**МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И МАССОВЫХ**

**КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего образования**

**«Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики»**

**КОЛЛЕДЖ СВЯЗИ**

**Доклад по теме «Шахматы»**

**по дисциплине физкультура**

студента группы 3ПКС-33

**Работу выполнил:**

Дохоян Лева

**Преподаватель:**

Иванова Р.Г.

**Самара, 2023**

**ВВЕДЕНИЕ**

В институтах физической культуры спортивные игры — это специальный учебный предмет, в который включается: история, теория, методика преподавания, практическое освоение отдельных видов игр и воспитание педагогических навыков.

Наряду с подвижными спортивными играми существуют также менее подвижные, интеллектуальные игры. К ним относятся: **шахматы**, шашки и так далее. Эти настольные игры также широко распространены и являются неотъемлемой частью спортивной жизни. По этим видам спорта проводятся соревнования, победители в которых на высоком уровне получают премиальные вознаграждения.

Сегодня **шахматы**, отвечая глубокой потребности людей в творческом самовыражении, рождены для испытания ума. Шахматы — абстракция, чистая мысль. Это демонстрация способности творить новое на основе известного. Они проверяют спортсменов резком противоборстве ума, воли, проницательности, воображения, дальновидности. В абстрактной форме они воплощают идею справедливости: перед шахматами все равны. Игра отвечает истинно человеческим потребностям разума, духовного нашего существа. В борьбе создаются, захватывающие дух своей красотой, произведения шахматного искусства, несущие на себе отпечаток драматизма, озарений и заблуждений.

**Шахматы** — настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников, сочетающая в себе элементы искусства (в части шахматной композиции), науки и спорта. Название берёт начало из персидского языка: шах мат, что значит буквально: «шах умер».

В шахматы могут играть также группы игроков, друг против друга или против одного игрока; такие игры обычно именуются консультационными. Существует также практика сеансов одновременной игры, когда один сильный игрок играет с несколькими противниками (с каждым на отдельной доске). Игра подчиняется определённым правилам; в официальных турнирах применяются правила ФИДЕ, которые регламентируют не только передвижение фигур, но и права судьи, правила поведения игроков и т. п. Игра по переписке, по телефону, в Интернете имеют особые правила. Существует множество вариантов шахмат с нестандартными правилами, фигурами, размерами доски. Соответствующий раздел шахматной композиции — сказочные шахматы. В математике изучаются различные аспекты шахматной игры (например, классические «Задача о ходе коня» и «Задача о восьми ферзях»), в том числе с помощью компьютерного моделирования.

1. ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИГРЫ

По утверждению историков, первую игру, похожую на шахматы, придумали жители Индии, примерно в V—VI веке н. э. Эта игра носила название чатуранга. В точности правила чатуранги неизвестны, есть несколько восстановленных по разным источникам вариантов, тем не менее, ясно, что игра уже тогда имела вполне узнаваемый «шахматный» вид (квадратная игровая доска 8×8 клеток, 16 фигур и 16 пешек, похожие фигуры). Принципиальных отличий от современных шахмат два: игроков было четверо, а не двое (играли пара на пару), а ходы делались в соответствии с результатами бросания игральных костей. Каждый игрок имел по четыре фигуры (колесница (ладья), конь, слон, король) и по четыре пешки. Конь и король ходили так же, как в шахматах, колесница — в пределах двух полей по вертикали и горизонтали, слон — сначала на одно поле вперёд или по диагонали, позже он стал прыгать через одно поле по диагонали, причём, подобно коню, при ходе мог перешагивать через свои и неприятельские фигуры. Ферзя не было вовсе. Для выигрыша в партии нужно было уничтожить всё войско противников.

