

Цель:

1. Проверить и закрепить знания по выбранному виду спорта, используя материал, как средство контроля учащихся в качестве тренировочного теста.
2. С помощью теста выявить пробелы в знаниях учащихся, провести рефлексию практических навыков.

Шахматы

Содержание:

1. История возникновения и развития шахмат (кратко)
2. Развитие шахмат
3. Современные шахматы
4. Шахматные соревнования

История возникновения шахмат очень серьезный вопрос, который не под силу разгадать ни одному ученому до конца, но тем не менее проводятся работы и исследования на данную тему.

Шахматы (от персидского - шах мат - властитель умер) – игра, которая возникла в Индии. Время возникновения шахмат неизвестно, и на эту тему постоянно разгораются споры. Все же, ученые сошлись в своих разногласиях, и пришли к выводу, что шахматы возникли в первом веке нашей эры в Северной Индии. Предполагают, что шахматы были прототипом различных воин и битв, но без кровопролития, и поэтому завоевали огромный интерес у правителей древних государств, где они могли сразиться друг с другом не причинив своему войску ни единой царапинки.

Есть одна очень древняя легенда, которая повествует об одном умном крестьянине. Однажды, он пришел к королю, и рассказал о новой игре. Игра (нынешние шахматы), очень понравилась правителю, но взамен крестьянин просил выполнить одно условие, и тогда бы он рассказал более подробно о своей игре. Король согласился. Условие было такое: положить на каждую клетку шахматной доски зерно, с таким учетом, чтоб с каждым разом кол-во зерен увеличивалось в квадрате. То есть, на первую клетку - 1 зерно, на вторую клетку - 2 зерна, на третью клетку - 4 зерна, и так далее. Король рассмеялся, и сказал, что без труда выполнит данное условие. Тогда он приказал открыть царский амбар, и позвал слуг. Все начали подводить подсчеты, но поняли, что выполнить данное условие просто невозможно. Такого количества зерна нет на всей планете!!! Король не выполнил своего условия, но крестьянин не расстроился, и объяснил все досконально об игре шахматы. В награду, король выдал все запасы зерна из амбаров и отдал крестьянину, который разделил его поровну на все свое село. Именно с этой легенды и начинается история шахмат.

Шахматная игра практически является бесконечной – если бы человек со времен Адама и Евы, не отходил от доски, то и в этом случае все партии до сих пор не были бы сыграны.

Помимо общеизвестных классических шахмат, существует большое количество других вариантов шахматной игры. Есть национальные варианты шахмат, например, распространённые в Южной Азии сянци, сёги, чанги, макрук. Некоторые варианты используют дополнительные фигуры и/или необычные доски, так, известны варианты на больших по размеру досках, на круглых досках, с фигурами,

объединяющими ходы коня и ладьи и/или коня и слона, с магараджей (фигура, объединяющая ходы ферзя и коня) вместо ферзя, гексагональные шахматы (играются на шестиугольной доске, состоящей из полей-шестиугольников).

Существуют шахматы для более чем двух игроков: трёх- и четырёхсторонние шахматы, в которых за одной доской играют три или четыре игрока (пара на пару или каждый за себя), управляющие каждый своим комплектом фигур, а также «командные» варианты шахмат, где игра ведётся команда на команду на одной или нескольких досках, причём на ход партии за одной доской влияют действия более чем одного игрока из каждой команды (например, шведские шахматы).



Изобретением новых вариантов шахмат увлекались многие «шахматные композиторы», а также учёные, шахматисты-любители и профессионалы. Известны, например, шахматы Капабланки — на доске 10×8, с двумя новыми фигурами. В последнее время приобретают всё большую популярность шахматы Фишера, в них игра ведётся по классическим правилам, но со случайной начальной расстановкой фигур на последних горизонталях. В части вариантов правила сохранились неизменными (или минимально изменёнными), а изменена лишь начальная расстановка фигур. Кроме уже упомянутых шахмат Фишера и вольных шахмат, таковыми являются кингчесс и боевые шахматы.

