

**ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО**

КАФЕДРА СТРІЛЬБИ ТА ТЕХНІЧНИХ ВИДІВ СПОРТУ

Янків І. Т. , Литвинець А. І.

ЛЕКЦІЯ

**Загальні правила шахової гри
з навчальної дисципліни**

**«Теорія і методика обраного виду спорту та спортивно-педагогічне
вдосконалення»**

для студентів

**спеціальності 017 «Фізична культура і спорт»
факультет фізичної культури та спорту**

«ЗАТВЕРДЖЕНО»

**на засіданні кафедри стрільби та технічних видів спорту
Львів – 2020**

Тема 2. Загальні правила шахової гри

1. Стандартні правила шахової гри, а також національні і місцеві особливості.
2. Шахова дошка (компонування і початкова позиція). Ходи фігур (ходи і взяття фігур, пішак, слон, тура, кінь, ферзь, король).
3. Особливі ходи (взяття на проході, рокіровка, заміна пішака).
4. Варіанти завершення гри (мат, здача, нічия, пат, час).
5. Обмеження часу (на виконання певної кількості ходів і на партію).
6. Розвиток правил гри у шахах. Сучасні правила гри з шахів.

1. Стандартні правила шахової гри, а також національні і місцеві особливості

Основний набір правил шахів визначається Міжнародною шаховою федерацією (FIDE). Національні або місцеві осередки любителів шахів можуть встановлювати незначні модифікації правил. Зазвичай, основні відмінності у правилах стосуються часових обмежень або дозволених типів нічиїх, — основи гри та правила ходів фігу залишаються однаковими. У Knights використано стандартний набір правил з можливістю встановлення гнучких часових обмежень.

Існує багато варіантів стандартних шахів. Деякі джерела вказують на понад 2000 різних варіантів гри. Серед основних варіантів шахи Фішера, шведські шахи і шахові піддавки. У цих варіантах передбачено інші правила взяття фігур, пересування фігур, завершення гри та повернення фігур у гру. У Knights підтримки цих варіантів не передбачено.

З повним набором правил шахів можна ознайомитися на сайтах:

- Всесвітньої шахової федерації — FIDE (fide.com)
- Федерації Шахів України (ukrchess.org.ua)

2. Шахова дошка (компонування і початкова позиція). Ходи фігур (ходи і взяття фігур, пішак, слон, тура, кінь, ферзь, король)

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.

Шахова дошка

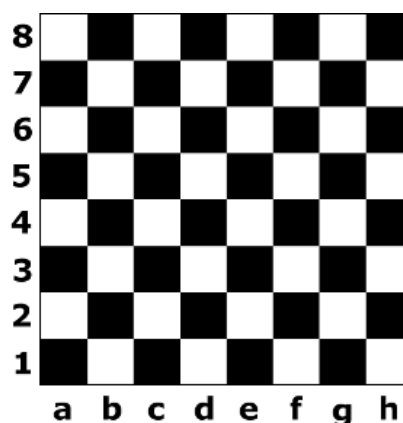
Компонування дошки

Шахова дошка складається з 64 однакових клітинок поділених на вісім рядків і вісім стовпчиків. Клітинки розфарбовано у два кольори: білий і чорний. Будь-які дві сусідні клітинки мають бути різних кольорів. Для виготовлення шахових дошок використовують різні матеріали, тому іноді кольори клітинок є умовними: світлий колір вважається білим, а темний — чорним.

Частини дошки мають власні назви:

- Горизонталь: вісім горизонтальних рядків клітинок шахової дошки називаються горизонталями.
- Вертикаль: вісім вертикальних стовпчиків клітинок шахової дошки називаються вертикалями.
- Діагональ: пряма лінія з клітинок одного кольору, що проходить під кутом у 45° до країв дошки від одного краю до іншого краю, називається діагоналлю.
- Центр: квадрат з чотирьох клітинок посередині дошки називаються центром.

