

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Верхнедонского района  
Верхняковская средняя общеобразовательная школа

«Утверждаю»

Директор МБОУ Верхняковской СОШ

Приказ от 31.07.2020г. года № 55

\_\_\_\_\_ Яшкина Е. Г.



**ПЛАН РАБОТЫ**  
**ШАХМАТНОГО КЛУБА « БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»**  
на 2020-2021уч.год

Руководитель Макарова Татьяна Стефановна

х. Верхняковский  
2020

действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий – способности действовать в уме.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

### **Основная деятельность шахматного клуба:**

- популяризация шахмат среди детей через различные мероприятия (конкурсы, турниры, акции,);
- участие в спортивных соревнованиях по шахматам различного уровня;
- организация общешкольных соревнований;
- приглашение родительской общественности к участию в работе клуба.

<b>МЕРОПРИЯТИЯ</b>	<b>ДАТА</b>
--------------------	-------------

<p>Организационное занятие членов шахматного клуба          Акция «Шахматное движение» для начальных классов          Акция «Шахматное движение» для основного звена</p>	<p>сентябрь</p>
<p>«День открытых дверей». Занятие совместно с родителями.          Личное первенство школы по возрастным группам</p>	<p>октябрь</p>
<p>Сеанс одновременной игры (родители/дети)          Акция «Обучение игре в шахматы» в д/с «Солнышко»</p>	<p>ноябрь</p>
<p>Блиц-турнир по шахматам по возрастным группам</p>	<p>декабрь</p>
<p>Инновационный проект «Шахматы как средство интеллектуального развития» для начальных классов</p>	<p>январь</p>
<p>Встреча с местными шахматистами          Показательные соревнования по шахматам</p>	<p>февраль</p>
<p>Личное Первенство школы по шахматам в различных возрастных группах «Весенняя капель»</p>	<p>март</p>
<p>Сеансы одновременной игры</p>	<p>апрель</p>
<p>Лично-командные соревнования, посвящённые окончанию учебного года          Оформление презентаций о результативности работы клуба</p>	<p>май</p>
<p>Районные соревнования школьников по шахматам</p>	<p>по районному графику</p>
<p>Организация игровых турниров на летней детской площадке.</p>	<p>июнь</p>

Руководитель шахматного клуба \_\_\_\_\_/Макарова Т.С./

## **Гроссмейстер Клуба**

Макарова Т.С.

## **Ферзи Клуба**

Муконин Егор

Токова Анастасия

## **Ладьи Клуба**

Гончарова Лилия

Костяев Егор

Землякова Арина

## **Слоны Клуба**

Демин Игорь

Бельтюгова Софья

Савелов Александр

Горягина Лидия

Горягина Алина

Бельтюгов Илья

## **Пешки Клуба**

## Афоризмы и цитаты про шахматы

В шахматах выигрывает тот, кто ошибается предпоследним.

*Савелий Тартаковер*

Угроза сильнее ее исполнения.

*Карл Эйзенбах (правило шахматной стратегии)*

В цейтнот попадает не тот, кто много думает, а тот, кто думает не о том.

*Геннадий Малкин*

От великого до смешного – один шах.

*Аркадий Арканов*

«Мыслитель» Родена – шахматист, у которого отняли доску.

*Рамон Гомес де ла Серна*

Компьютер однажды побил меня в шахматы, но в кикбоксинге он оказался просто слабак.

*Эмо Филипс*

Победа достается тому, кто сделал ошибку предпоследним.

*Савелий Тартаковер*

Говорят, на шахматы мачо всей жизни. – что ж, это изъясн жизни, а не шахмат.

*Кристиан Моргеништерн*

О женщинах: шахматы лучше.

*Роберт Фишер*

В шахматах самые строгие правила — это исключения.

*Савелий Тартаковер*

Быть хорошим игроком недостаточно — нужно еще хорошо играть.

*Зигберт Тарраш*

Твоя игра не может быть лучше, чем твой худший ход.

*Дэн Хейсман*

Три этапа шахматной партии: дебют, когда ты рассчитываешь получить преимущество; миттельшпиль, когда ты думаешь, что у тебя преимущество; и эндшпиль, когда ты видишь, что у тебя проиграно.

*Савелий Тартаковер*

Если противник предлагает ничью, попытайся понять, почему он считает, что стоит хуже.

*Найджел Шорт*

Шахматы — самое изошренное из всех видов пустого умствования, исключая разве только работу в рекламном агентстве.

*Реймонд Чендлер*

Высказать мнение — значит как-то подвинуть пешку в шахматной игре: пешка может погибнуть, но партия начинается и может быть выиграна.

*Иоганн В. Гёте*

Голый расчёт может гарантировать только от грубых промахов. Наиболее сильные, наилучшие продолжения в шахматах находятся интуитивно.

*Рудольф Шпильман*

Философствовать в стихах — пытаться играть в шахматы по правилам шашечной игры.

*Поль Валери*

Бывают времена, когда судьба человека напоминает не разыгранную по всем правилам шахматную партию, но лотерею.

*Илья Эренбург*

## **Интересные факты про шахматы**

20 июля во всех странах и континентах отмечается Международный день шахмат. Впервые его праздновать стали в 1966 году по инициативе всемирной шахматной федерации. Дата выбрана неслучайно: в этот день в 1924 году в Париже и была основана ФИДЕ. Интерес к шахматам не ослабевает на протяжении столетий так же, как и не прекращаются споры на понимание сути этого занятия. Интересные факты из мира шахмат читайте далее.