Согласно классификации Роберта Белла шахматы относятся к одноименной группе настольных игр и являются «военной игрой».

В группе «Шахматы» можно выделить следующие игры:

- шатуранга (чатуранга);
- шатрандж;
- круговые шахматы (разновидность шатранджа);
- курьерские шахматы (еще одна разновидность шатранджа);
- магараджа и сипаи;
- китайские шахматы (сянци);
- японские шахматы (сёги);
- игра джунгли;
- тибетские шахматы.

Каждая из этих игр ведётся, как правило, на квадратном поле, разделенном на квадраты и/или разлинованном в соответствии с требованиями правил игры.

И так, приступим с рассмотрения игр прародителей ШАХМАТ. Обратимся к истории Древнего Востока.

ШАТУРАНГА (ЧАТУРАНГА)

В сельскохозяйственных районах Древней Индии среди населения в период созревания урожая была популярна игра ТААЯМ. В нее играли на квадратном поле, состоящем из 64 квадратов, которые размечались на простой земле. Сама по себе игра не относится к классу шахматных игр и представляла собой игру-преследование, в которой фигуры двигались против часовой стрелки по полю с целью скорейшего достижения центра поля. Кто из игроков первым выводил свои фигуры с поля, то и выигрывал.

Приблизительно в 5 веке нашей эры на доске для игры ТААЯМ стали играть в новую игру, ШАТУРАНГУ, которая в миниатюре представляет собой битву четырех армий, каждая из которых управляется собственным командиром (в оригинале раджа) и состоит из четырех родов войск: пехота, кавалерия, боевые слоны и боевые лодки (думаю наше название этой фигуры «ладья» связано с этим).

ШАТУРАНГА (в некоторых источниках — ЧАТУРАНГА) — древнеиндийская игра, считающаяся прародителем шахмат, сёги и многих других игр. Шатуранга — игра, распространённая на Востоке и позже попавшей в Европу, от которой и произошли современные шахматы.

Название «шатуранга» переводится как «четырёх составная» и предположительно объясняется тем, что первоначально в нее играли вчетвером. Шатурангой в древней Индии называлось войско, состоявшее из боевых колесниц (ратха) и слонов (хасты), конницы (ашва) и пеших воинов (падати). Игра символизировала битву с участием четырёх родов войск, которыми руководил предводитель (раджа).

В игре участвовало четыре игрока, причем «битва» на игровом поле организовывалась между союзами игроков (игра «два на два»).

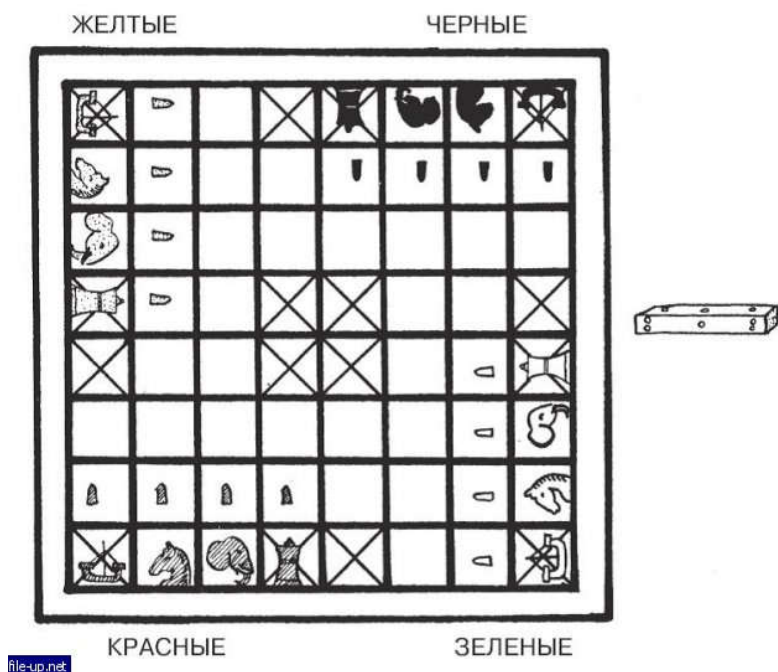
Описание ШАТУРАНГИ присутствует в одном из ранних произведений на санскрите, «Бхавишиа пурана».

