

**ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО
КАФЕДРА СТРІЛЬБИ ТА ТЕХНІЧНИХ ВИДІВ СПОРТУ**

Янків І. Т. , Литвинець А. І.

**ЛЕКЦІЯ № 2
ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ В ШАХИ**

**з навчальної дисципліни
ШАХИ**

**«ЗАТВЕРДЖЕНО»
на засіданні кафедри стрільби та технічних видів спорту
2019**

Львів

Лекція 2. Тема. ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ В ШАХИ

План

1. Мета гри в шахах. Шахові інструменти (дошка, фігури, пересування фігур). Особливості розташування шахових фігур.
2. Основні правила гри в шахи. Запис шахових партій. Шахові годинники і контроль часу. Відносна сила і цінність фігур.
3. Різновиди шахів.

ЗМІСТ

1. **Мета гри в шахах. Шахові інструменти (дошка, фігури, пересування фігур). Особливості розташування шахових фігур**

Шахова партія грається між двома партнерами на шаховій дошці за допомогою двох комплектів фігур «Білі» і «Чорні». Гравець який грає «Білими» фігурами, робить перший хід. Гравці ходять по черзі. Гравець одержує право ходу тільки після того, коли хід партнера зроблено.

Метою кожного з гравців є напад на короля партнера таким чином, щоб він не мав жодного ходу, за допомогою якого можна було б запобігти «взяттю» короля на наступному ході. Про гравця, який досягнув такої мети, кажуть, що він «дав мат» партнеру і виграв партію. Залишати свого короля під нападом, ставити свого короля під напад, а також брати короля партнера не дозволяється. Партнер, королю якого був даний мат, програв партію.

Якщо позиція є такою, що жоден із гравців не може поставити мат, партія закінчується внічию.

Початкова позиція фігур на шаховій дошці.

Шахова дошка складається з 64 однакових квадратів (сітка 8x8), по черзі світлих («білі поля») та темних («чорні поля»). Шахова дошка розміщується між партнерами таким чином, щоб найближче кутове поле праворуч від гравця було біле.

Перед початком гри один гравець має 16 світлих фігур («білі»), другий - 16 темних фігур («чорні»). Ці фігури, що звичайно позначаються відповідними символами, такі:

Білий король	
Білий ферзь	
Дві білих тури	
Два білих слони	
Два білих коня	
Вісім білих пішаків	
Чорний король	
Чорний ферзь	
Дві чорних тури	
Два чорних слони	
Два чорних коня	
Вісім чорних пішаків	



Початкова позиція фігур на шаховій дошці є такою:

Вісім вертикальних рядів квадратів (полів) зветься «вертикалі». Вісім горизонтальних рядів квадратів (полів) зветься «горизонталі». Прямі лінії квадратів (полів) однакового кольору, що з'єднують суміжні краї дошки, зветься «діагоналі».

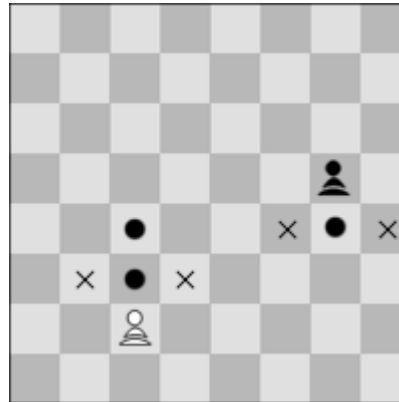
Ходи фігур

Ходи пішаками

Пішак може ходити вперед на вільне поле, що розташоване безпосередньо перед ним по вертикалі.

Із вихідної позиції пішак може ходити, або просунути на два поля по вертикалі, якщо обидва ці поля вільні.

Пішак може збивати фігури противника, що міститься попереду по діагоналі на суміжній з пішаком вертикалі, одночасно забираючи цю фігуру.



