когда из возможных элементов решения нужно выбрать наилучший.

Шахматы представляют собой организованный вид спорта с иерархией званий, развитой системой регулярных турниров, национальными и международными лигами, шахматными конгрессами. Возникновение профессионального спорта привело к появлению профессиональных спортсменов, тренеров, журналистов, функционеров, опирающиеся на армию любителей игры. Хотя шахматы и не входят в программу Олимпийских игр, по шахматам проводится отдельная Шахматная олимпиада, проходящая раз в два года и представляющая собой командное соревнование. Начиная с 1927 года, проводятся всемирные шахматные Олимпиады. Главным органом, занимающимся организацией международных шахматных соревнований, является ФИДЕ (FIDE, фр. Fédération Internationale des Échecs), организованная в 1924. Во многих странах мира существуют также национальные организации шахматистов.

Национальные Федерации могут обращаться в ФИДЕ с просьбами дать официальное разъяснение по всем вопросам, касающихся Правил Шахмат. ФИДЕ является членом Международного олимпийского комитета (МОК), однако шахматы как таковые никогда не принадлежали к олимпийским видам спорта. По шахматам проводится отдельная Шахматная олимпиада, проходящая раз в два года и представляющая собой командное соревнование. Олимпиада 2008 прошла в Дрездене, ФРГ. Золотые медали у мужчин и женщин завоевали соответственно Армения и Грузия.

В 1993 году по инициативе Гарри Каспарова и Найджела Шорта была организована Профессиональная шахматная ассоциация (ПША). В неё вошли целый ряд гроссмейстеров, не согласных с политикой, проводимой ФИДЕ. ПША проводила собственное первенство мира по шахматам. Просуществовав до 1996 года, ПША прекратила своё существование, лишившись спонсоров, после чего чемпионов мира по версии ПША стали называть «чемпионами по классическим шахматам».

И для юных шахматистов международная федерация ежегодно проводит чемпионаты Европы, мира в разных возрастных группах – до 10, 12, 14, 16, 18 и 20-ти лет. В Российской Федерации установлены пять шахматных разрядов (четвёртый, третий, второй, первый, кандидат в мастера) и два звания, присваиваемые пожизненно, мастер спорта и гроссмейстер (приложение 2).

Игра в шахматы дает возможность человеку реализовать потребность в состязаниях.

Цель занятия шахматной игровой деятельностью, направлена на гармоничное, интеллектуальное развитие личности. В работе учитываются аналогичные ситуации, описанные в официальных правилах игры, что предполагает быть более объективным и справедливым.

Шахматные игры вносят особый, игровой момент в любой род деятельности, служат развитию творческих способностей, мыслительной деятельности каждого человека.

Изученные элементы шахматных ходов и выявление последующих исправлений помогают тренировать память и повышать интерес к шахматной игре и желание самостоятельно работать над ними.

Проведение мероприятия помогает воспитывать у студентов, целеустремленность, развивает память, концентрацию, интеллект, способствуют к обдумыванию в логической и систематической манере помогают ориентироваться в быстро меняющейся обстановке.

Практическая часть

Форма и сроки подачи заявок и перезаявок, место и время проведения жеребьевки, работы судейской комиссии по утверждению результатов игр и рассмотрению протестов и дисциплинарных вопросов.

Для участия в открытых или вновь организуемых соревнованиях необходимо подать предварительную заявку. В ее содержание входят следующие сведения:

- наименование и адрес участвующей организации;
- количество выставляемых команд

Заявка подписывается тренером

Когда по предварительной заявке состоится решение о включении коллектива в число участников соревнования, необходимо представить заявочный список на участников с обязательным заполнением специальных личных карточек.

Форма заявочного списка на участников должна включать в себя следующие графы:

- фамилия, имя, отчество (полностью);
- дата рождения;
- домашний адрес;
- медосмотр (где ставится дата осмотра, подпись и печать)

План занятия

I. Подготовительный этап

- составить и утвердить положение о проведении первенства.
- ознакомление с положением учащих.
- проведение жеребьевки с заявленными игроками. Предварительно определяется количество групп в нашем случае их три. Первыми приглашаются присутствующие ученики, занявшие 1, 2, 3 место в первенстве, проводившемся 27 октября 2017 года, где каждый призер выбирает себе группу вытягивая бирку с одним из номеров 1, 2 или 3. Матки каждой группы назовем их группа А, группа Б, группа С, это

делается для того, чтобы группы были распределены на равные силы. Для дальнейшего распределения участников раскладываются бирки с номерами равными количеству игроков. В порядке очереди к судейскому столу приглашаются участники для окончательного определения состава групп.