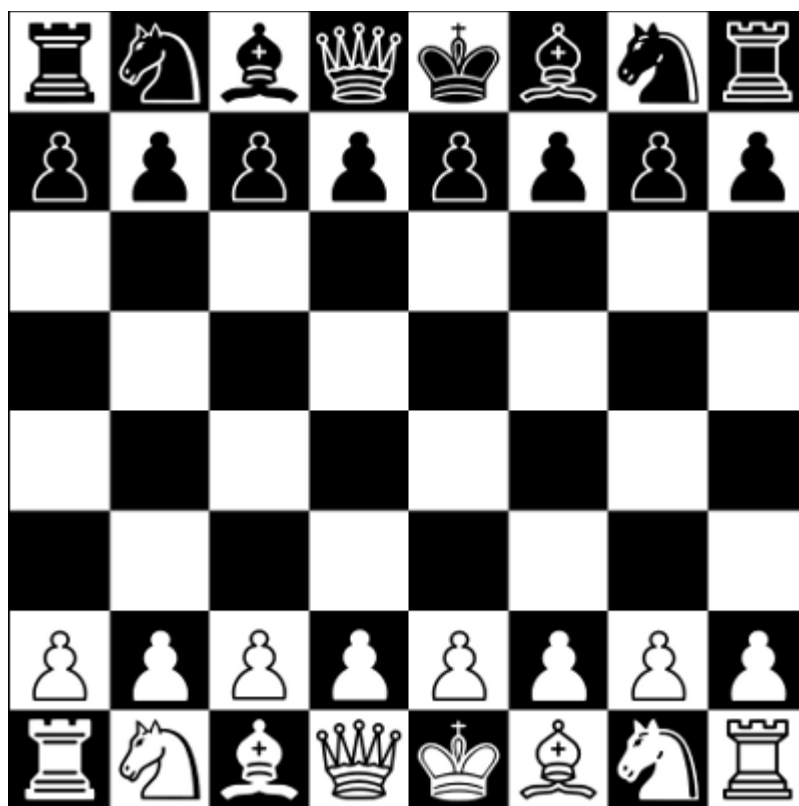
У кожної клітинки є власна назва, отже можна вести запис ходів партій. Існує декілька систем встановлення назв клітинок, але найпопулярнішою з них є «алгебраїчна система позначень», ця ж система позначень і є офіційною. Згідно з цією системою кожна з клітинок має назву, що відповідає рядку і стовпчику, у якому вона перебуває. Горизонталі (рядки) пронумеровано від 1 до 8, починаючи від боку дошки білих. Вертикалі (стовпчики) позначено літерами латинської абетки від «a» до «h» у напрямку зліва праворуч з точки зору гравця білими. Назва клітинки складається з літери, за якою вказують цифру. Таким чином клітинка у нижньому лівому куті дошки має назву «a1». Нижче показано зображення схеми встановлення назв:



Початкова позиція

Шахову дошку розвертають таким чином, щоб біла клітинка на крайній позиції у першому рядку дошки була правою для гравця.

На початку гри фігури займають позиції на боках гравців білими і чорними у однаковому порядку. У першому ряді з правого і лівого боків стоять тури (їх іноді ще називають вежами). Далі послідовно розташовуються коні (іноді їх називають офіцерами) та слони. На одній з останніх двох клітинок першого ряду (тій, яка відповідає кольорові гравця) розташовують королеву. Останню клітинку першого ряду займає король. Після завершення розстановки фігур навпроти кожної з фігур одного кольору має стояти фігура іншого кольору. У другому ряді розташовують пішаки. Після завершення початкової розстановки дошка має виглядати так, як це зображено на наведеній нижче діаграмі.



Ходи фігур

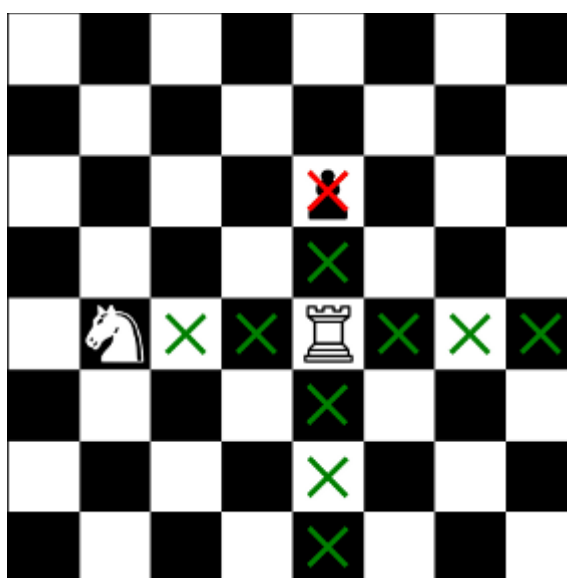
Ходи і взяття фігур

У шахах є шість типів фігур: пішак, тура, кінь, слон, королева і король. Для кожної з фігур передбачено власні правила ходів. Ходи деяких фігур є схожими. Всі фігури, окрім коня, можуть пересуватися лише вздовж прямих ліній, горизонтально, вертикально або вздовж діагоналі. Фігури не можуть виходити за край дошки і повертатися з іншого її боку. Край дошки є межею, яку фігури не можуть перетинати. Всі фігури, окрім коня, не можуть перестрибувати через інші фігури, — всі клітинки між клітинкою, де починається хід фігури, і клітинкою, де завершується цей хід, мають бути

порожніми. Хід фігури не може завершуватися на клітинці, яку вже зайнято фігурою однакового з нею кольору.