### **Что такое шахматы**

Спорт, игра, наука, искусство? Все придерживаются разных мнений. Например, Михаил Ботвинник полагал, что это наука, основа которой логика. Шахматы, по его мнению, — торжество разума. А вот его тезка Михаил Таль своей игрой доказывал, что это великое искусство, способное дарить настоящее эстетическое удовольствие. Манера ведения игры у всех шахматистов своеобразная: одним нравится нападать, другим – выстраивать оборону, третьи – мастера комбинаций. Но в любом случае все известные шахматисты – виртуозы.

### **История шахмат**

Праматерью этой игры считают индийскую чатурангу, возникшую примерно в I-II в. н.э.

В отличие от современных шахмат участвовали четыре игрока (то есть вдвое больше, чем сейчас), фигур тоже соответственно было в два раза больше с каждой стороны, цвет тоже не совпадал. Так, в чатуранге у игроков с одной стороны были красные и желтые фигуры, а у противников – черные и зеленые.

В игре отсутствовал ферзь, были только король, слон, колесница (сейчас это ладья), конь и несколько пешек. Расстановка фигур была совершенно иной. Правила тоже сильно отличались. Чатуранга в те времена считалась азартной и шла до полного поражения. Партия была слишком длительной – 100–200 ходов, которые определялись не поочередно и не путем выигрыша, а жеребьевкой. Бросались кости – действовал слепой случай.

В VII веке игра пришла в Персию и была переименована в шатрандж (шатранг). От современных шахмат она отличилась позиционностью ходов, не было рокировки.

В IX в. игра проникла в страны Западной Европы, Скандинавию и на Русь и получила теперешнее название «шахматы». Оно происходит от слияния двух тюркских слов «шах» и «мат», что означает «правитель повержен».

Знаменитые врачи древности Гиппократ и Гален были убеждены, что шахматы оказывают целебное воздействие на организм. А в Средние века церковь запрещала эту игру, считая ее бесовской.

Английский поэт конца XII-начала XIII в. советовал при игре в шахматы воздерживаться от насмешек в адрес слабого партнера (кто знает, может быть, он искусно владеет шпагой): «Просто ставь ему мат и ступай своей дорогой».

### **Полководец или королева?**

Ферзь на шахматной доске появился гораздо позже, примерно в VI в., когда игра распространилась в Малой Азии, проникнув в Афганистан, Пакистан, Иран. До сих пор в разговорной среде он называется по-разному. О том, почему это происходит, существует несколько версий. Слово «ферзь» в персидском языке означает советник, полководец, а в английском, например, называется «королевой». Обоиими словами пользуются и в русском языке. В разговорном часто можно услышать «королева», может быть, по ассоциации с шахматным королем. Другая версия связана с усилением монархии в Испании при королеве Изабелле Кастильской в конце XV века.

В отличие от современной игры, где ферзь волен ходить на любое число клеток в любом направлении (по диагонали, вертикали и горизонтали), в VI–VII в. эта фигура могла перемещаться только на одну клетку. Сегодняшний ферзь обладает силой ладьи и слона, древняя «королева» в старых русских шахматах ходила и как конь и называлась «ферзь всяческая». Ферзю принадлежит рекорд «съедения» фигур противника: во время одной игры он забрал 11 штук. Сначала он был советником или визирем короля, а в дальнейшем стал самой сильной фигурой в шахматах. Материальная ценность ферзя равна примерно 9 пешкам.

### **Ладья, или тура**

Сильной фигурой в шахматах является и ладья, не уступающая ферзю. Ее оценивают в 5 пешек. Разговорное название «тура» означает крепостная башня. Эта фигура по форме и напоминает ее. В то время, когда шахматы ассоциировались с военной стратегией, ладья выполняла и роль колесницы, и роль осадной башни, появляясь на поле боя в самый нужный момент и подчас решая исход игры. На Руси эта шахматная фигура выглядела в виде настоящей ладьи под парусами, и только в эпоху Петра Первого ее облик пришлось изменить на общепринятый.

Известно, что в конце XVIII в. только в одной Англии было 26 дворянских семей, родовой герб которых украшала фигура ладьи.

Именно эту фигуру спрятал в карман «гениальный гроссмейстер» Остап Бендер из «Двенадцати стульев».

### **Некоронованные короли**

Виртуозом шахмат второй половины XVIII в. признан французский композитор Филидор: он не только был сильнейшим игроком, но и шахматным теоретиком. Его книга «Анализ шахматной игры» только при жизни автора была издана рекордное количество раз, она популярна и сегодня. В его

честь назван шахматный дебют — «Защита Филидора».

В первой половине XIX в. шахматным королем по праву считали француза Луи Лабурдонне, который прославился и как издатель. Его журнал «Паламед» способствовал развитию периодической шахматной литературы в Европе.

В середине XIX в. сильнейшим игроком был англичанин Говард Стаунтон. Он также оставил много трудов по стратегии игры. Он основатель и главный редактор «Хроник шахматной игры». Автор дебютного руководства по шахматам. Именем Стаунтона назван гамбит в голландской защите.