В этом произведении ведется повествование о том, что один из правителей проиграл все свое имущество (включая собственную жену) в кости. После этого, он отправился к своему старому другу, чтобы овладеть тайнами игры в шатурангу, чтобы отыгратья.

В точности правила игры неизвестны, имеющиеся сведения неполны и противоречивы. Основным источником сведений — трактат хорезмского учёного XI века Аль-Бируни, в котором содержится лишь неполное описание шатуранги. Кроме того, правила шатуранги наверняка имели местные варианты и, совершенно точно, изменялись со временем.

Из-за малой подвижности фигур партия чатуранги длилась очень долго — 100 — 200 ходов.

В игре для четырёх игроков использовались комплекты фигур четырёх цветов: чёрные, зелёные, жёлтые и красные. Играли пара на пару. Каждый комплект содержал восемь фигур: раджу (короля), слона, коня, колесницу (аналог ладьи) и четыре пешки. Игроки занимали места по сторонам игрового поля. Фигуры выстраивались в левом нижнем углу доски (относительно игрока). На первой линии (от игрока): слон в углу, за ним конь, колесница и раджа. На второй линии — ряд пешек.



Целью игры являлось условное уничтожение всей армии противника. Партия продолжалась до уничтожения всех фигур одной из сторон. В игре двух игроков победа также достигалась взятием вражеского короля. Не было таких понятий, как шах, мат и пат. Взятие всех фигур, кроме короля (оголение короля) тоже было победой, кроме случая, когда противник мог взять вашу последнюю фигуру следующим ходом. Тогда объявлялась ничья. Кроме этого у ШАТУРАНГИ был ряд особенностей.

Так, например, право «первого хода» определялось числом, выпавшим при бросании игрового дайса (прародитель современного игрового кубики с точками от 1 до 6). Игрок перед ходом бросал дайс и выпавшее значение указывало на фигуру, которой он должен сделать ход.

Судя по историческим источникам, шатуранга была изобретена именно в Индии, где была игрой, в основном, интеллектуалов высших каст. Никаких сведений о проведении официальных соревнований в те времена не сохранилось. Не осталось и записей сыгранных партий. Шатуранга существовала в Индии до начала XX века и, по свидетельству бенгальского автора Рагхунанды (XV-XVI вв.), стала со временем называться «чатурраджа» — «игра четырёх королей».

В VI или, возможно, в VII веке чатуранга попала в Китай, а также в Персию (Иран). В Китае вариант игры для двух игроков был существенно трансформирован, превратившись в итоге в китайские сянци. В странах арабского востока чатуранга в течение нескольких веков видоизменялась, сохраняя, впрочем, основные черты. В конечном итоге появилась игра-потомок — шатрандж, который впоследствии превратился в шахматы.

Кроме того, ШАТУРАНГА изначально была азартной игрой. Перед началом игры все игроки ставили определенную сумму денег на кон. Выигрыш делился между победителями.

Азартные игры были запрещены в ранние периоды индуистской культуры. Об этом сказано в девятой книге «Закона Ману»:

«Пусть владыка накажет телесно по своему усмотрению как играющего, так и хозяина игрального заведения, даже если они имеют дело с неживыми предметами, такими, как кости или шатуранга, или с живыми существами, к примеру, бой петухов до крови и бой баранов».

Игроки обошли требования данного закона отказавшись от дайса. После этого с игрой произошел еще ряд изменений:

Первое, в игре произошло объединение сил союзников в единую армию. Игра преобразовалась в игру для двоих. В игре для двух игроков использовались два комплекта фигур. Каждый комплект содержал восемь пешек, два слона, два коня, две колесницы, раджу и советника (визиря) — аналог ферзя. Порядок построения фигур перед партией стал такой же, как и в современных шахматах.