Якщо на клітинці, де завершує хід фігура, розташовано фігуру суперника, ця фігура вважається «взятою». Взяті фігури усуваються з дошки. Можна брати будь-які фігури, окрім короля. Гра завершується позицією, яка передує взяттю короля — «матом». Під час взяття фігура, яка атакує, має обов'язково завершити хід на клітинці, де стояла фігура суперника, хід під час взяття має бути виконано згідно правил звичайного ходу. Єдиним виключенням є взяття пішака на проході. Брати фігуру у разі появи такої можливості не обов'язково, це лише один з варіантів ходу. Виключенням з цього правила є взяття фігури, яка атакує короля, якщо взяття є єдиним способом зупинити атаку.

На наведеній нижче діаграмі біла тура може пересуватися праворуч, ліворуч, вгору або вниз (вертикально або горизонтально) вздовж прямої лінії. Тура може пересуватися вниз і праворуч на довільну кількість клітинок, аж доки не досягне меж дошки. Відповідні крайні клітинки позначено зеленим хрестиком. Туру може бути пересунуто не більше, ніж на дві клітинки ліворуч. Решту клітинок ліворуч заблоковано фігурою одного з турою кольору, у нашому прикладі білим конем. Тура не може перескочити коня, щоб отримати доступ до решти клітинок горизонталі дошки. Туру можна пересунути лише на одну клітинку вгору, після чого її заблокує чорний пішак. Туру можна пересунути на дві клітинки вгору і взяти пішака, оскільки пішак є пішаком суперника (фігурою іншого кольору). Відповідну клітинку позначено червоним хрестиком. Тура не може перескочити пішака, щоб отримати доступ до решти клітинок вертикалі. Отже, загалом туру можна пересунути на одну з десяти клітинок.

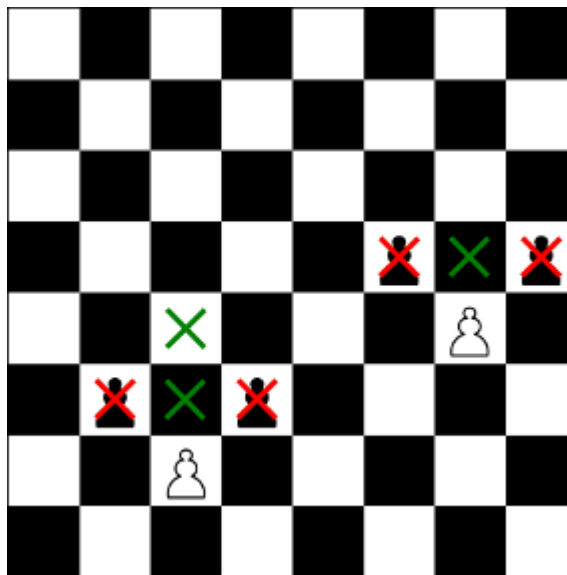


Першими у грі ходять білі. Після першого ходу гравці послідовно роблять кожен по одному ходу. Протягом кожного з ходів має бути пересунуто фігуру, пропускати ходи не можна.

Пішак

Пішаків на дошці найбільше, але пішак є найслабшою фігурою. Правила ходів для пішаків не схожі на правила ходів для інших фігур. Загалом, пішак пересувається лише вперед, на одну клітинку за хід. Винятком є перший хід пішака, коли його можна пересунути вперед на дві клітинки. Пішак не може перестрибувати через інші фігури. Будь-яка фігура перед пішаком може заблокувати його пересування. Пішак є єдиною фігурою, яка не може ходити назад. Крім того, пішак є єдиною фігурою, правила взяття якої не збігаються з правилами ходів. Взяття пішаком можна виконувати лише пересуванням на одну клітинку по діагоналі. Пішак не може брати фігури протилежного кольору, що перебувають прямо перед ним.

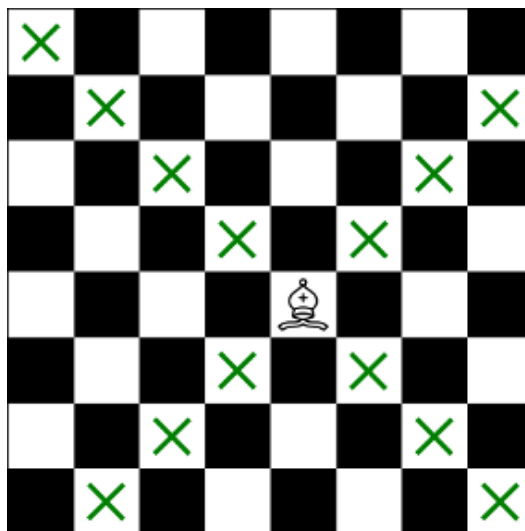
На наведеній нижче діаграмі нижній пішак перебуває на початковій клітинці, отже його можна пересунути на одну або дві клітинки вперед (позначено зеленим хрестиком). Пішак може брати фігури, розташовані праворуч або ліворуч по діагоналі (звичайно ж, якщо там перебуває фігура суперника). Відповідні клітинки позначено червоними хрестиками. Якщо фігур на клітинках з червоним хрестиком немає, пішака туди пересувати заборонено правилами. Верхній пішак вже було пересунуто з початкової позиції. Тепер він може ходити лише на одну клітинку вперед. Подібно до першого пішака, цей пішак може взяти будь-яку фігуру протилежного кольору, розташовану ліворуч чи праворуч від нього по діагоналі.