Во второй половине XIX в. сильнейшим считали Пола Морфи, который оставил свое увлечение из-за тяжелого заболевания.

В 1920-х годах в печатных изданиях многих стран можно было увидеть фотографию мальчика в матроске, еле достававшего до стола с шахматными фигурами, когда тот давал сеанс одновременной игры. 8-летний Самуэль Решевский, освоивший шахматы в 4 года, с легкостью выигрывал у маститых игроков.

Однако ему пришлось прервать свое увлечение на период учебы в школе и колледже. Когда Самуэль вернулся в большой спорт, профессионал из него не получился, хотя в 1935 году он выиграл у самого экс-чемпиона мира Капабланки.

Первым русским гроссмейстером первой половины XIX в. был Александр Петров, а в конце этого столетия умы привлекала игра Михаила Чигорина, не только сильнейшего шахматиста, но и известного теоретика, издателя «Шахматного листка» и «Шахматного вестника».

## **Шахматный автомат и современный компьютер**

Первую механическую машину в 1769 г. изобрел венгерский барон Вольфганг Кемпелен. Она имела вид большого ящика с шахматной доской и игрока, стилизованного под турка. Всепобеждающий шахматист был всего лишь фикцией. На самом деле внутри скрывался сильнейший игрок-оператор, который и передвигал фигуры в нужном направлении. Его не было видно, а иллюзию реальности создавали зеркала. Этот автомат пользовался большой популярностью, с успехом гастролировал по Европе, Англии и России, и везде был аншлаг. Ему в 1808 году проиграл Наполеон и сдался Фридрих II. К сожалению, это чудо техники не дошло до наших дней. В 1836 году шахматный автомат перекочевал в музей Филадельфии, где сгорел в 1854-м.

Кто сильнее человек или компьютер – такой вопрос задавали на заре использования шахматных программ. Безусловно, машина превосходит нас по скорости обработки информации и расчетов, однако проигрывает в оценке позиции с точки зрения шансов. Шахматист это делает интуитивно. Современные программы, например Deep Blue и Deep Fritz, способны поразить даже самых именитых чемпионов. Так, сильнейший игрок, чемпион мира Гарри Каспаров проиграл компьютеру Deep Blue в 1997-м году, а в 2006-м чемпион мира Владимир Крамник был поражен Deep Fritz. Сегодня шахматные программы, в памяти которых миллионы комбинаций и партий, часто используются игроками для анализа и улучшения игры.

## **Живые шахматы**

Это изобретение не плод фантазии писательницы Джоан Роулинг, автора книг о Гарри Поттере. Еще во времена испанской инквизиции существовал такой вид казни: два слепых монаха играли в шахматы, где фигурами были приговорённые. Когда один из игроков «съедал» фигуру, соответствующего человека убивали на шахматном поле.

## **Шахматы вслепую**

Шахматы вслепую — это вариант игры, при которой игрок делает все ходы, не глядя на шахматную доску.

При этом результаты ему объявляются устно. Если оба игрока действуют вслепую, то им помогает посредник, который перемещает фигуры. Медики не одобряют этот вид шахмат, потому что такая игра негативно сказывается на психике. Одним из рекорсменов шахмат вслепую стал венгерский шахматист Янош Флеш, сыгравший одновременно с 52 противниками и выигравший 32 игры.



## **Сила и разум**

Гарри Каспаров считает, что «шахматы – это муки разума». Нашлись те, кто решил объединить шахматы с физическими испытаниями. Так появился шахбокс. Считается, что идея сочетать силу и разум пришла в голову голландскому художнику Ипе Рубингу.

Бои по шахбоксу официально проводятся с 2003 года. В этой игре чередуются раунды шахмат и бокса. Девиз игры: «Сражения происходят на ринге, а войны ведутся на доске».

## **Шахматные часы**

До 60-х годов XIX века в шахматных турнирах не было ограничения по времени. Игры порой длились 20 часов, обдумывание ходов составляло 2,5 часа. Бывали случаи, когда игроки засыпали и выбивались из сил.

Такие изматывающие игры ничего хорошего не сулили, и в 1852 году на международном турнире для контроля времени стали использовать песочные часы. Превышение 10-минутного лимита на обдумывание хода каралось денежным штрафом. В 1883-м британец Томас Уилсон сконструировал первые механические шахматные часы.

## **Шахматы и наш мозг**

Психологи часто упоминают шахматы, как эффективный способ улучшить свою память и тренировать логическое мышление. Это увлечение позволяет решать сложные задачи и продумывать идеи. Неудивительно, что шахматы стали рекомендовать как профилактику болезни Альцгеймера. Высокоинтеллектуальная игра улучшает творческие способности, способствует концентрации внимания и аналитическому складу ума.

## **Популярные истории и байки про шахматы и шахматистов**

\* Самое большое количество фигур, которое можно «съесть» на одной и той же клетке – 15. Эту клетку даже прозвали «черной дырой». Оказывается, в шахматы можно играть и без захвата фигур. Известна партия, которая была сыграна без «поедания» фигур на протяжении 94 ходов. Самая длинная зарегистрированная серия последовательных шахов состояла из 74 нападений. Самое высокое зарегистрированное число шахов в одной игре – 114, причем 98 из них принадлежали одному игроку. Самая короткая партия составляет три хода — это официально зарегистрированный рекорд профессионального шахматного турнира.