Второе, фигура раджи союзников после понижения до советника (визиря) потеряла часть своего «влияния» на игровой процесс.

Третье, изменился способ передвижения по игровому полю фигур колесниц (ратха) и слонов (хасты).

После введения таких преобразований игра перестала называться ШАТУРАНГА и превратилась в начальный вариант средневековых шахмат — ШАТРАНДЖ.

ШАТРАНДЖ

Шатрандж сформировался в VII — VIII веке на арабском Востоке, как изменённый вариант шатуранги, пришедшей из Индии.

Поэт Фирдоуси в своей поэме «Шахнаме» рассказал о том, как шахматные игры появились в Персии:

«Ко двору шаха Шосроеса I прибыло посольство от правителя Хинд. После обмена любезностями посол Хинд подарил шаху множества подарков, среди которых была удивительная клетчатая доска, на которой стояли причудливые резные фигуры. Посол предложил шаху и его мудрецам разобраться в правилах этой игры и тогда верховный правитель Хинда признает его своим верховным правителем. Доску показали всем придворным и через сутки один из них (согласно поэме — Бузурджамихр) разгадал секрет этой игры. Правители Древней Индии признали свой вассалитет от Персии.

Вероятнее всего сутки ушли на подкуп посла, чтобы выведать у него правила игры.

В последующие годы ШАТРАНДЖ проникает по всему арабскому миру и в Византию.



Уже в IX веке игра была исключительно популярна в Средней Азии. В шатрандж играли представители всех социальных слоёв. Существовали признанные мастера игры, имелась собственная иерархия классов игроков. Активно развивалась теория. Выходили книги, обучающие искусству шатранджа. Пользовались

популярностью мансубы (задачи, главным образом на быстрый выигрыш комбинацией). Сохранились «шахматные легенды», в которых драматическая история (например, игрока, который ставил на кон что-то последнее, особенно дорогое, и оказывался в последней партии в положении, выглядящем безнадежным) соединялась с задачей, решение которой обычно достигалось неожиданной и красивой комбинацией.

Органический недостаток шатранджа — недостаток динамизма, особенно в дебюте, вызванный слабостью унаследованных от чатуранги фигур. В начале партии игроки могли длительное время делать ходы, не вступая в соприкосновение с противником. Чтобы оживить игру, арабские мастера начали применять табии — искусственно сформированные условные позиции, обычно более-менее симметричные, в которых шансы игроков были, как и в начальной позиции партии, примерно равны. По договорённости игроки начинали игру не с исходной позиции, а с одной из табий, чтобы можно было сразу перейти к активным действиям. Табии были распространены повсеместно, применялись очень широко, о чём говорит такой факт: когда в книгах приводились фрагменты из партий, иггранных с начальной позиции, без табий, это всегда отмечалось особо.

Имелась достаточно интересная форма игры в шатрандж: мастер разрабатывал позицию и предлагал желающим сыграть с ним из этой позиции на ставку, причём противнику предлагалось самому выбрать, каким цветом играть. Для таких игр разрабатывались позиции, в которых, на первый взгляд, одна из сторон имела серьёзное преимущество, однако, это преимущество могло быть сведено каким-либо неожиданным ходом.

В IX веке, в период завоевания арабами Испании, шатрандж попал в Западную Европу, где и превратился в современные шахматы. Тогда же или несколько раньше через Среднюю Азию игра попала на Русь, уже под современным названием «шахматы», которое было принято у персов и таджиков.

В шатрандж играли на квадратной доске размером 8x8 полей, аналогичной шахматной. В игре участвовали два игрока, каждый из них имел по одному комплекту фигур своего цвета (чёрные и белые). В комплект входят: король, ферзь, два слона, два коня, две ладьи, восемь пешек. В начале партии фигуры располагаются по противоположным сторонам доски, полностью аналогично классическим шахматам за исключением того, что королей и ферзей можно было менять местами (но короли в любом случае должны были стоять друг напротив друга).