Крім описаних вище ходів, пішаки можуть виконувати два особливих ходи. Перший називається взяттям на проході: пішака беруть після виконання ним початкового ходу на дві клітинки. Другим ходом є перетворення пішака на будь-яку іншу фігуру (окрім короля) після того, як цей пішак досягне протилежного краю дошки.

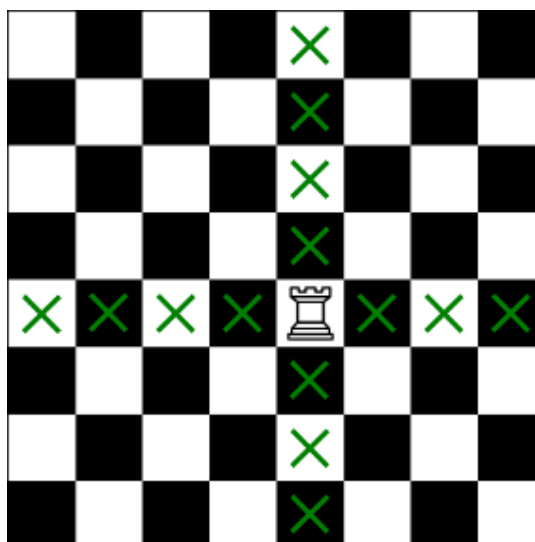
Слон

Слона можна пересувати лише вздовж діагоналей дошки. Довжина ходу є довільною, її обмежено лише краями дошки і іншими фігурами. Слон не може перестрибувати через інші фігури. Взяття слонем можливе лише на клітинках, куди можна пересунути фігуру. Після взяття слон займає клітинку взятої фігури. Спосіб пересування слона визначає те, що фігура завжди залишається на клітинках одного кольору (кольору клітинки, на якому стояла фігура на початку гри). У кожного з гравців є два слони: один на полях чорного кольору і один на полях білого. Їх часто називають «чорнопольним» та «білопольним» слонами. Слонів також називають за флангами, на яких вони розпочинають гру: королівський і ферзевий.



Тура

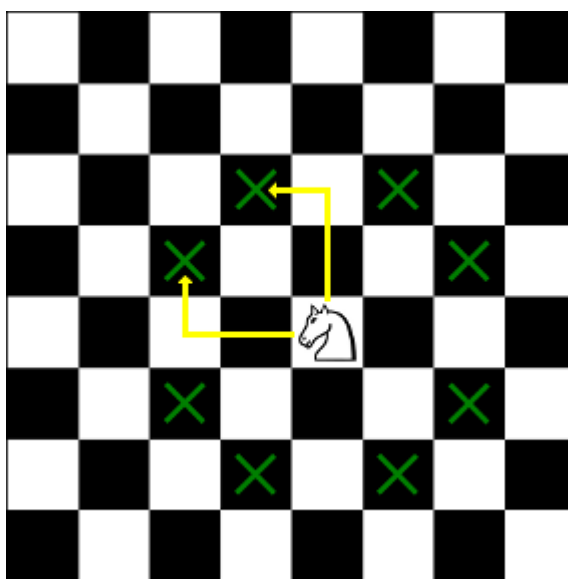
Туру можна пересувати вздовж прямої лінії, горизонтально або вертикально на будь-яку кількість незайнятих клітинок, аж доки тура не досягне краю дошки або клітинки, зайнятої іншою фігурою. Тура може брати фігури на своєму шляху. Після взяття фігури тура займає її місце. Туру можна пересунути у будь-яку клітинку дошки, що робить її однією з найпотужніших фігур на дошці.



Тура використовується у особливому типі ходу. Цей хід називається роківкою. Під час роківки туру і короля переставляють так, щоб отримати позицію з кращим захистом для короля.