\* Дурацкий мат состоит из двух ходов. Ничья или проигрыш может также произойти и до начала игры: или в случае определенного сценария в турнирной таблице, или из-за того, что игрок не явился на мероприятие.

\* Самая длинная партия в шахматы была сыграна в Белграде в 1989 году между И. Николичем и Г. Арсовичем. Она длилась более 20 часов и закончилась ничьей на 269 ходу.

\* Шахматам посвящено больше литературы, чем всем остальным играм, вместе взятым.

\* Существует 318.979.564.000 различных вариаций первых четырёх ходов шахматной партии.

\* В Европе шахматная доска с привычным чередованием тёмных и светлых клеток впервые появилась в 1090 году.

\* В 1851 году чемпионом мира по шахматам был А. Андерсен, в то время как чемпионом мира по шашкам был А. Андерсон.

\* Нияз Муршед из Бангладеша выиграл первенство страны по шахматам в 12 лет и стал самым молодым чемпионом. В 20 лет он стал первым и единственным гроссмейстером в своей стране.

- \* Первые карманные шахматы были созданы в 1845 году. Их выпустил Питер Марк Роджет, автор известных на Западе головоломок.
- \* В 1939 году Уивер Эдамс написал книгу «Белые начинают и выигрывают». На следующем шахматном турнире он проиграл все партии белыми и выиграл все чёрными.
- \* Все выдающиеся английские шахматисты периода Второй Мировой войны работали дешифровщиками в Британской разведке.
- \* Более 200.000.000 жителей Китая серьёзно увлечены шахматами. В России и на Украине, вместе взятых, живёт примерно столько же людей.
- \* Первая шахматная партия, сыгранная по телефону, состоялась между двумя джентльменами в 1878 году в графстве Дэрбишир, Англия.
- \* В 1958-59 годах Алекс Бернштейн из Массачусетского Технологического Института написал первую компьютерную программу, которая могла играть в шахматы. \* Первый шахматный турнир прошёл в 1575 году в Мадриде. Хулио Полерио в паре с Джованни Леонардо разбили Руи Лопеса и Альфонсо Серона в серии матчей, устроенной королём Филиппом II.
- \* Хосе-Рауль Капабланка, чемпион мира с 1921 по 1927 годы, начал играть в шахматы в четыре года и уже в таком юном возрасте он обыгрывал своего отца.
- \* Долше всех думал (2 часа 20 минут) Франсиско Р. Торрес Троиис, выбирая между двумя возможными ходами в игре против Луиса Сантоса в Виго, Испания 1980 год.
- \* Картина «Шахматисты», нарисованная в 1490 году, является первым известным произведением искусства на шахматную тему.
- \* Самым молодой чемпион мира по шахматам — Майя Чибурданидзе из Грузии, СССР. Ей было семнадцать лет, когда она в 1978 году завоевала этот титул среди женщин.
- \* Гарри Каспарову было 22 года, когда он стал чемпионом мира по шахматам, победив Анатолия Карпова. Он самый молодой чемпион среди мужчин.
- \* Первые шахматные автоматы могли только имитировать игру в шахматы. Они назывались, соответственно, «Тюрк» (1769 год), затем «Аджиб» (1868) и «Мефисто» (1878).
- \* Шашки появились раньше, чем шахматы.
- \* Юдит Полгар, Венгрия, в 12 лет стала мастером спорта международного класса среди женщин, а тремя годами позже в 1991 завоевала звание международного гроссмейстера.
- \* В 1914 году шахматы дебютировали на киноэкране в фильме «Звонок желания».
- \* В 1974 году в Стокгольме прошёл первый чемпионат мира по шахматам среди компьютерных программ. Первое место заняла советская программа «Каисса».
- \* Солисты группы ABBA Бьерн и Бенни вместе с Тимом Райсом (автором текстов рок — оперы «Иисус Христос — суперзвезда») написали мюзикл, посвященный шахматам. В 1986 песня «One night in Bangkok» из мюзикла попала в верхние строчки хит-парадов.
- \* Однажды Эмануэлю Ласкеру довелось сыграть в алкогольные шахматы с венгерским гроссмейстером Гезой Мароци на приз мецената. Условия игры сводились к следующему: захваченная фигура противника, представляющая емкость со спиртным, должна быть выпита. Вид, крепость и объем жидкости под градусом зависел от силы фигуры. Надо отдать должное смекалке

Ласкера, который, пожертвовав на третьем ходу ферзя в виде 200-граммовой бутылки виски, лишил противника способности трезво мыслить и легко обыграл его.

\* Русский гроссмейстер Алехин, выиграв матч у самонадеянного Боголюбова, решил проучить его, рассказав такой анекдот:

— Приснилось мне, что я умер и прибыл к воротам рая. Путь мне преградил святой Петр, спросив, кем я был на земле. «Шахматным маэстро», — ответил я. «Таких мы в рай не пускаем», — услышал я. Удрученный, я уж было хотел пойти прочь, как увидел за облаками Боголюбова. «А что делает этот господин здесь? Ведь он тоже играет в шахматы». — «Нет, что вы, это ему только кажется».