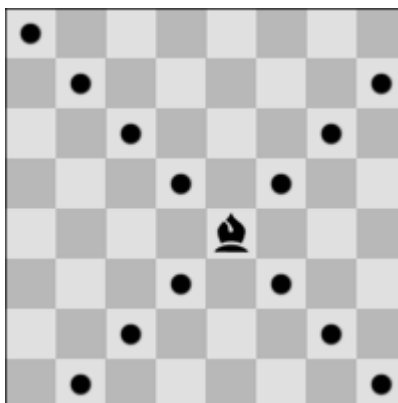
Пішак, який займає сусіднє по горизонталі поле до поля на яке потрапляє пішак партнера, що здійснює хід одразу на два поля зі своєї початкової позиції, може взяти цього пішака, немовби останній його хід був тільки на одне поле. Це взяття може бути здійснене тільки черговим ходом відразу після такого переміщення і зветься «взяттям на проході».

Коли пішак доходить до останньої горизонталі, то він повинен бути замінений на тому ж полі на ферзя, туру, коня чи слона «свого» кольору за вибором. Вибір гравця не обмежується фігурами, котрі уже було знято з

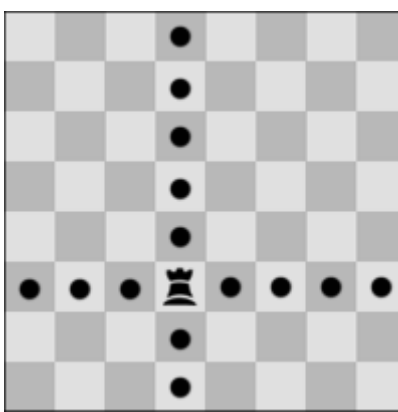


дошки раніше.

Слон може ходити на будь-яке поле по діагоналі, на якій він перебуває.

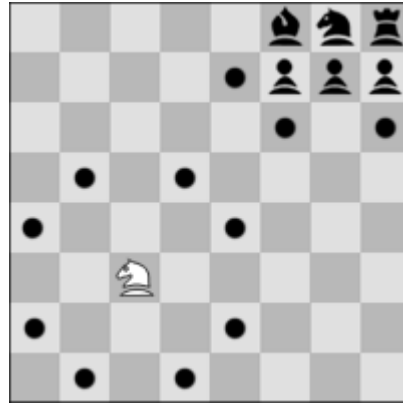


Тура може ходити на будь-яке поле по горизонталі чи вертикалі, на яких



вона перебуває.

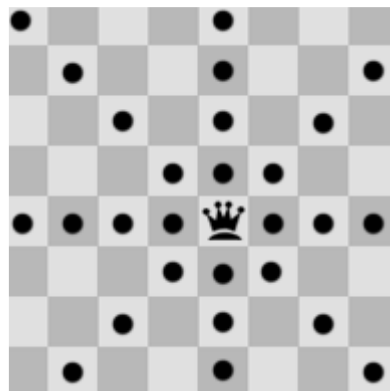
Кінь — єдина фігура у грі, яка може перестрибувати через інші фігури — свої та суперника. Хід конем схожий на літеру «Г». Кінь пересувається на одну клітинку по вертикалі та дві по горизонталі, або навпаки — на дві по



вертикалі, та одну по горизонталі у будь-якому напрямку.

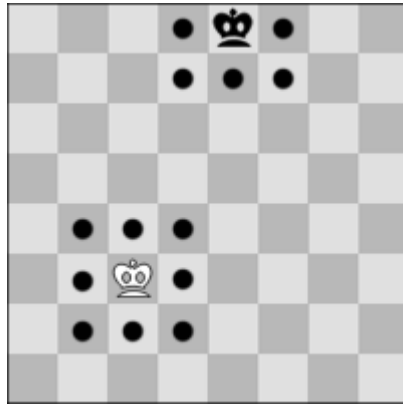
Ферзь може ходити на будь-яке поле по горизонталі, вертикалі чи діагоналі, на яких він перебуває.

Виконуючи ці ходи, ферзь, тура чи слон не можуть переміщуватися через поля, зайняті іншими фігурами.