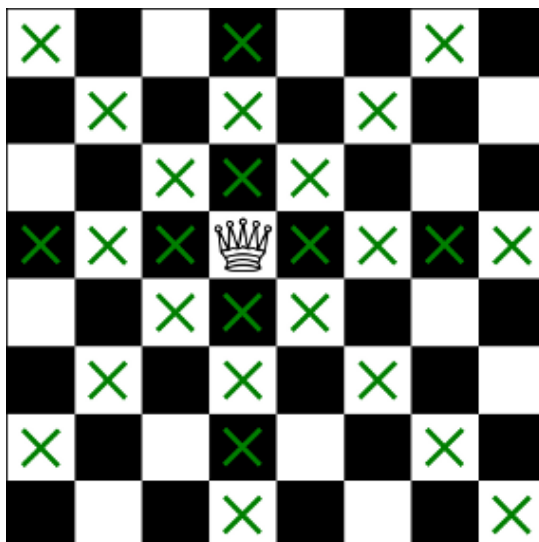
Кінь

Кінь є доволі особливою фігурою у шахах, гнучкість використання якої робить її дуже потужною зброєю. Кінь — єдина фігура на дошці, яка може перестрибувати через інші фігури. Хід коня складається з пересування на дві клітинки у горизонтальному або вертикальному напрямку з наступним пересуванням на одну клітинку під прямим кутом до попереднього руху. Форма ходу нагадує літеру «Г». Хід коня завжди закінчується на клітинці кольору, протилежного до кольору клітинки, на якій хід починався. На шляху до кінцевої клітинки ходу кінь може перестрибувати фігури будь-якого кольору, але не може на своєму шляху брати ці фігури. Взяття конем відбувається пересуванням коня на клітинку фігури, яку буде взято. Коня не можна пересувати на клітинку, вже зайняту фігурою того самого кольору. Оскільки кінь ходить не по прямій, він може атакувати королеву, слона або туру з клітинки, яка перебуває у безпеці від атаки цих фігур.



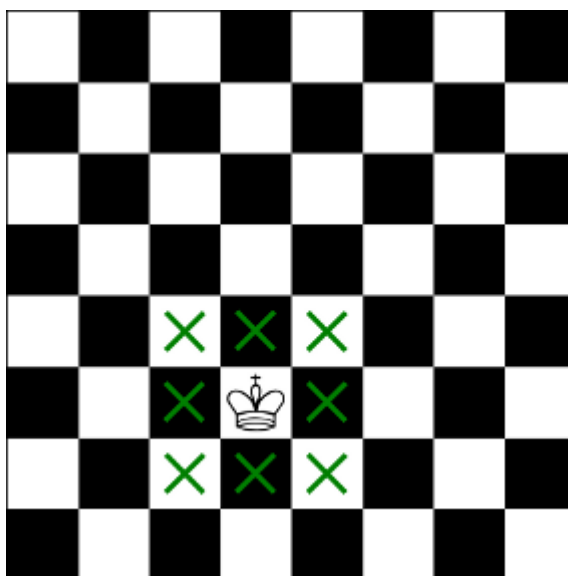
Королева

Королева (ферзь) вважається найсильнішою фігурою на дошці. Ця фігура може пересуватися на будь-яку кількість клітинок вздовж прямої лінії у вертикальному, горизонтальному або діагональному напрямках. У ходах королеви поєднуються ходи тури і слона. Якщо не відбувається взяття, королеву можна пересувати лише на вільні від інших фігур клітинки. Королева не може перестрибувати інші фігури. Брати інші фігури королевою можна, лише якщо ці фігури розташовано на напрямках ходів королеви. Після взяття фігури королева займає її клітинку.



Король

Король є найважливішою фігурою у шахах. Якщо ваш король потрапить до пастки і його взяття не можна буде уникнути, гру буде програно. Король — доволі повільна фігура, тому він вважається однією з найслабших фігур у грі. Короля можна пересувати на будь-яку клітинку, яка є сусідньою з тією клітинкою, на якій він стоїть. Інакше кажучи, король може пересуватися у будь-якому напрямку, горизонтальному, вертикальному або діагональному, але лише на одну клітинку. Короля не можна пересунути на клітинку, де вже розташовано фігуру одного з ним кольору. Король може брати фігури, які стоять на клітинках, куди його можна пересунути. Після взяття король пересувається на клітинку взятої фігури. Крім того, передбачено особливе обмеження на пересування короля: король не може переходити на клітинку, яку атакує фігура суперника (тобто короля не можна пересувати у позицію «шаха»). У результаті дії цього правила два королі ніколи не можуть розташуватися поряд один з одним, оскільки пересування короля на клітинку, розташовану поруч з іншим королем, призведе до шаха. Королем доведеться походити або взяти, якщо він перебуває під атакою («шах») і якщо цей хід або взяття є єдиним способом уникнути атаки.



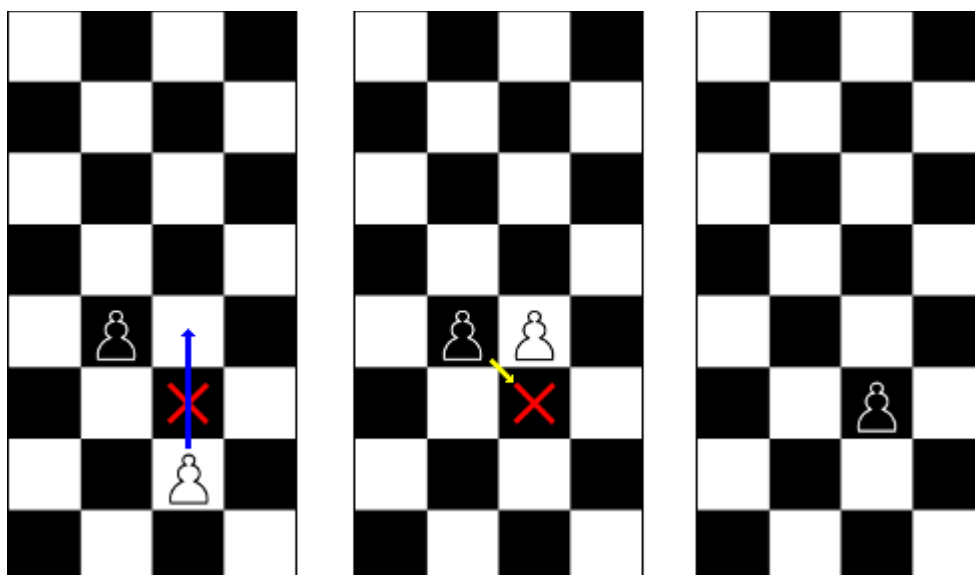
3. Особливі ходи (взяття на проході, рокіровка, заміна пішака)