В том же VI или, возможно, в VII веке чатуранга была заимствована арабами. На Арабском Востоке чатуранга была преобразована: игроков стало двое, каждый получил под управление два комплекта фигур чатуранги, один из королей стал ферзём (ходил на одно поле по диагонали). От костей отказались, стали ходить по одному ходу строго по очереди. Победа стала фиксироваться не по уничтожению всех фигур противника, а по постановке мата либо пата, а также при завершении игры с королём и хотя бы одной фигурой против одного короля (последние два варианта были вынужденными, так как поставить мат со слабыми фигурами, унаследованными от чатуранги, удавалось далеко не всегда). Получившаяся игра называлась у арабов — шатрандж, у персов — «шатранг». Бурятско-монгольская версия называлась «шатар» или «хиашатар». Позднее, попав к таджикам, шатрандж получил на таджикском название «шахмат» (в переводе — «властитель повержен»). Первое упоминание о шатрандже датируется приблизительно 550 годом. 600 год — первое упоминание шатранджа в художественной литературе — персидской рукописи «Карнамук». В 819 году при дворе халифа аль-Мамуна в Хоросане прошёл турнир трёх сильнейших игроков того времени: Джабира ал-Куфи, Абылджафара Ансари и Зайраба Катая. В 847 году вышла первая шахматная книга, которую написал Аль-Адли.

Приблизительно в 820 году шахматы (точнее, арабский шатрандж под среднеазиатским названием «шахмат», в русском языке превратившимся в «шахматы») появились на Руси, придя, как считается, либо прямо из Персии через Кавказ и Хазарский каганат, либо от среднеазиатских народов, через Хорезм. Русское название игры созвучно среднеазиатскому «шахмат», русские названия фигур более всего соответствуют арабским или персидским (слон и конь — переводы соответствующих арабских терминов, ферзь — созвучно персидскому «фарзин» либо арабскому «фирзан»). Ладья, по одному из предположений, получила такое название вследствие того, что соответствующая арабская фигура «рух» изображала мифическую птицу, и была похожа на стилизованное изображение русской ладьи. Сопоставление же русской шахматной терминологии с терминологией Закавказья, Монголии и европейских стран показывает, что ни название игры, ни названия фигур не могли быть заимствованы из этих регионов ни по смыслу, ни по созвучию.

Вот так, пройдя долгий путь от чатуранги до современных шахмат,   претерпев множество изменений и реформ, шахматы пленили своей гармонией, глубиной и красотой сердца миллионов людей во всем мире и стали нашей любимой игрой.

1. ПРАВИЛА ИГРЫ

Начальное положение фигур.

Игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или поля. Размер доски — 8×8 клеток. Вертикальные ряды полей (вертикали) обозначаются латинскими буквами от а до h слева направо, горизонтальные ряды (горизонтали) — цифрами от 1 до 8 снизу вверх; каждое поле обозначается сочетанием соответствующих буквы и цифры. Поля раскрашены в тёмный и светлый цвета (и называются, соответственно, чёрными и белыми) так, что соседние по вертикали и горизонтали поля раскрашены в разные цвета. Доска располагается так, чтобы ближнее угловое поле справа от игрока было белым (для белых это поле h1, для черных — поле а8).

У игроков в начале игры имеется по одинаковому набору фигур. Фигуры одного из игроков условно называются «белыми», другого — «чёрными». Белые фигуры окрашены в светлый цвет, чёрные в тёмный. Сами игроки называются «белые» и «чёрные» по цвету своих фигур.

В каждый комплект фигур входят: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. В начальной позиции фигуры обеих сторон размещаются в определенном. Белые занимают первую и вторую горизонтали, чёрные — седьмую и восьмую. Пешки расположены на второй и седьмой горизонталях соответственно. Расположение ферзя и короля легко выучить по памятке «ферзь любит свой цвет», то есть белый ферзь стоит на белом поле, а чёрный на чёрном.

Ходы.

Игра заключается в том, что игроки поочерёдно делают ходы. Первый ход делают белые. За исключением взятия на проходе и рокировки, описанных ниже, ход заключается в том, что игрок перемещает одну из своих фигур на другое поле по определенным правилам.

Фигуры, кроме коня, во время хода считаются передвигающимися по прямой линии в плоскости доски, то есть «проходящими» все поля между начальным и конечным, поэтому все эти поля должны быть свободны. Если на пути фигуры находится другая фигура, то переместить фигуру на поле за ней невозможно. Исключением является ход коня (см. ниже).

Ход на поле, занятое своей фигурой, невозможен.

При ходе на поле, занятое чужой фигурой, она снимается с доски (взятие).

Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали.

Ферзь ходит на любое расстояние по вертикали, горизонтали или диагонали.