Порядок ходов в ШАТРАНДЖ близок к современным шахматам.

Первый ход делает игрок, играющий белыми фигурами. Затем ходы делаются по очереди. Пропускать ход нельзя. Каждый ход состоит из передвижения в соответствии с правилами одной из своих фигур. Фигура может быть поставлена на пустое поле доски или на поле, занятое фигурой противника. Во втором случае фигура противника считается взятой, снимается с доски и более в игре не участвует.

Побеждает игрок, который объявил мат королю противника или поставил его в положение пата. Кроме того, игрок объявляется победителем в случае взятия последней фигуры противника (оставляя его с голым королём, в некоторых вариантах шатранджа могла быть объявлена ничья, если соперник в ответ также брал последнюю фигуру).

Фигуры ШАТРАНДЖА практически идентичны фигурам современных шахмат, но правила хода немного отличаются:

Король (шах) ходит на одно поле в любом направлении. Ситуация, когда король находится под боем (может быть взят противником на следующем ходу), называется «шах». Игрок, чей король оказался под шахом, должен следующим ходом вывести его из-под шаха, делать другие ходы, оставляя короля под шахом, нельзя.

Ладья (рух) ходит по вертикали или горизонтали на любое количество полей.

Конь (фарас) — аналогично шахматному коню (это единственная фигура, правила хода которой не изменились за весь период от шатуранги до современных шахмат).

Слон (алфил) ходит по диагонали через одно поле, причём поле, через которое делается ход, может быть занято (в современных шахматах слон может ходить только по свободной диагонали на любое количество полей). Очень слабая фигура, могла ходить только по восьми полям доски (современный слон может ходить по половине полей).

Ферзь (ферс) ходит и бьёт на одно поле по диагонали (в современных шахматах ферзь может ходить на любое количество полей в любом направлении, кроме случая, когда путь ферзю преграждает другая фигура).

Пешка (байдак) ходит только вперёд на одно поле, или бьёт по диагонали на одно поле вперёд. Пешка, достигшая конца доски, превращается в ферзя. Первым ходом новый ферзь имел право пойти на второе поле по вертикали или диагонали, независимо от того, было ли это поле занято.

Согласно правил ШАТРАНДЖА рокировка короля и ладьи была не разрешена (появилась в намного более поздних правилах шахмат).

Сегодня нам известны следующие варианты шатранджа:

Шатрандж камил I — вариант игры на доске 10x10 с двумя верблюдами, дополнительными фигурами, которые являются ортогональным аналогом слонов. Возможно это самый первый вариант шахмат на увеличенной доске с нетрадиционными фигурами.

Шатрандж камил II — вариант игры на доске 10x10 с двумя боевыми машинами (осадные орудия), имеющими те же ходы, что и король.

Цитадель — играли также на доске 10x10, но имелись дополнительные поля («цитадели») по углам. Кроме этого в игре присутствовали дополнительные фигуры боевые машины, имеющие те же ходы, что и современный слон.

Удлиненные шахматы — имеет те же фигуры, что и обычный шатрандж, но играется на доске 4x16. Часто играли с шестигранными костями, ограничивающими ходы фигур.

Византийские шахматы — игра ведётся обычными фигурами, но на круглой доске. Существует также современный вариант с той же доской, но современными фигурами и правилами (круговые шахматы).

Четыре времени года — это шатрандж для четырёх игроков на обычной доске.

Шахматы Тамерлана — вариант игры на доске 11x10 с полями-цитаделями, несколькими видами дополнительных фигур и разными пешками (видимо вводились различные рода войск для пехоты). Изобретение игры приписывается непосредственно Тамерлану.

Шахматы курьера (Courier chess) — европейский вариант игры на доске 12x8 с несколькими видами дополнительных фигур, в том числе курьер с ходом современного слона.

Многие исследователи считают, что классические шахматы появились именно благодаря шахматам курьера.