Взяття на проході

Після введення правила, яке дозволяло робити перший хід пішаком у дві клітинки, пішаки могли потенційно уникнути взяття пішаком суперника ходом у дві клітинки. Щоб запобігти подібним маневрам, було введено правило взяття на проході («en passant» французькою). Взяття відбувається так, наче пішак зробив хід у одну клітинку. Для взяття на проході мають виконуватися декілька умов:

- Пішак має зробити хід у дві клітинки від своєї початкової позиції.
- Пішак суперника атакує клітинку, через яку перестрибує пішак, яким було здійснено хід.
- Перший пішак може бути взято так, наче хід було здійснено лише на одну клітинку.
- Взяття можна здійснювати лише під час наступного ходу суперника. Якщо взяття не було здійснено, пішака вже не можна буде взяти на проході до кінця гри.

На наведеній нижче діаграмі білий пішак робить свій перший хід. Він може просунути на одну або дві клітинки вперед. Першу клітинку атакує чорний пішак (пішаки атакують по діагоналі), що позначено червоним хрестиком. Білий пішак робить хід у дві клітинки, щоб уникнути атаки. На наступному ході білий пішак пересувається на клітинку, куди б було пересунуто білий пішак, якби той зробив хід у одну клітинку. Чорний пішак успішно атакував білого пішака і взяв його на проході. Білого пішака має бути усунуто з дошки.



Рокіровка

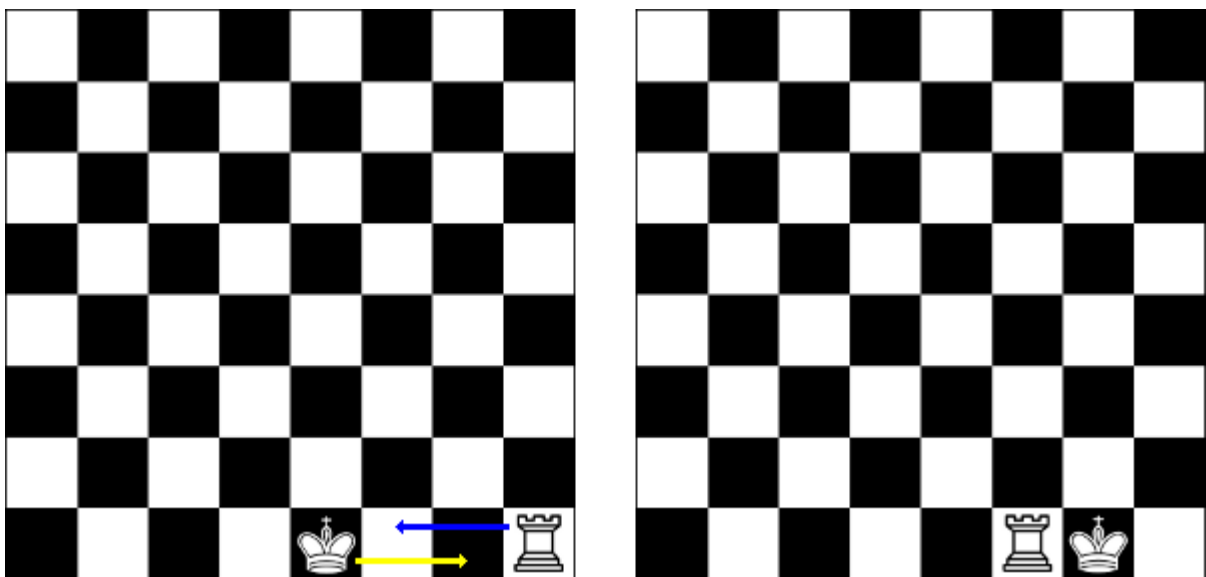
У рокіровці беруть участь король і одна з тур. Це єдиний хід у грі, протягом якого пересувається одразу дві фігури. Протягом рокіровки король

пересувається на дві клітинки у напрямку тури, після чого тура пересувається на інший бік від короля.