Ладья ходит на любое расстояние по вертикали или горизонтали.

Слон ходит на любое расстояние по диагонали.

Конь ходит на поле, находящееся на расстоянии 2 по вертикали и 1 по горизонтали или 1 по вертикали и 2 по горизонтали от текущего положения. В отличие от всех остальных шахматных фигур, ход коня делается вне плоскости доски, то есть конь непосредственно перемещается («перепрыгивает») с начального поля на конечное и никакие фигуры, стоящие на других полях, ходу коня помешать не могут. В частности, конь может ходить на поле, даже если оно полностью окружено своими или чужими фигурами.

Пешка ходит со взятием по диагонали на одно поле вперёд-вправо или вперёд-влево, а без взятия — по вертикали на одно поле вперёд. Если пешка в данной партии ещё не делала ходов, она может сделать ход без взятия на два поля вперёд. Направлением «вперёд» называется направление к восьмой горизонтали для белых или к первой для чёрных. Когда пешка ходит на последнюю горизонталь (для белых — на восьмую, для чёрных — на первую), ходящий должен заменить её на любую другую фигуру того же цвета, кроме короля (превращение пешки). Превращение пешки является частью того хода, которым она перемещается на последнюю горизонталь. Таким образом, если, например, превращённая из пешки фигура угрожает королю противника, то этот король в результате хода пешкой на последнюю горизонталь немедленно оказывается под шахом.

Поле называется находящимся под ударом фигуры или битым, если при своём ходе фигура могла бы взять находящуюся на этом поле фигуру противника (независимо от того, есть ли такая фигура на этом поле).

Шахматная партия подразделяется на три стадии — дебют, миттельшпиль, эндшпиль.  
Дебют — начальная стадия шахматной борьбы (около 15-20 ходов), характеризуется мобилизацией сил играющих. Дебюты бывают открытые (когда на первый ход королевской белой пешки на два поля вперед 1. е2 — е4 черные отвечают тем же 1. е7— е5), в их числе: испанская партия, королевский гамбит, итальянская партия и др.; полуоткрытые (на 1. е2 — е4 черные играют иначе), наиболее популярные среди них — сицилианская защита, французская защита, защита Каро-Канн, защита Алехина; закрытые (когда белые начинают партию любым ходом, кроме 1. е2 — е4) — ферзевый гамбит, дебют Рети, английское начало, защита Нимцовича, староиндийская и новоиндийская защиты и др.  
Миттельшпиль, или середина игры, следующая за дебютом стадия партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы.  
Эндшпиль — окончание, или заключительная часть, партии. Одна из сложнейших стадий игры, в которой «просыпается от спячки» король и увеличивается значение пешек; перед играющими возникают «страшные угрозы» — цугцванга (положения, при котором соперник вынужден сделать невыгодный, проигрывающий ход) и цейтнота (недостатка времени, отпущенного шахматисту на всю партию).

В шахматах существует  два специальных хода:

* Рокировка— если король и одна из ладей того же цвета не двигались с начала игры, то король и эта ладья могут в один ход одновременно сменить положение (рокироваться). При рокировке король сдвигается на 2 клетки по направлению к ладье, а ладья ставится на поле между начальной и конечной позицией короля. Рокировка невозможна, если король или соответствующая ладья уже ходили. Рокировка временно невозможна, если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, находится под ударом одной из фигур противника, или если между рокируемыми королём и ладьёй находится какая-либо фигура. Рокировка считается ходом короля, а не ладьи, поэтому рокировку следует начинать с перестановки короля, а не ладьи.
* Взятие на проходе— когда пешка совершает ход на две клетки через битое поле, находящееся под ударом пешки противника, то ответным ходом она может быть взята этой пешкой противника. При этом пешка противника перемещается на битое поле, а сбитая пешка снимается с доски (пример см. на диаграмме). Взятие на проходе возможно только непосредственно в ответ на ход пешки через битое поле, на следующих ходах оно уже не разрешено.

Шах, мат и пат.