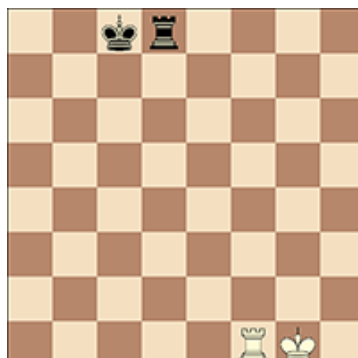
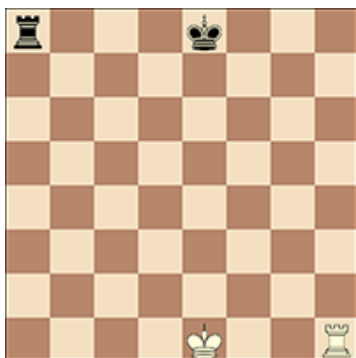


Ходи короля

Король може ходити на будь-яке суміжне поле, не атаковане жодною з фігур партнера.

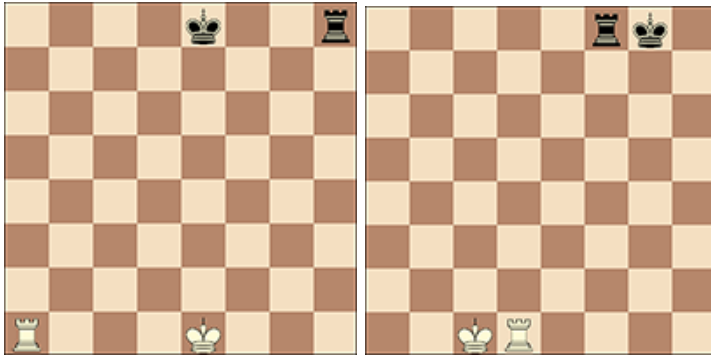


Король може робити рокіровку. Це переміщення короля й однієї з тур того ж кольору по першій горизонталі гравця вважається одним ходом короля і виконується таким чином: король переміщується зі свого початкового поля на два поля у напрямку до тури, що стоїть на початковому полі, потім тура переставляється через короля на поле, яке він щойно перетнув.



Перед короткою рокіркою білих. Після короткої рокіровки білих.

Перед довгою рокіркою чорних. Після довгої рокіровки чорних.



Перед довгою рокіркою білих. Після довгої рокірки білих.

Перед короткою рокіркою чорних Після короткої рокірки чорних.

Основні правила гри в шахи. Запис шахових партій. Шахові годинники і контроль часу. Відносна сила і цінність фігур

Виконання ходів:

Кожен хід повинен здійснюватися тільки однією рукою.

При своєму ході гравець може поправити розміщення однієї чи більше фігур на їх полях, за умови, що він завчасно висловить свій намір (наприклад, сказавши «Поправляю»).

Коли, як можливий хід чи як частина можливого ходу, фігуру відпущено на поле, робити хід на інше поле неможливо. Хід вважається зробленим:

- 1) у випадку взяття, коли взяту фігуру знято з дошки і гравець, поставивши свою фігуру на це нове поле, відпустив від неї руку;
- 2) у випадку рокірки, коли гравець відпустив руку від тури на полі, яке перетнув король. Коли гравець відпустив руку від короля, хід ще не вважається зробленим, але гравець не має права зробити інший хід, окрім рокірки у цей бік, якщо це можливо. Якщо рокіровка у цей бік неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід королем (що включає рокіровку у інший бік).

Якщо король не має можливих ходів, гравець може зробити будь-який можливий хід;

3) у випадку перетворення пішака, коли гравець відпустив руку від нової фігури, поставленої ним на поле перетворення, а пішак був знятий з дошки.

Правила рокіровки:

Рокіровка неможлива, якщо король уже ходив, або з тією турою, яка вже ходила.

Рокіровка тимчасово неможлива якщо поле, на якому перебуває король або поле, котре він має перетнути чи зайняти, атаковане фігурами партнера.

Рокіровка тимчасово неможлива якщо між королем і турою, з якою має бути здійснено рокіровку, перебуває інша фігура.

Король вважається «під шахом», коли його атаковано однією або кількома фігурами партнера. Під час «шаха», потрібно або відійти з лінії атаки, або закритися іншою фігурою, або якщо є можливість побити фігуру яка атакує, якщо цих варіантів немає то на шахівниці стоїть «мат».

Гравець не може робити хід, яким ставить свого короля під шах або залишає під шахом.

Завершення шахової партії:

Перемога, поразка в партії:

- партія вважається виграною гравцем, який поставив мат королю партнера.
- партія вважається виграною гравцем, партнер якого заявляє, що він здається.