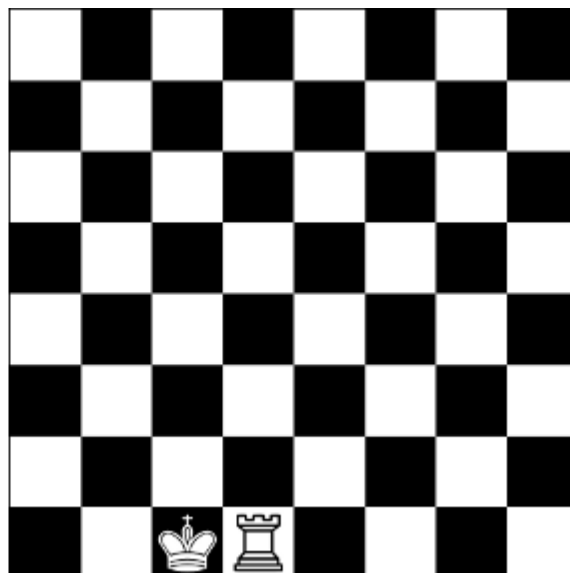
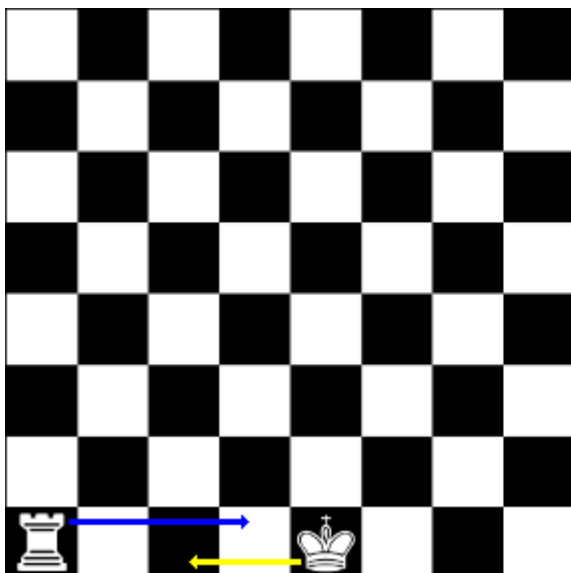
До проведення рокіровки висувається декілька строгих умов:

- До рокіровки ні король, ні тура не повинні пересуватися.
- Між королем і турою не повинно бути інших фігур.
- Король не повинен перебувати під шахом.
- Король не повинен перетинати під час руху на нове місце клітинок, які атаковано фігурами суперника.
- Король не повинен завершувати хід на клітинці, яку атаковано фігурами суперника (тобто наприкінці рокіровки король не повинен потрапити під шах).

Існує два різновиди рокіровок. Одна називається «королівською рокірковою». Цю рокіровку ще називають «короткою рокірковою», оскільки вона виконується з боку найближчої тури: туру слід пересунути лише на дві клітинки на інший бік від короля. Цю рокіровку зображено на наведеній нижче діаграмі:



Другою формою рокіровки є рокіровка на фланзі королеви. Під час цієї рокіровки король посувається у напрямку місця, яке на початку гри займала королева. Цю рокіровку також називають «довгою рокірковою», оскільки вона відбувається з довшого боку дошки, а туру доведеться пересунути на три клітинки так, щоб вона зайняла клітинку з іншого боку від короля. Цю рокіровку показано на наведеній нижче діаграмі:



Заміна пішака

Якщо пішак досягне протилежного до його початкового розташування краю дошки, подальший його рух стане неможливим, оскільки пішаки завжди рухаються вперед і ніколи не рухаються назад. Такого пішака можна перетворити («замінити») на королеву, туру, слона або коня. Ця заміна є частиною ходу. Зазвичай, виконують заміну на королеву, що часто називають «коронацією». Іноді вибирають іншу фігуру, якщо такий вибір полегшує досягнення позиції мату. Пішака можна перетворити на фігуру, навіть якщо така фігура вже є на дошці. Отже у вас може бути дві королеви, три тури, слона або коня одночасно.

4. Варіанти завершення гри (мат, здача, нічия, пат, час)

Мат

Якщо короля атакує фігура суперника, кажуть, що король перебуває «під шахом». Таку атаку слід негайно усунути. Існує три способи припинити атаку.

- Взяти фігуру, яка атакує.
- Пересунути короля з клітинки, яку атаковано на безпечну клітинку, яка не перебуває під атакою фігур суперника.
- Заблокувати атаку пересуванням фігури таким чином, щоб вона закрила напрямок атаки на короля (цей варіант неможливо застосувати у разі атаки конем або пішаком).

Якщо король не може уникнути шаха, позиція називається «мат», гра у такій позиції вважається завершеною. Гравець, королю якого було поставлено мат, програє гру. Саме взяття короля і його усунування з дошки ніколи не виконується.

