

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ШАХМАТ

История шахмат насчитывает около полутора тысяч лет. Вероятно, старейшим известным предком шахмат является индийская игра чатуранга, заимствованная персами, которые видоизменили её и назвали шатрандж.

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. Китайские шахматы связи впервые упоминаются в первой половине IX в. В сянчи фигуры двигаются не по полям, а по линиям и ставятся на точки пересечения линий («шункты»), всего доска из 9 вертикальных и 10 горизонтальных линий содержит 90 пунктов, ходы фигур тоже отличаются.

После арабского завоевания Персии в VII веке шатрандж распространился в пределах арабского халифата, а от арабов стал известен европейцам.

Шахматы были популярны у викингов, сыгравших важную роль в распространении их по Европе вплоть до Исландии. С викингами связан, вероятно, самый известный шахматный комплект Средневековья — 78 шахматных фигур, вырезанных из моржового бивня и китового зуба.

В Византийской империи шахматы были известны под названием «затриконы». Арабские историки упоминают, что в Византии в шахматы играли на круглых досках.

В русских источниках слово «шахматы» впервые встречается в XIII веке, хотя известны находки кладов с шахматными фигурами, относящиеся к XI—XII векам.

Ближний к современному облик шахматы приобрели в конце XV века, когда ныне существующие ходы получили ферзь и слон, до того — фигуры с ограниченной подвижностью. В Англии и Франции конца XVI—XVII веков шахматы были популярной игрой при королевских дворах.

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 Штейниц 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).

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 Deep Blue победил в матче Гарри Каспарова, а к началу XXI века превосходство шахматных программ над человеком стало общепризнанным.



ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Как и в любой игре или виде спорта в шахматах есть свои правила, которых должны придерживаться все шахматисты.

Шахматы благородная и интеллектуальная игра поэтому перед началом партии соперники обмениваются рукопожатием. По окончании партии, проигравший, протягивая руку, поздравляет победителя, а в случае ничьи (когда ни одна из сторон не смогла достичь победы) первым ползет руку тот, кто просто более вежлив или быстр.

Во время партии нельзя разговаривать. Можно только предложить ничью сопернику. Если во время игры возникнет у игрока вопрос или соперник ошибется в правилах, то надо позвать судью турнира (преподавателя). Когда возникнет спор, сохраняйте спокойствие и расскажите официальным лицам, что произошло. Они сделают всё возможное, чтобы быть справедливыми. Если решение идёт против вас, примите его вежливо.

Самое главное правило — «Взгляди — ходи». Если при своей очереди хода шахматист дотронулся до своей фигуры или пешки, то должен сделать любой возможный ход этой фигурой или пешкой. Если же он дотронулся до чужой фигуры или пешки, то обязан побить её любым возможным способом.

Если нужно поправить фигуру или пешку, которая по каким-либо причинам неаккуратно стоит на доске, то нужно выжидать соперника. Поправить фигуру и пешку можно лишь при своей очереди хода, делать это при чужом ходе неправильно, за это могут сделать замечание игроку.

Во время обдумывания своего хода нельзя двигать фигуры на доске или что-то пометать на бумаге. Шахматисты все ходы просчитывают в уме.

Ход считается окончательным, когда игрок передвинул фигуру или пешку и отпустил руку. Если руку он не отпустил, то можно сделать любой другой возможный ход, но только этой же фигурой.

Брать назад сделанный ход нельзя. Потому каждый ход нужно обязательно просчитывать и обдумывать.

Чтобы партия не продолжалась слишком долго, соперники на турнирах играют с часами. После каждого сделанного хода игрок обязан пережить кнопку часов той же рукой, какой он передвигал фигуру. Кнопка пережимается аккуратно, бить по часам считается дурным тоном.

Во время партии один игрок вправе предложить ничью другому игроку. Противник же имеет право принять предложение или его отклонить. В случае принятия — объявляется перемирие, партия заканчивается ничьей.

После партии обязательно расставьте фигуры на начальную позицию и сообщите результат судье.

Если другие партии ещё продолжаются, то необходимо по-прежнему вежливо соблюдать тишину и не мешать играть другим участникам соревнования.



ЧЕМПИОНЫ МИРА ПО ШАХМАТАМ