\* В начале 90-х годов, когда из-за Каспарова произошел раскол в международном шахматном движении, Борис Спасский назвал Гарри «большевиком», охарактеризовав три его «революционные установки»: 1. Кто не с нами – тот против нас. 2. Если враг не сдается – его уничтожают. 3. Не знаем что, но доведем до конца.

\* После трех ходов с каждой стороны существует больше девяти миллионов возможных позиций. Американский математик подсчитал минимальное количество неповторяющихся шахматных партий и вывел число Шеннона. Согласно этому числу количество возможных уникальных партий превышает число атомов в видимой Вселенной. Число атомов оценивается как  $10^{79}$ , а число уникальных шахматных партий составляет  $10^{120}$ .

## Шахматные истории и сказки

### Зарождение шахмат

Когда один индийский султан впервые в жизни увидел шахматы, он упал на колени перед ними и стал бить поклоны. Его слуга, еле сдержав смех, сказал: **«Сир, это не идолы для молитвы, а фигуры, которые надобно располагать на доске, а потом, двигая ими, играть»**.

Так просто можно было объяснить, что такое шахматы в V-VII веках на их родине Индии, в Персии, в арабских странах, в Китае; в VIII-IX – в Испании, Франции, России; X-XI – в Германии, Скандинавских странах; и в XX-XXI веках в любом уголке Земли.

Конечно же, со временем менялись правила, вид доски и фигур. Да и назывались шахматы когда-то совсем иначе: чатранг, чатуранга, шатрандж. Но всегда и везде люди считали, что шахматы обладают сказочной силой, что в них скрыта великая тайна, и что с их помощью можно решить самые сложные вопросы и даже сделать выбор между жизнью и смертью. Судите сами.

В Индии первое время чатранг использовали для обучения военных командиров. По краям белой доски выстраивали 4 войска: красное, жёлтое, зелёное и чёрное.

**«И сзади, и спереди пешая рать  
Что в битве готова всегда наступать!»**  
В Персии для шатранджа  
**«Сто клеток на поле устроили там,  
Чтоб двигаться войску и славным царям»**

Арабы, завоевав Персию, сделали шахматы могущественной игрой. Так, один арабский визирь, проиграл в шахматы всё, что имел, и стал играть на любимую жену Диларам. Но умная женщина,

увидев победный ход шепнула мужу: “Пожертвуй две ладьи, не пожалей”, – и спасла свою честь и свободу, а мужу вернула богатство.

## Шахматы в разных странах мира

А шахматные фигуры приходили, казалось, прямо из сказок. У монгольского завоевателя XIV века Тамерлана были свои собственные шахматы: король, визирь, слон, верблюд, жирафа (самая сильная фигура), военная машина, рыцарь, крокодил.

А в Иране над шахматной доской летала хищная птица “рух”, олицетворяющая судьбу, рок, случай. Птица «рух» – покровительница войска, могла решить исход сражения в любом месте.

Но звери и птицы не поехали вместе с шахматами в Европу. Там их место заняли благородные офицеры, ферзь стал женщиной и шахматы стали называть “игрой бешеной дамы”. Но сама игра не потеряла своей силы, наоборот, чудеса стали ещё чуднее. Шахматы стали решать судьбы многих людей и даже государств. В Ирландии два соседних знатных семейства решали: кто на Рождество проиграет в шахматы, тот весь год будет платить соседу штраф.

В 1061 году разгорелась война (поход Вильгельма Завоевателя) между Англией и Францией. Из-за того, что Французское Величество ударило шахматной доской по голове Их Английское Величество. В Испании в церкви священники проповедовали: “Тот, кто обманывает в шахматной игре, не попадёт в царство небесное”.

В Англии любовь к шахматам дошла до того, что доску с чёрно-белыми клетками использовали для распределения государственных финансов.

## Шахматы в науке и жизни

Шахматы уже не были игрой только для богатых. Простые люди тоже придумывали свои названия ходам и фигурам. На-пример: рокировка – бегство короля на кухню. Футболисты придумали “шахматный футбол” с фигурой – мячом. Астрономы – “космические” шахматы для семерых игроков, где фигурами были планеты и звёзды.

Правда, известны и безрадостные факты. Фашисты в годы второй мировой войны минировали поля ходом шахматного коня. После того как американцы сбросили на Японию две атомных бомбы появились “атомные” шахматы.

Получалось, что шахматы, как зеркало, отражали жизнь. Но, оказывается, что именно для этого они и были придуманы. Учёные-историки установили, что в Древнем Египте на доске встречались 4 стихии природы: вода – прыгающий конь, земля – тяжёлая ладья, воздух – стремительный лёгкий слон, огонь – всемогущий ферзь, или иначе лето, осень, зима и весна сменяли друг друга по очереди хода.

Итальянский епископ Марк Иероним считал шахматы божественной игрой. Их де придумал бог войны Марс, для дриады Каиссы. Людям понравилась такая история, и Каиссу стали считать покровительницей шахмат. Математики, как всегда, занялись подсчётами. И выяснили, что на шахматной доске клеток – 64; способов начать партию у одного игрока – 20, а у двух – 400. Много, что можно подсчитывать на шахматной доске: и ходы каждой фигуры, и как обойти шахматную доску конём, и кто сильнее.