Таким образом, пройдя ряд видоизменений, игра ШАХМАТЫ появилась в Европе и на Ближнем Востоке. Но движений шахмат шло не только на Запад. С купцами, путешественниками и завоевателями древние шахматные игры проникли в Азию. Здесь правила этих игры смешивались с правилами местных национальных игр, проникались взглядом жителей этого региона и представлением о стратегических играх.

Развитие шахмат.

В период раннего средневековья (VIII-IXвв.) арабы, в результате завоевания Испании, перенесли шатрандж в Испанию. После чего эта игра начала распространяться в Западной Европе, где продолжилось дальнейшее преобразование правил, которое в результате превратило шатрандж в современные шахматы.

Современный же облик шахматы приобрели лишь к XV веку, хотя из-за несогласованности изменений ещё несколько веков в разных странах существовали собственные, порой довольно причудливые, особенности правил. К примеру, в Италии вплоть до XIX века пешка, достигшая последней горизонтали, могла превращаться только в те фигуры, которые уже были сняты с доски, причем ходить пешкой на последнюю горизонталь при отсутствии таких фигур не запрещалось. В этом случае пешка оставалась пешкой и превращалась в первую взятую противником фигуру в момент, когда противник её брал. Так же была разрешена рокировка при наличии между ладьёй и королём фигуры и при прохождении королём битого поля.

История шахмат довольно богата и по мере их распространения в Европе стали появляться шахматные и художественные произведения, рассказывающие об этой игре. Первая поэма о шахматах, написанная Эзрой, появилась в 1160. В 1283 вышла первая шахматная книга в Европе — трактат Альфонса X Мудрого. Эта книга представляет значительный интерес при изучении истории шахмат, так как содержит описание и новых европейских шахмат, и уже отживающего шатранджа. Приблизительно в 820 году арабский шатрандж под среднеазиатским названием «шахмат» появились на Руси, в русском языке обретя уже известное всем нам название «шахматы», придя, как считается, либо прямо из Персии через Кавказ и Хазарский каганат, либо от среднеазиатских народов, через Хорезм. Во всяком случае, русское название игры унаследовано от таджиков или узбеков, названия

фигур в России также созвучны или аналогичны по смыслу арабским или среднеазиатским. Изменения в правилах, позже внесённые европейцами, с некоторым запозданием проникали на Русь, постепенно превратили старые русские шахматы в современные. С арабским периодом связано и появление так называемой описательной нотации, благодаря которой стала возможной запись сыгранных партий.

Однако христианская церковь на протяжении всей истории шахмат занимала резко негативную позицию, приравняв их к азартным играм и пьянству. Но, несмотря на церковные запреты, как в Европе, так и в России шахматы распространялись, причём среди духовенства увлечение игрой было не меньше (если не больше), чем среди прочих сословий. И уже в 1393 году Европе Регенбургский собор изъял шахматы из числа запрещённых игр. Заметим, что в России сведений об официальной отмене церковного запрета на шахматы нет, но по крайней мере с XVII—XVIII века этот запрет фактически не действовал. Играл в шахматы Иван Грозный. При Алексее Михайловиче шахматы были распространены среди придворных, умение играть в них было обычным среди дипломатов. В Европе сохранились документы того времени, в которых говорится, что русские посланники знакомы с шахматами и играют в них весьма сильно. Увлекалась шахматами царевна Софья. При Петре I ассамблеи проходили с непременно шахматными играми.

В XIV-XV вв. традиции восточных шахмат в Европе были утрачены, а в XV-XVI вв. стал очевиден отход от них после ряда изменений в правилах ходов пешек, слона и ферзя. Но уже к XV—XVI векам шахматные правила в основном устоялись, благодаря чему началось развитие систематической шахматной теории. В 1561 году священник Руи Лопес – автор популярного дебюта «испанская партия» – издал первый полный учебник шахмат, в котором были рассмотрены выделяемые сейчас этапы партии — дебют, миттельшпиль и эндшпиль. Он же впервые описал характерный вид дебюта — «гамбит», в котором преимущество в развитии достигается путём жертвы материала.