II. Основной этап

На основном этапе мероприятия проводится само внеклассное занятие.

- организационный момент 10 мин.
- построение
- приветствие главного судьи, участников соревнования, гостей, болельщиков;

составление графика первенства. Первенство проводится по круговой системе, в каждой группе участники играют между собой, набирая количество очков. При победе присуждается одно очко, при игре вничью пол очка. По наибольшему количеству набранных очков выявляются лидеры, в дальнейшем по убыванию распределяются места каждой группы. Три лидера играя между собой, определяют первые три места, игроки, занявшие в группе вторые места, разыгрывают между собой с 4-6 место и т.д.

В круговых 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. Исключение: А.М.Макаров выполнил норму ММ в турнирах при 15 участниках.

Круговая система стала основной формой соревнований после международного турнира в Лондоне в 1862г. 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. Одним из самых больших международных турниров в 2 круга был турнир в Вене в 1898г. Играло 19 участников с 31 мая по 30 июля 1898г. I-II места поделили З. Тарраш и Г. Пильсбери - 27.5 очков из 36 возможных.

КРУГОВАЯ СИСТЕМА с ограниченным числом туров.

Рекомендуется для отборочных этапов. Число участников не ограничивается и берется четным. Похожая система была применена на чемпионате мира по футболу в 1954 г. Стартовые номера определяются жеребьевкой. Количество туров берется четным, а игра после 10, 12 или 14 тура завершается. Система довольно жесткая, но по-спортивному справедливая. Система поощряет спортивную активность, т.к. стратегия игры на +3, +4 не оправдывается.

Либо возможно проведение соревнования по олимпийской системе.

В турнирах по олимпийской системе (или с выбыванием) проигравшие партию (или матч) игроки выбывают из дальнейшей игры. Все массовые турниры до конца XIX века разыгрывались по этой системе.

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.

1. Зачет ничьей при игре белыми как поражение.
2. Игра с контролем времени на всю партию без доигрывания.
3. Выбывание в случае ничьей из игры по жребию.

4. 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. Первое упоминание о турнире по олимпийской системе относится к 1575г. (Мадрид). Победитель - Леонардо.

К крупным недостаткам олимпийской системы следует отнести: отсутствие квалификационного значения и выбывание после 1-го тура.

ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА с 2-мя выбываниями.

Она применяется для исключения выбывания сильных игроков после первых туров ввиду вероятности встречи 2-х самых сильных в первых турах соревнования. При этой системе проигравшие в туре верхней части таблицы играют на 1-2 игры - больше. Стартовые места в такой сетке розыгрыша обязательно определяются среди участников жеребьевкой. В первом туре меньший номер играет белыми. В последующих турах необходимо следить за чередованием цвета фигур играющих. Для чемпиона, призеров или старших по званию возможно включение в игру со II тура и т.п.

- Постановка целей мероприятия 2 мин.

Данное мероприятие направлено на реализацию потребности в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности, а также на определение сильнейших шахматистов, для дальнейшего участия в различных соревнованиях за команду школы.

- Двухсторонняя игра 2ч.30мин.
- Судья распределяет по два игрока на предварительно установленные шахматные доски.
- Турнир проводится по правилам быстрых шахмат, каждая партия длится по строго регламентированному времени не более 10 минут.

III. Заключительный этап 7-10 мин.

- Подведение итогов

Участники, занявшие призовые места в первенстве школы награждаются почетными грамотами.

Заключение

В недавнем послании Президента РФ В.В.Путина участникам чемпионата мира сказано: "Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько "ходов" вперед. А главное, - воспитывать характер".

Шахматы, несомненно, полезны, они способствуют интеллектуальному развитию человека и оказывают эстетическое воздействие, раскрывая красоту человеческого мышления. Благодаря этой игре обучающиеся учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине, стараются не падать духом при отдельных неудачах.