Работа для математиков нашлась ещё 2000 лет назад, когда одному радже потребовалось расплатиться с мудрецом, который придумал шахматную игру. Раджа был очень заносчивый и мудрец решил его проучить. **«Дайте ему мешок золота!»** – приказал раджа. **“Можно ли мне, недостойному, просить Вас о другой награде»,** – робко, но с хитрецей начал мудрец.

**– “Видите ли, скоро весна и крестьянам в нашем селе необходимо засеять зерном поле. Не поможете ли Вы нам? А в качестве награды положите на первую клетку шахматной доски – 1 зёрнышко, на вторую – 2, на третью – 4, ...”,** – но мудреца прервал царь. **– “Понял! Ну-ка, позовите моих счетоводов и пусть они от-сыпят мешок зерна из моих кладовых”.** Вечером раджа увидел, что мудрец ещё не ушёл. Оказалось, что расплатиться раджа не сможет. Понадобился бы амбар для 184467404073709551615 зёрен, а такой амбар протянулся бы от Земли до Солнца. Разные выдающиеся люди видели в шахматах и модель научных поисков, и наука, и искусство, и музыку мозга, и отдых, и источник вдохновения, и мир борьбы планов и страстей. Но больше всего думали об этой удивительной игре сами шахматисты. Эммануил Ласкер: **«Шахматная игра является театром, куклы которого играют с большой силой и жизненной правдой».**

А наш замечательный русский чемпион Александр Алёхин писал: *«С помощью шахмат я воспитал свой характер. В них всё совершенно так, как в жизни».*

## Шахматы и поэзия

До последнего дня шахматы были вместе с Александром Сергеевичем Пушкиным.

*“И каждый свершает положенный путь,  
Не смел ни ближе, ни дальше шагнуть”.*

Ни ближе, ни дальше не смог шагнуть А. С. Пушкин, когда пришла очередь стрелять Дантесу. Говорят, что накануне дуэли Пушкин играл в шахматы. Снимая с доски слона он прошептал: *“Этот офицер грозит мне матом, поэтому я убью его”.* Но...

*“Хоть жизнь на шахматы похожа,  
Но жить – не в шахматы играть”.*

Вот поэтому, беря в руки даже самые простые шахматы, мы чувствуем, что перед нами великая, интересная и могущественная игра.

Но последнее слово оставим за спутником Дон Кихота добрым толстяком Санчо Панса: *“Наша жизнь подобна шахматной игре”.*

## Словарь шахматных терминов

*Приведены основные шахматные понятия и термины, встречающиеся в шахматной литературе.*

*Батарея* — две (или более) фигур, объединенная сила которых усиливает потенциал атаки (давления), например, батарея «ферзь слон», «ладья ферзь» и т. п.

*Блиц* — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и даже по минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).

*Быстрые шахматы* (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию).

*Вертикаль* — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

*Вечный шах* — ситуация, при которой сторона, которой объявляются шахи, не может от них никаким образом уклониться. При возникновении такой ситуации партия признается ничьей.

*Вилка* — ход коня или пешки, при котором под боем оказываются две и более фигуры противника.

*Гамбит* — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

*Гардэ* — В шахматах: нападение на ферзя (объявление «гарде» не обязательно).

*Гандикап* — англ., В шахматной игре состязание между многими игроками разной силы, причём сильные дают какое-либо преимущество (фору: вперед 1-2 хода, пешку или фигуру) более слабым игрокам для относительного уравнивания сил.

*Горизонталь* — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

*Двух слонов преимущество* — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конём, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

*Дебют* — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

*Демаркационная линия* — линия, условно проведённая между четвёртой и пятой горизонталями и разделяющая шахматную доску на две равные половины.

*Диагональ* — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

*Детский мат* — мат в дебюте, который объявляют белые, сделав следующие ходы: 1.e4 2.Cc4 3.Фh5 (или Фf3) 4.Ф:f7X. Фигуры могут двигаться в разной последовательности, но основная идея — ферзь и слон атакуют поле f7.

*Дурацкий мат* — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

*Жертва* — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью.

*Жертва корректная* — то есть обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите.

*Жертва некорректная* (блеф) — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т. п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.

*Задача шахматная* — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.

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

*Зрение комбинационное* (тактическое) — умение увидеть таящиеся в позиции возможности получить преимущество с помощью тех или иных жертв материала.

*Игра вслепую* — игра не глядя на доску, одна из разновидностей показательных выступлений. В последнее время для повышения зрелищности игра «вслепую» включена в программу международных турниров («Амбер-турнир»). Однако в нем игрокам разрешается использовать для удобства изображение пустой шахматной доски (на дисплее компьютера).

*Инициатива* — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.

«*Капкан*» — ловушка, приводящая «попавшуюся» сторону к неизбежной потере ферзя или фигуры.

*Качество* — «вес», отличающий тяжёлую фигуру от лёгкой; «выиграть качество» или «пожертвовать качество» означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за неё лёгкую фигуру.

*Квалификация шахматная* — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер).

Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.

*Комбинация* — форсированный вариант с жертвой.

*Контргамбит* — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контргамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).

*Контригра* — возможность встречной игры против слабостей противника.

*Кооперативный мат* — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

*Крепость* — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

*Лавирование* — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

«*Ласкеровская компенсация*» — компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и лёгкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эм. Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.

*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 или потерпит существенный материальный урон.