* Король, находящийся на битом поле, называется стоящим под шахом. Сделать ход, после которого король противника оказывается под шахом, значит дать шах королю (или объявить шах). Ходы, после которых король сделавшего ход остаётся или оказывается под шахом, запрещены; игрок, король которого находится под шахом, обязан немедленно его устранить.
* Если король игрока находится под шахом и игрок не имеет ни одного хода, позволяющего устранить этот шах, этот игрок называется получившим мат, а его противник поставившим мат. Цель игры и состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.
* Если игрок при своей очереди хода не имеет возможности сделать ни одного хода по правилам, но король игрока не находится под шахом, такая ситуация называется пат.

Итог игры.

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей.

Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

* Мат.Игрок, поставивший мат, выигрывает.
* Один из игроков сдался.Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент, для этого ему достаточно объявить вслух «сдаюсь» (или же остановить шахматные часы). Его противник объявляется победителем.
* Один из игроков просрочил время.Его противник объявляется победителем, за некоторыми исключениями, описанными в разделе «Контроль времени».
* Техническая победа— присуждается в официальном турнире игроку, если его противник:
  + не явился на партию в течение определённого правилами турнира времени (в настоящее время принято нулевое опоздание, если организаторы соревнований не решили иначе);
  + прервал партию (начал партию, но отказался её продолжать);
  + грубо нарушил правила или не подчинился судье;
  + сделал 2 запрещённых правилами хода;
  + при игре в блиц или быстрые шахматы (меньше 60 минут на всю партию) сделал запрещённый правилами ход, и противник заметил ошибку до своего ответного хода.
  + также техническая победа может быть присуждена за несыгранную игру в том случае, если игроку в данном туре по какой-либо причине не находится соперника и правила проведения турнира специально оговаривают данный случай (например, если соперник, с которым должна была проводиться партия, выбыл из турнира, либо при нечётном количестве игроков в турнире по швейцарской системе).

Ничья фиксируется в следующих случаях:

* Пат.
* Матовое положение не может быть достигнуто никакой последовательностью ходов(например, на доске осталось недостаточное количество фигур для постановки мата любым игроком — скажем, король и один слон против короля).
* Троекратное повторение позиции(не обязательно в течение трёх ходов подряд), причём в понятие позиции здесь входит расположение фигур, очерёдность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны). Для фиксации ничьей игрок, заметивший троекратное повторение позиции, должен обратиться к судье; в противном случае игра продолжается.
* Правило 50 ходов. Обе стороны сделали 50 последних ходов без взятия и без хода пешкой. Как и в случае троекратного повторения позиции, ничья фиксируется только по требованию одного из игроков. В 20 веке это правило многократно изменялось, в него добавляли различные исключения. Сейчас все исключения отменены, и правило 50 ходов действует в любых позициях. С июля 2014 года партия также считается закончившейся вничью (без заявления игроков), если обе стороны сделали 75 ходов без взятия и без хода пешкой.
* Игроки согласились на ничью, то есть один из игроков при своём ходе предложил ничью, другой её принял. Для предложения ничьей достаточно сказать «ничья». Если противник делает ход, не ответив на предложение ничьей, оно считается отвергнутым. С недавних пор на некоторых турнирах применяются так называемые «Софийские правила», ограничивающие возможность соглашения игроков на ничью.
* Один из игроков просрочил время. В некоторых случаях, описанных в разделе«Контроль времени», засчитывается ничья.
* У игрока осталось менее двух минут, но его соперник не пытался выиграть «нормальными средствами», или такой выигрыш невозможен. По требованию игрока, у которого осталось меньше двух минут, судья в таком случае может засчитать ничью.

1. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Турнирные правила ФИДЕ.

Одобрены Генеральной Ассамблеей 1986 г. с изменениями, принятыми Генеральными Ассамблеями 1989, 1992, 1993, 1994 и 1998 гг.  
Соревнование должно проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Турнирные правила ФИДЕ должны применяться совместно с Правилами игры в шахматы и никоим образом не противоречить им. Они применимы во всех официальных соревнованиях ФИДЕ. Рекомендуется также применять их, если возможно, во всех турнирах ФИДЕ с обсчетом рейтинга. Предполагается, что организаторы, участники и арбитры любого соревнования ознакомлены с этими правилами до начала соревнования.