Большой вклад в развитие шахматной теории в XVIII веке внёс известный французский музыкант Франсуа-Андре Даникан Филидор, оказавший огромное влияние на развитие истории шахмат. Он серьёзно пересмотрел взгляды предшественников, прежде всего, итальянских мастеров, считавших, что наилучшим стилем игры является агрессивная атака на короля противника всеми наличными средствами и использовавших пешки только как вспомогательный материал. Филидор развил так называемый позиционный стиль игры. Он считал, что игрок должен не бросаться в безрассудные атаки, а планомерно строить сильную, устойчивую позицию, наносить точно рассчитанные удары по слабостям позиции противника, при необходимости прибегать к разменам и упрощениям, если они ведут к выгодному эндшпилю. Правильная позиция, по Филидору, это, прежде всего, правильное расположение пешек. По словам Филидора, «Пешки — душа шахмат; только они создают атаку и защиту, от их хорошего или плохого расположения целиком зависит победа или поражение». Филидор разработал тактику продвижения пешечной цепи, настаивал на важности пешечного центра и проанализировал борьбу за центр, был автором всем известной «защиты Филидора». Во многом его идеи легли в основание шахматной теории следующего века. Книга

Филидора «Анализ шахматной игры» стала классикой, она выдержала 42 издания только в XVIII веке и многократно переиздавалась позже.

Современные шахматы.

В 1886 году в США состоялся первый официальный матч на первенство мира в истории шахмат. Борьба разворачивалась между Стейницем и Цукертортом. Выиграв этот матч, Стейниц стал первым чемпионом мира. Он не только являлся сильнейшим шахматистом, но и создателем школы позиционной игры. Стейниц как бы разложил позицию на составные элементы, выделил из них наиболее существенные, позволяющие ее объективно оценить и наметить наиболее целесообразный, наиболее эффективный план действий. Фактически он предложил принципиально новый подход к игре. Основы его стратегии заключались в постепенном накоплении мелких преимуществ, в маневрировании с целью усиления своей позиции и ослабления неприятельской.

Значение позиционной школы для развития и распространения шахмат трудно переоценить. Вместо игры, основанной только на конкретном расчете, был предложен сугубо научный метод, основанный на объективной оценке плюсов и минусов позиции.

В начале XX века в живописи, скульптуре и музыке появилось новое течение – модернизм. И тогда же в шахматах зародилось такое направление, как "гипермодернизм" или "неоромантизм". Гипермодернисты критиковали ряд установок позиционной школы. Они, например, полагали, что позиционная школа переоценивает роль пешечного центра и разработали концепцию фигурно-пешечного центра, когда контроль над центральными полями осуществляют не только пешки, но и фигуры. Это привело к появлению ряда новых начал: дебюта Рети за белых, защиты Нимцовича, защиты Грюнфельда, новоиндийской и староиндийской защит, а также защиты Алехина за черных.

Кроме того, гипермодернисты отказались от проповедуемой сторонниками позиционной школы игры черными на постепенное погашение инициативы белых и уравниванию игры. Они стремились к встречным активным действиям, к перехвату инициативы, к контригре.

Представителю гипермодернистской шахматной школы Нимцовичу также принадлежит заслуга в разработке и практическом применении различных приемов маневрирования в середине игры – лавирования, профилактики, ограничения подвижности, блокаде и т.п.

Главное достижение гипермодернистов, оказавшее наибольшее влияние на дальнейшую историю шахмат – они снова сделали шахматы интересными, вернули тактическую игру, полную жертв и комбинаций. Подчеркивая ведущую роль стратегии, позиционная школа невольно принижала роль тактики. Между тем Нимцович неоднократно подчеркивал, что комбинация должна логично вытекать из самой стратегии. Существенно и то, что в своих партиях гипермодернисты показали красоту стратегии, продемонстрировали на практике, что ее, как и тактику, оплодотворяют вдохновение, фантазия и интуиция. Тем самым они еще больше расширили представление о шахматах как об искусстве.