Здача

Під час власного ходу гравець може припинити гру (здатися). Гра при цьому вважається завершеною, її переможцем буде суперник гравця.

Нічия

«Нічия» — результат гри, коли жодному з гравців не вдасться виграти. Існує декілька можливостей для нічиєї.

- Пат — див. нижче
- Потрійне повторення: якщо та сама позиція повторюється принаймні 3 рази (не обов'язково повторенням тих самих ходів). Можливі ходи у всіх фігур обох гравців у всіх трьох повторених позиціях мають бути однаковими. Якщо змінилася можливість взяття пішака на проході або стала неможливою рокіровка, позиції вважаються різними, навіть якщо всі фігури розташовано на тих самих місцях.
- Правило п'ятидесяти ходів: якщо протягом п'ятидесяти ходів кожного з гравців не було взято фігури або не було пересунуто пішака.
- Неможливість мата: якщо протягом гри складеться позиція, у якій жоден з гравців не зможе поставити мат супернику, виконуючи лише передбачені правилами ходи. Зазвичай у таких позиціях просто недостатньо фігур для мата, але можливі інші варіанти. Ось набори фігур, за яких мат неможливий через недостатню кількість фігур:
 - король проти короля
 - король і слон проти короля
 - король і кінь проти короля
 - король і слон проти короля і слона, якщо слони ходять клітинками одного кольору
- Перевищено часові обмеження: якщо час на хід гравця вичерпано, а у опонента недостатньо ігрової переваги, щоб поставити мат (див. нижче).
- Взаємна згода — якщо обидва гравці погоджуються з нічийним результатом.

Пат

Якщо у гравця немає жодного ходу, який можна виконати згідно з правилами (будь-який хід призводить до шаха), але у поточній позиції шаха немає, гра завершується «патом». Пат вважається нічийною позицією.

Час

Якщо протягом відведеного часу гравцю не вдалося виконати потрібну кількість ходів:

- Цей гравець програє гру, якщо у суперника достатньо фігур для мата.
- Визнається нічия, якщо у суперника недостатньо фігур для мата.

Достатнім для мата набором фігур вважається будь-який набір фігур, відмінний від одного king, короля і слона або короля і коня.

5. Обмеження часу (на виконання певної кількості ходів і на партію).

«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.

Обмеження часу

У багатьох варіантах правил гри у шахи передбачено обмеження за часом, щоб прискорити гру та забезпечити її завершення у прийнятний термін. Існує дві основні форми обмеження за часом.

Перший тип обмеження передбачає виконання певної кількості ходів за вказаний час. У разі використання такого обмеження гравець має виконати вказану кількість ходів протягом фіксованого проміжку часу.

Другий тип обмеження називають «раптовою смертю». За використання цього типу обмеження на гру відводиться певний фіксований проміжок часу, по завершенню якого гра вважається завершеною, незалежно від кількості виконаних ходів.

У правилах обмеження часу може бути передбачено затримку, пов'язану з компенсацією часу, який гравець витрачає на фізичне виконання ходу. У разі використання «затримки Бронштейна» годинник зупиняється на початку ходу гравця до завершення граничного часу затримки. Якщо протягом часу затримки хід було завершено, час з годинника гравця не віднімається. У разі використання «затримки Фішера» час затримки додається до часу, відведеного гравцеві на хід, до початку ходу. Якщо хід було здійснено до того, як збіг час затримки, залишок затримки зберігається за гравцем, збільшуючи резерв часу гравця. Крім того, до часу гравця після виконання ходу може додаватися фіксований проміжок часу. Доданий час називають «додатковим часом».

Обмеження часу змінюються у доволі широких межах, залежно від правил гри, типу гри та правил, встановлених спонсором гри. Крім того, у грі може бути передбачено якусь комбінацію часових обмежень. Невикористаний час може додавати до наступних партій. На всіх основних турнірах Міжнародної шахової федерації (FIDE) час обмежується 90 хвилинами на перші 40 ходів, далі 30 хвилин відводиться на гру у режимі «раптової смерті», також додається по 30 секунд на хід, починаючи з першого ходу. Типові правила FICS (Free Internet Chess Server або вільного шахового інтернет-сервера) передбачають 2 хвилини на партію («у режимі раптової смерті») плюс 12 секунд збільшення часу на кожен хід. На багатьох важливих турнірах гра відбувається протягом 90 у режимі «раптової смерті». Бліц-контроль часу за правилами Шахової федерації США визначає 5 хвилин на гру без затримок і збільшення часу на хід.

«Швидка гра» - 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 обміркування 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://ukrchess.org.ua/arbiter/laws_07_2017.pdf
5. <https://www.fide.com/>
6. <https://web.archive.org/web/20130828003856/http://chessua.16mb.com/>
7. <https://www.chess.com/uk/pravila-shakhi>
8. <http://chessplanet.ru/pages/game-zone/rules/kratkie-pravila-igry-v-shahmaty>