*Мат Легалья* — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя лёгкими фигурами (схема этой конструкции: 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1 6.C:f7 Кре7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе «Режанс»). Правда, ход К:e5 Легаль делал при чёрном коне на с6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

*Мат* — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

*Мат линейный* — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьёй и ферзем, двумя ферзями).

*Мат спёртый* — мат, объявляемый конём, при этом матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

*Мат эполетный* — мат, который ставится ферзем, при этом матуемый король с обеих сторон ограничен собственными ладьями («эполетами») (например, белый ферзь с e6 матует чёрного короля на e8, а чёрные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

*Матовая сеть* — позиция, в которой король слабой стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.

*Материал* — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала во имя получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

*Миниатюра* — 1) партия, выигранная уже в дебюте или в начале миттельшпиля (то есть не более, чем в 20-25 ходов) в результате грубых ошибок проигравшей стороны; 2) шахматные задачи или этюды с небольшим количеством участвующих фигур.

*Миттельшпиль* — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

*Мишень* — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.

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

*Новинка* — новый ход (новая схема развития) в известных вариантах (табиях).

*Нокаут-система* — принцип соревнований (в том числе на первенство мира), при котором дальнейший круг проходит победитель каждой из пар, определённых жеребьёвкой. Причём сначала играют партии с классическим контролем, затем (если победитель не определился) — в "быстрые" шахматы, затем (если и рапид не определил победителя) — блиц.

*Нотация шахматная* — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — чёрная ладья сделала ход на поле g7). Различается буквенная и чисто цифровая нотация (последняя используется при игре по переписке).

*Пат* — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет ходов.

*План в шахматах* — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, середина игры (миттельшпиль и эндшпиль). План формируется на основе динамичной (меняющейся) оценке позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т. п.

*Позиция* — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

*Поле* — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. «Слабое» поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

*Полуход* — один ход белых или один ход чёрных, единица измерения и минимальная единица изменения позиции на шахматной доске. Два полухода составляют ход, представляющий собой одну строку в записи шахматной партии на бумаге.

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

*Превращение «слабое»* — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. То есть «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).

*Программа шахматная* — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные



программы (Freetz, Deep Blue, Deep Thought etc.) играют на уровне сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и Каспаров, и Крамник...). Они также незаменимы при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.

*Проходная пешка* — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

*Преимущество* — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

*Размен* — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т. п.).

*Рейтинг* — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчётов и использования коэффициентов). Уровень мастера — примерно от 2200. Уровень гроссмейстера — от 2400 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и даже от 2700 и выше.

*Рокада* — вертикаль, открытая для маневров ладьи.

*Рокировка* — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король.

*Ряд* — то же, что и горизонталь. «Обжорный» ряд- вторая (для чёрных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут «полакомиться» пешками.

*Связка* — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет битым.

*Скакография* — жанр шахматной композиции, при которой расположение шахматных фигур образует очертания букв, цифр или какие-то рисунки (например, очертания новогодней елки).

*«Слепота» шахматная* — «затмение» во время игры, при которой игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый "зевок", ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса.

*Стратегия шахматная* — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).

*Табия* — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договорённости игра сразу начиналась с табий.

*Тактика шахматная* — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

*Теория шахматная* - сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных ее стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).

*Турнир* — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет с друг другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

*Фаланга* — пешечная цепь.

*Фейерверк* — каскад жертв при осуществлении комбинации.

*Фианкетто* — или фианкетирование, термин обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).

*Фланг* — край доски, ограниченный вертикалями a, b, c и f, g, h.

- *Королевский фланг* — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.
- *Ферзевый фланг* — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

*Фишеровские шахматы* (рэндом-чесс)- шахматы, в которых фигуры стоят на исходных позициях иным образом (но симметрично у белых и черных), чем в классических шахматах (пешки же по-прежнему занимают второй ряд) — причем слоны обязательно стоят на полях разного цвета и ладьи с разных сторон от короля. Позиции в этой разновидности шахмат недостаточно изучены теорией и носят более «свежий» и оригинальный характер.

*Форпост* — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например, конь на поле e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.

*Форсирование* — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определённым образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчет.

*Форточка* — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для чёрных) горизонтали.

*Ход* — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

*Цейтнот* - нехватка времени на обдумывание хода.

*Центр* — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

*Цугцванг* — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведет к ухудшению его собственной позиции.

*Часы шахматные* — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

*Часы Фишера* — часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд за каждый сделанный ход (то есть возможность просрочки времени в выигрышной позиции минимизируется).

*Шах* — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. *Двойной шах* — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

*Шахматная композиция* — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

*Шахматная фигура*

- *Конь*
- *Король*
- *Ладья*
- *Пешка*
- *Слон*
- *Ферзь*
- *Лёгкая фигура* — лёгкой фигурой называют коня или слона.
- *Тяжёлая фигура* — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

*"Шахматы Фролова"* — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). «Обычная» игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску. Легко предположить, что наибольшие проблемы вызывает определение возможной позиции своего короля.

*Эндшпиль* — заключительный этап шахматной партии.

*Этюд шахматный* — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

### **Вильгельм Стейниц** (1836 — 1900).

Родился в Праге. Первый чемпион мира по шахматам. Завоевал это звание в 1886 году, выиграв матч у И.Цукерторта. Основатель новой позиционной школы шахматной игры, внес большой вклад в развитие шахматного искусства.