Нічия:

- партія вважається нічиєю, коли у гравця, за яким черга ходу, немає жодного можливого ходу і його король не перебуває під шахом. Таке ігрове становище називають «патом».
- партія вважається нічиєю, коли виникає позиція, у якій жоден із гравців не може поставити мат королю партнера за будь-яку кількість можливих ходів.
- партія закінчується внічию при взаємній згоді партнерів під час гри.
- партія може закінчитися внічию, якщо будь-яка однакова позиція виникла чи виникала на дошці тричі.
- партія може закінчитися внічию, якщо не менше ніж останні 50 ходів поспіль зроблено кожним гравцем без пересування жодного пішака та без будь-якого взяття.

Шахова нотація — система умовних позначень, що застосовується для запису окремих ходів, усієї партії або окремої позиції. Відомі такі види шахової нотації: алгебраїчна, цифрова, описувальна та код Удемана.. Існує кілька видів нотацій. Познайомимося з найпоширенішою шахової нотації - алгебраїчної, використовуваної в літературі, офіційних турнірах ітд. Згідно з цією системою, кожне поле дошки позначається латинською буквою вертикалі і цифрою горизонталі, на перетині яких воно знаходиться:

Фігури позначаються буквами:

Король - Кр

Ферзь - Ф

Тура - Л

Слон - С

Кінь - До

пішак - п, в запису ходів партії як правило не вказується

В англійській мові:

Король - King - К

Ферзь - Queen - Q

Тура - Rook - R

Слон -Bishop - В

Кінь - Knight - N

пішак - pawn - p

Знак ходу: "-"

Взяття: ":" або "x"

Коротка рокировка: 0-0

Довга рокировка: 0-0-0

Шах: "+"

Подвійний шах: "++"

Мат: "X" або "#"

У разі перетворення пішака в кінці ставиться буква фігури, в яку вона перетворилася.

Перед ходом ставиться його номер.

Приклад записаної шахової партії:

1. e2-e4 e7-e5

2. Фd1-h5 Kb8-c6

3. Cf1-c4 Kg8-f6

4. Фh5: f7 #

Існує і скорочена шахова нотація, коли вказується тільки пункт призначення фігури:

1. e4 e5

2. Фh5 Kc6

3. Cc4 Kf6

4. Ф: f7 #

Якщо на одне поле може піти кілька фігур, то вказується додаткова буква або цифра знаходження фігури. Наприклад: Kge2, Л2e3.

При взятті пішаки пішаком можна вказати тільки вертикалі, наприклад: bc, de ітд. Можна і трохи докладніше: bxc6, dxe5.

У разі пропозиції нічиєї по турнірним правилами гравці повинні відзначати це на бланку запису партії знаком "=" на відповідному ході.

Після закінчення партії на бланк ставиться результат.

Перемога білих: 1-0

Перемога чорних: 0-1

Нічия: 1 / 2-1 / 2

При коментуванні партій часто використовуються додаткові позначення:

! - хороший хід

!! - дуже хороший хід

? - поганий хід

?? - груба помилка

!? - хід, який заслуговує на увагу

?! - сумнівний хід

+ - у білих вирішальну перевагу

- + у чорних вирішальну перевагу

± у білих перевага

∓ у чорних перевага

= Позиція дорівнює

∞ неясна позиція.

Знати шахову нотацію дуже важливо не тільки для турнірної гри, але і щоб читати шахові матеріали, наприклад, статті на даному сайті.

«Шаховий годинник» - це годинник із двома циферблатами відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного з партнерів.

Використання шахового годинника

- під час партії кожен гравець, зробивши хід на дошці, повинен зупинити свій годинник і пустити годинник партнера. Після цього хід вважається «завершеним». Гравець повинен мати можливість зупинити свій годинник

навіть якщо його партнер вже зробив свій наступний хід. Час між виконанням ходу на дошці, зупинкою свого годинника та вмиканням годинника партнера включається до часу, відведеного гравцю на цей хід.

- При використанні шахового годинника кожен гравець повинен зробити мінімальну кількість або всі ходи за відведений період часу і/або гравцям може додаватися певний додатковий час за кожний зроблений хід. Усе це повинно бути обумовлено заздалегідь.