Шахматные игры на внеклассном мероприятии помогают учащимся реализовать потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Помогают в организации досуга, в формировании стиля здорового образа жизни.

Отборочные турниры в школе проводятся традиционно, с целью дальнейшего участия в городских, республиканских соревнованиях.

Соревнования составляют основной раздел учебно-тренировочной и значительный раздел учебной работы. Становление спортивного мастерства невозможно без участия в соревнованиях. Только в соревновании реализуется главный мотив спортивной деятельности - достижение победы в спортивном состязании, что побуждает спортсмена к овладению новыми высотами мастерства.

Немаловажно образовательное значение соревнований. Оно заключается в том, что ученики, получая постоянную практику участия в

соревнованиях, придают усвоенным знаниям, умениям и навыкам прочность и надежность, приобретают новые умения. Кроме того, участвуя в подготовке и проведении соревнований, их судействе, наблюдая за играми других команд или отдельных участников, школьники приобретают обширные теоретические знания.

Сложно переоценить воспитательное значение соревнований. Только в условиях противоборства, на фоне высокой эмоциональной напряженности состязаний возникает необходимость в полной мобилизации всех духовных и физических сил, проявлении волевых и нравственных качеств. Воспитываются самостоятельность и дисциплина, сила воли в достижении победы, товарищество, чувство ответственности перед коллективом и т.д.

Значение соревнований исключительно велико. Привлекая многочисленных зрителей, соревнования служат мощным средством пропаганды и популяризации спорта. Они оказывают организующее воздействие на участников и зрителей, привлекая последних к активным занятиям физической культурой и спортом. В этом заключено чрезвычайно важное агитационно-пропагандистское значение соревнований, обеспечивающее массовое развитие спорта и превращение его в активное средство физического воспитания.

Анализ хода и итогов соревнований помогают тренеру-преподавателю определить лучших, что необходимо для комплектования сборных команд, выявить степень физической, технической, тактической и морально-волевой подготовки участников и команд на данном этапе. Результаты соревнований служат средством подведения итогов учебно-тренировочной работы, позволяют определить состояние и направленность учебно-тренировочного процесса, внести соответствующие коррективы в дальнейшую работу.

Список используемой литературы

1. Гуляев А.М., 64 клетки. Дебюты, типичные ошибки, шахматные эпизоды и литературные портреты. – М.: Рипол, 2009, 240с.
2. Каспаров Г. К. «Шахматы как модель жизни», Из- 2007г., 184с.
3. Каспаров Г.К. Великое противостояние. Мои поединки с Анатолием Карповым. 1975-1985. М.:2008, 448 с.
4. Корчной В.А., Огнос В.Ю. Сицилианская защита. Атака Раузера. – М.:2008, 290с.
5. Михайлова И.Г., Стратегия чемпионов. Мышление схемами. М.:2008,272с.
6. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры. М.: 1967г.
7. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.: 1990г.

Краткий словарь шахматных терминов

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона.

Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится "отравленной" пешкой или оставленным под боем ферзем и получит "взамен" мат.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол очка.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски".

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой

фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рокировка — при осуществлении рокировки король переносится через одно поле, ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король.

Приложение 2

Историческая справка

В настоящее время более 160 стран мира входят в международную шахматную федерацию. Постоянно проводятся разные шахматные турниры. Лучшие взрослые шахматисты соревнуются за право считаться чемпионом города, страны, континента, мира. Одни из известных чемпионов мира Гарри Каспаров, Анатолий Карпов, Вишванатан (Виши) Ананд и чемпион мира на сегодняшний день Магнус Карлсен.

Поскольку в разных странах существуют разные классификационные системы, что не позволяет сравнивать силу шахматистов из разных стран, Международная шахматная федерация (ФИДЕ) для оценки силы шахматистов ввела индивидуальные коэффициенты (рейтинг), подсчитываемые по методу профессора Эло. В основе этого метода лежит взаимосвязь между математической вероятностью победы одного игрока над другим и разницей их рейтингов. Рейтинги, официально зарегистрированные ФИДЕ по результатам различных соревнований, 6 раз в год публикуются в рейтинг-листах ФИДЕ.