Однако на шахматном Олимпе по-прежнему главенствовали представители позиционной школы, и в 1921 кубинец Хозе Рауль Капабланка (1888-1942) стал третьим чемпионом мира. За понимание позиции и техника позиционной игры его называли "шахматной машиной" и считали непобедимым. В 1927, выиграв матч у Капабланки, четвертым чемпионом мира стал русский Александр Алехин (1892-1946). В 1935 Алехин в матче, проходившем в различных городах Голландии, уступил голландцу Максу Эйве, ставшему пятым чемпионом мира, но в 1937 вернул звание чемпиона, победив в матч-реванше.

Шахматные соревнования

В большинстве случаев турниры проводятся по круговой или олимпийской схеме, однако нередко проводятся соревнования по специфическим схемам. К примеру, может использоваться шевенингенская схема, когда игроки одной команды играют параллельно с игроками другой. При швейцарской системе после каждого тура соревнований игроки, набравшие максимальное количество очков, играют между собой на выбывание.

Первое международное соревнование произошло в 1851 году, а в 1886 году Вильгельм Стейниц стал первым чемпионом мира по шахматам. Сегодня проводятся различные чемпионаты: Кубок мира, чемпионат Европы, а также олимпиады. В них могут принимать участие игроки независимо от возрастной категории и пола, звание чемпионов мира разыгрывается среди юниоров и сеньоров. Проводятся как живые турниры, так и компьютерные, когда игроки сражаются на компьютерной шахматной доске.

На сегодняшний день в шахматы играют в нескольких разновидностях:

- заочные шахматы по переписке;
- живая игра с соперником;
- компьютерная игра;
- фишеровские шахматы;
- игра вслепую, когда игроки не смотрят на игровую доску;
- прочие разновидности шахмат.

После окончания второй мировой войны СССР вступил в шахматную федерацию – ФИДЕ, а советские шахматисты стали доминировать на мировой шахматной арене. Из восьми шахматистов, которые в послевоенные годы были увенчаны лаврами чемпиона мира по шахматам, семь гроссмейстеров представляли СССР: Михаил Ботвинник, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спасский, Анатолий Карпов, Гарри Каспаров. Чемпионками мира среди женщин становились советские шахматистки Людмила Руденко, Елизавета Быкова, Ольга Рубцова, Нона Гаприндашвили, Майя Чибурданидзе.

Всеобщая компьютеризация и Интернет конца 20 - начала 21 вв. сильно повлияли на развитие шахмат. В 1997 году компьютер (Deep Blue) уже выигрывает матч у чемпиона мира. Таким образом, мы вступили в 21 век - век компьютерных шахматных программ.

В настоящее время во всем же мире в шахматы играют более, чем в 150 странах. И если верить оценкам, то сотни миллионов людей умеют играть в эту игру. Самая главная в мире шахматная организация – ФИДЕ (Международная шахматная федерация). Она была основана 20 июня 1924 года в Париже. Штаб – квартира ФИДЕ находится в Швейцарии.

ФИДЕ объединяет национальные шахматные федерации. Ее девиз – Мы одна семья. В ФИДЕ входит 156 национальных федераций с более чем 5 миллионов зарегистрированных шахматистов во всем мире. ФИДЕ – одна из крупнейших организаций, признанных Международным Олимпийский Комитетом (МОК).

ФИДЕ присваивает шахматистам следующие звания:

- Гроссмейстер
- Международный мастер
- Мастер ФИДЕ
- Гроссмейстер среди женщин
- Международный мастер среди женщин
- Мастер ФИДЕ среди женщин
- Международный арбитр

Совсем недавно в декабре 2015 года ФИДЕ запустила в интернете свою собственную игровую платформу FIDE Online Arena. Главным преимуществом которой является официальный обсчет ФИДЕ рейтингов и присвоение официальных званий (для мужчин и женщин одинаковый):

- Арена гроссмейстер
- Арена международный мастер
- Арена мастер ФИДЕ
- Арена кандидат в мастера.