- час, заощаджений гравцем упродовж одного контрольного періоду, додається до його наявного часу в наступному контрольному періоді, за умови використання відповідного контролю часу. При контролі з відстрочкою обидва гравці одержують, певний «основний ігровий час». Крім того, вони одержують «фіксований додатковий час» на кожний хід. Відлік основного часу «на обдумування ходу» починається тільки після закінчення фіксованого додаткового. У випадку, якщо гравець зупиняє свій годинник до закінчення цього фіксованого додаткового часу, основний ігровий час не змінюється, незалежно від розміру витраченого додаткового часу.

Сила фігур визначається її рухливістю і числом контрольованих полів. Однак умовно мір вартості кожної фігури вимірюється в пішаках. Один пішак вартує одного пішака. Тура – 5 пішаків. Кінь – 2 пішака. Слон – 3 пішака. Ферзь - 9 пішаків. Король безцінна фігура бо без короля неможлива гра.

Різновиди шахів

За часовими параметрами шахи поділяють на класичні, швидкі шахи бліц. «Швидка гра» рапід - це партія, в якій усі ходи слід зробити у фіксований час від більше ніж 10 хвилин до менш ніж 60 хвилин для кожного гравця; або коли фіксований час плюс 60 добавок часу, що додаються з кожним ходом, складають більше ніж 10 хвилин та менше 60 хвилин для кожного гравця.

«Блискавична гра» («бліц») - це партія, в якій усі ходи слід зробити у фіксований час - за 10 або менше хвилин для кожного гравця; або коли фіксований час плюс 60 добавок часу, що додаються з кожним ходом, складають 10 хвилин або менше для кожного гравця.

Шахи 960 (шахи Фішера)

1. Перед грою у шахи 960 початкова позиція, що відповідає певним правилам, визначається випадковим вибором. Після цього партія грається таким же шляхом, як в стандартні шахи. Зокрема, фігури та пішаки мають ті ж самі ходи, як і у стандартних шахах, а метою гри для кожного гравця є мат королю суперника.

Початкова позиція для шахів 960 повинна відповідати наступним правилам.

Білі пішаки розміщуються по другій горизонталі, як у звичайних шахах. Білі фігури, що залишилися, розміщуються по першій горизонталі, з наступними обмеженнями: король повинен знаходитися поміж тур, слони повинні знаходитися на полях різного кольору а чорні фігури розташовуються симетрично навпроти білих.

Початкова позиція може бути створена до початку гри за допомогою комп'ютерної програми, гральних кісток, монет, карт тощо.

В шахах 960 кожному гравцю дозволяється виконати рокіровку, але не більше одного разу за партію. Рокіровка – це переміщення короля та тури за один хід. Проте, правила рокіровки для стандартних шахів потребують уточнень, тому, що вони передбачають початкові положення короля та тур, які в більшості випадків відмінні від початкових положень короля та тур в Шахах 960.

В шахах 960, в залежності від початкової позиції короля та тури, рокіровка виконується одним із чотирьох способів:

рокіровка рухом двох фігур за один хід: по черзі переміщуються король та тура, або

перестановкою: шляхом перестановки короля та тури, або

рокіровка короля: переміщується тільки король, або

рокіровка тури: переміщується тільки тура.

Гравцям рекомендовано виконувати рокіровку за дошкою наступним чином: король знімається та переміщується поруч з дошкою біля свого заключного поля, тура переміщується з початкового поля на заключне, потім король переміщується на заключне поле.

Після виконання рокіровки заключні положення короля та тури повинні бути ті ж самі, як в стандартних шахах.

В деяких початкових позиціях рокіровка можлива вже на першому ході.

«Швидкий фініш» - це частина партії, коли всі ходи, що залишились до закінчення партії, необхідно зробити в обмежений час. Правила швидкого фінішу можуть застосовуватися тільки у класичних шахах та швидкій грі без додавання часу, але не у блискавичній грі.

Шахова композиція – це дисципліна, яка історично склалася з практичної шахової гри. Мета шахової композиції – вираження художніх ідей у шаховій формі.