Международная шахматная федерация присваивает три шахматных звания: мастер **ФИДЕ (МФ)**, **международный мастер (ММ)** и **международный гроссмейстер (МГ)**. Звание **мастер ФИДЕ** автоматически присваивается шахматисту, достигшему рейтинга 2300 (у женщин 2150). Звание **международный мастер** получает шахматист, дважды выполнивший норму ММ (два балла ММ). Звание **международный гроссмейстер** даётся ММ или МФ, сумевшему дважды выполнить норму МГ (два балла МГ). Звание **мастер ФИДЕ** присваивается также юным

шахматистам за первое место в чемпионатах мира и Европы среди юношей и девушек.

Приложение 3

Правила игры

Правила шахмат не могут учесть все возможные ситуации, которые могут возникнуть в процессе игры, и не предусматривают все организационные вопросы. В тех случаях, которые не полностью регулируются Статьей Правил, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах.

Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, названной “шахматной”. Тот, кто имеет белые фигуры, начинает партию. Игрок получает право хода, когда его партнер сделал ход.

Цель каждого игрока является атака короля партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать «взятия» короля на следующем ходу. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил мат королю партнера и выиграл партию. Партнер, королю которого был поставлен мат, проиграл партию.

Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

Игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или поля. Всего 64 равных квадрата (8x8). Поля нумеруются по горизонтали латинскими буквами от а до h, слева направо, по вертикали цифрами от 1 до 8 снизу-вверх. Поля раскрашены в тёмный и светлый цвета (и называются, соответственно, чёрными и белыми) так, что соседние по вертикали и

горизонтали поля раскрашены в разные цвета. Доска располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

Восемь вертикальных рядов квадратов называются “вертикалями”. Восемь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются “диагоналями”.

В начале партии у каждого из игроков имеется по 16 фигур (у одного – они белые, у другого – черные). В процессе игры фигуры движутся по доске, нападают на фигуры противоположной стороны, берут их и снимают с доски. Единственная фигура, которая всегда остается на доске – король.

Эти фигуры следующие:

Один король.

Один ферзь (в просторечии – королева, хотя настоящее значение этого слова – министр).

Два слона (в просторечии – офицеры).

Два коня.

Две ладьи (в просторечии – туры или башни).

Восемь пешек.

В начале игры фигуры размещаются на фиксированных позициях, занимая ровно две горизонтали (1 и 2 белые, 7 и 8 черные). Порядок начального размещения фигур на горизонталях 1 и 8 (от а к h): ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, конь, ладья. Горизонтالي 2 и 7 занимают пешки.

Игроки совершают поочерёдные ходы. За один ход двигать можно только одну свою фигуру. Первыми ходят белые. Ни одна фигура, кроме коня, не может перепрыгивать через свои или чужие фигуры; конь может это делать. Фигуры не могут быть перемещены на поле, занятое фигурой того же цвета. произвести взятие на этом поле.

Фигуры ходят следующим образом:

- ферзь ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. Ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой;

- ладья может ходить на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит;

- слон может ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит;

- конь ходит в форме буквы «Г»: на 1 клетку по горизонтали и на 2 по вертикали, или, наоборот, на 1 клетку по вертикали и 2 по горизонтали;

- пешка ходит вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, или

а) с исходной позиции пешка может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;

б) пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру;

в) пешка, атакующая поле, пересеченное пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием «на проходе»;

г) когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена (по желанию игрока) на ферзя, ладью, слона или коня «своего» цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу;

- король может перемещаться двумя различными путями:

а) ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера. Считается, что фигуры партнера атакуют поле, даже в том случае, когда они не могут ходить.

б) “рокируясь”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали считается одним ходом короля и выполняется следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья переставляется через короля на последнее поле, которое только что король пересек.

Рокировка становится невозможной:

- а) если король уже ходил;
- б) с ладьей, если она уже ходила.

Рокировка временно невозможна:

а) если поле, на котором стоит король, которое он должен пересечь, или которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера;

б) если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-то фигура, мешающая рокировке.

Считается, что король находится «под шахом», если он атакован, хотя бы одной фигурой партнера, даже если такие фигуры сами не могут перемещаться. Объявление шаха не обязательно.

Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.