### **Эмануил Ласкер** (1868 — 1941).

Родился в Польше. Чемпионом мира стал в 1894 году после победы в матче над В.Стейницом. 27 лет удерживал шахматную корону. Автор ряда книг по шахматам и теории игр. Доктор математики и философии.



### **Хосе-Рауль Капабланка** (1888 - 1942).

Выдающийся кубинский шахматист. Третий чемпион мира. Завоевал это звание выиграв матч в 1921 году у Эм. Ласкера. Отличался виртуозной шахматной техникой. В годы наивысшего расцвета о нем говорили как о шахматной машине.



**Александр Алёхин** (1892 - 1946).

Гениальный русский шахматист. Чемпион мира с 1927 года по 1935 и с 1937 - до конца жизни. Величайший мастер комбинации, истинный художник, для которого шахматы были искусством. Доктор права. Запомнился всем также своими поступками.



**Макс Эйве** (1901 - 1981).

Родился в 1901 в Амстердаме. Выиграв матч у Алехина в 1935 году, стал пятым чемпионом мира. Спустя два года в матч-реванше уступил это звание Алехину. Президент ФИДЕ. Доктор математики.



**Михаил Ботвинник** (1911 - 1995).

Родился в 1911 году в Ленинграде. Первый советский чемпион мира. Завоевал шахматную корону в 1948 году, выйдя победителем матча-турнира сильнейших гроссмейстеров мира. Удерживал титул чемпиона с двумя небольшими перерывами до 1963 года. Профессор, доктор технических наук.



### **Василий Смыслов** (1921 - 2010).

Родился в 1921 году в Москве. Седьмой чемпион мира. Трижды встречался с М.Ботвинником в матче за шахматную корону. В 1957 одержал победу и завоевал звание сильнейшего шахматиста планеты. Спустя год проиграл матч-реванш. Журналист.



### **Михаил Таль** (1936 - 1992).

Родился в 1936 году в Риге. Самый молодой в истории шахмат чемпион мира. Завоевал это звание в 23 - летнем возрасте, выиграв в 1960 матч у М.Ботвинника . Через год проиграл матч-реванш. Журналист.



### **Тигран Петросян** (1929 - 1984).

Родился в 1929 году в Тбилиси. В 1963 году победил М.Ботвинника и стал девятым чемпионом мира. Удерживал шахматную корону в течение шести лет. Кандидат философских наук. Главный редактор газеты "64".



### ***Борис Спасский***

Родился в 1937 году в Ленинграде. В 18-летнем возрасте стал чемпионом мира среди юношей. В 1969 году, победив в матче с Т.Петросяна, завоевал титул сильнейшего шахматиста мира и удерживал его до 1972. Журналист.



### ***Роберт Джеймс Фишер (1943 - 2008).***

Родился в 1943 году в Чикаго. В 15-летнем возрасте получил звание международного гроссмейстера. Неоднократный чемпион США. В 1972 году, победив в матче Б.Спасского, стал одиннадцатым чемпионом мира.



### ***Анатолий Карпов***

Родился в 1951 г. в Златоусте. В 18 - летнем возрасте стал чемпионом мира среди юношей. Победитель ряда крупных международных соревнований. В 1975 провозглашен двадцатым чемпионом мира. В 1981 году стал 3-х кратным чемпионом мира.



### ***Гарри Каспаров***

Родился в Баку 13 апреля 1963г. С 10-ти лет Каспарова тренировал мастер Никитин. В 12 лет стал чемпионом СССР среди юношей. 10 ноября 1985 г Каспаров выиграл матч у Карпова (это был очень долгий матч, который начался еще 10 сентября 1984г, но затем был прерван), и стал самым молодым чемпионом мира по шахматам.



### ***Владимир Крамник***

Родился 25 июня 1975 года в Краснодарском крае в г. Туапсе. В 16 и в 18 лет выиграл чемпионат мира среди юношей. Международный гроссмейстер. В 2000 году стал чемпионом мира выиграв у Каспарова, в 2004 у Лeko, а затем в 2006 у Топалова.



### ***Вишванатан Ананд***

Родился 11 декабря 1969 в Индии в городе Мадрас. В шахматы Ананд стал играть в 6 лет, и как ни странно, первым его учителем стала его мать. В 14 лет Ананд уже выиграл юношеский чемпионат Индии, а в 16 лет он стал чемпионом Индии. После победы на чемпионате мира среди юношей, Ананд, стал первым международным гроссмейстером в Индии. После этой замечательной победы шахматы в Индии стали снова популярны.





## *Магнус Карлсен*

Самый молодой шахматист, преодолевший планку в 2700 и 2800 пунктов рейтинга Эло, самый молодой шахматист, возглавивший официальный рейтинг ФИДЕ в возрасте 19 лет и 1 месяца (в неофициальном рейтинге Эло LiveRating впервые появился на первом месте уже в 17-летнем возрасте (5 сентября 2008 года)). С февраля 2013 года — обладатель самого высокого рейтинга Эло за всю историю его существования — 2872 пункта; Магнус побил рекорд (2851 пункт), удерживаемый Гарри Каспаровым в течение 13 лет, сначала в январе (набрав 2861), а затем в феврале (2872). В мае 2014 года достиг абсолютного пика рейтинга — 2882 пункта.