У шаховій композиції є наступні напрями творчої діяльності: складання і розв'язування композицій (задач, етюдів).

Задачі і етюди являють собою штучно складені позиції фігур на шахівниці з певним завданням для однієї зі сторін, які передбачають спосіб виконання цього завдання (рішення).

Композиції мають відповідати ряду обов'язкових і художніх вимог. При порушенні обов'язкових вимог композиція визнається дефектною і втрачає право на існування. Порушення художніх вимог впливає на оцінку композиції.

Заочна шахова гра - це гра, при якій партнери обмінюються ходами не безпосередньо за шахівницею, а на віддалі, повідомляючи про зроблені ходи за допомогою різноманітних засобів зв'язку - пересиланням поштою (листуванням), електронними засобами зв'язку з використанням інтернету, телеграфом, факсом, радіо тощо. Всі партії у турнірі граються одночасно, а час на обмірковування обчислюється днями.

Рекомендована література

Основна:

1. Янків І. Аналіз навчальних комп'ютерних шахових програм / Ігор Янків // Теорія та методика фізичного виховання. – 2007. - № 9. – С. 10–12.
2. Янків І. Т. Використання інтернет-ресурсів у навчально-тренувальному процесі шахістів / Янків І. Т. // Теорія та методика фізичного виховання. – 2011. – № 4. – 46–49
3. Янків І. Використання інтернет-технологій у дебютній підготовці шахістів / Ігор Янків // Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні та спорті : тези доп. XII Міжнар. наук. конф. – Львів, 2016. – С. 50–52.
4. Янків І. Особливості розвитку української спортивної термінології в 20 - 30 - і роки ХХ століття в УРСР / Ігор Янків // Молода спортивна наука України : зб. наук. ст. з галузі фіз. культури та спорту. – Львів, 2000. – Вип. 4. – С. 57–58.
5. Янків І. Роль Івана Боберського у розвитку української спортивної термінології / Ігор Янків // Молода спортивна наука України : матеріали другої Всеукр. конф. аспірантів (11-13 берез. 1998р.). – Львів, 1998. — Ч. 1. – С. 79–82.
6. Янків І. Українські термінологічні словники з фізичної культури і спорту (історико-методологічний аналіз) / Ігор Янків // Молода спортивна наука

- України : зб. наук. ст. аспірантів галузі фіз. культури та спорту. – Львів, 1999. – Вип. 3. – С. 46–51.
7. Янків І. Т. Українська спортивна термінологія (історико-методологічний аналіз) : автореф. дис. ... канд. наук з фіз. виховання і спорту : [спец.] 24.00.02 "Фізична культура, фізичне виховання різних груп населення" / Янків Ігор Тарасович ; Волин. держ. ун-т ім. Лесі Українки. – Луцьк, 2000. – 19 с.
 8. Шуста І. Розвиток шахів на Львівщині / Ірина Шуста, Антон Литвинець // День студентської науки : зб. матеріалів щоріч. студент. наук. конф. – Львів, 2017. – С. 29–31.
 9. Шахи : анот. бібліогр. покажч. / уклад. Ірина Свістельник. – Львів, 2015. – 6 с.
 10. Шахматы: Энциклопедический словарь/ гл. ред. А. Е. Карпов. — Москва : Сов.энциклопедия, 1990. – 621 с.
 11. Шаховий кодекс СРСР. – Київ : Здоров'я, 1980. – 44 с.

Інформаційні ресурси інтернет:

1. Електронний каталог ЛДУФК імені Івана Боберського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://3w.ldufk.edu.ua/>
2. Електронний репозитарій ЛДУФК імені Івана Боберського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://repository.ldufk.edu.ua/>
3. Литвинець А. Історія виникнення шахів на українських землях [Електронний ресурс] / Антон Литвинець, Ігор Янків, Святослав Попович, Назарій Вітер // Спортивна наука України. – № 4 (55). – С. 43–48. – Режим доступу: <file:///C:/Users/User/Downloads/162-331-1-SM.pdf>
4. http://rules.fide.com/images/stories/Laws_of_Chess_2018_-_EB_approved_-_highlighted_correction_version.pdf
5. http://ukrchess.org.ua/arbiter/laws_07_2017.pdf