I. Приглашение и регистрация

1. Как только организатор (администратор) назначен ФИДЕ, он должен разослать через соответствующие национальные федерации приглашения всем участникам, отобранным к этому соревнованию. Пригласительное письмо должно быть сначала одобрено президентом ФИДЕ — в случае соревнований на первенство мира и соответствующим заместителем президента — в случае континентальных соревнований.
2. Приглашение должно быть как можно более полным, ясно излагающим предполагаемые условия и сообщающим все подробности, которые могут оказаться полезными игроку.  
   В пригласительном письме должна содержаться следующая информация:

* Сроки и место проведения турнира.
* Гостиница, где игроки должны остановиться (включая адрес электронной почты — e-mail, номера факса и телефона).
* Расписание турнира: сроки, время и место прибытия, церемонии открытия, жеребьевки, игры, церемонии закрытия, отправления.
* Скорость игры и тип часов, которыми будут пользоваться на турнире.
* Финансовые условия: дорожные расходы; срок проживания, на который предоставляется питание и размещение, или стоимость такого проживания, включая то же самое для сопровождающих игрока лиц, условия питания; стартовые деньги, карманные деньги,вступительный взнос, все подробности о призовом фонде, включая специальные призы, деньги за набранные очки, валюта, в которой деньги будут выплачиваться; налоговые обязательства; визы и как их получить.
* Предполагаемая категория турнира по круговой системе, число участников, фамилии приглашенных игроков и фамилия арбитра.
* Дата, к которой игрок должен дать определенный ответ на приглашение, и куда он должен сообщить о времени своего прибытия.
* Обязательства игрока перед средствами массовой информации.
* Система образования пар, которая будет применяться (Данный пункт в «2000 FIDE Handbook» отсутствует, приводится по тексту «Турнирных правил FIDE», розданных делегатам Генеральной Ассамблеи FIDE 1998 года).

1. Приглашение на соревнование ФИДЕ должно быть отправлено, если это технически возможно, по крайней мере, за четыре месяца до начала соревнования.
2. Национальная федерация, ответственная за организацию соревнования ФИДЕ, может поручить техническую организацию администратору. Национальная федерация должна назначить организационный комитет, один из членов которого назначается турнирным директором. Организационный комитет несет ответственность за все финансовые, технические и организационные вопросы для того, чтобы обеспечить необходимые условия, оснащение, размещение, рекламу.
3. Организатор должен гарантировать медицинское обслуживание и лекарства для всех участников, их помощников, арбитров и официальных лиц на соревновании ФИДЕ и застраховать их от несчастных случаев и при обращении за медицинской помощью, включая лекарства, при остром заболевании, хирургических операциях и т.п., но не в случае хронической болезни. Организационный комитет должен назначить официального врача соревнования.
4. Как только приглашение отправлено игроку, оно не должно быть отозвано назад при условии, что игрок принимает приглашение в установленный для ответа срок. Если соревнование отменено или отложено, организаторы должны обеспечить компенсацию.
5. Если только игрок официально принял приглашение, он должен играть, за исключением особых случаев, таких как болезнь или недееспособность. Принятие другого приглашения не является уважительной причиной для отказа от участия.

II. Жеребьевка

1. Жеребьевка должна быть открытой для игроков, зрителей и средств массовой информации.
2. Жеребьевка должна проводиться, по крайней мере, за 12 часов (одна ночь) до начала первого тура. Все участники должны присутствовать на церемонии жеребьевки. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьевку, может быть включен по усмотрению главного арбитра.
3. Если игрок выбывает или исключается из соревнования после жеребьевки, но до начала первого тура, жеребьевка должна быть проведена вновь, кроме следующих двух случаев:

— если, при четном числе участников, выбывший игрок имел последний номер в таблице;

— если другой игрок заменяет выбывшего игрока.

1. Если образование пар ограничивается каким-либо способом, например, игроки одной и той же федерации, если возможно, не должны встречаться в последних трех турах, тогда об этом должно быть сообщено игрокам как можно раньше.
2. Эту жеребьевку с ограничениями можно проводить с использованием приведенных ниже таблиц Вармы, которые могут меняться для турниров с числом игроков от 10 до 24 (В «2000. FIDE Handbook» ошибочно указано «до 20»).

Указания для вытягивания турнирных номеров «с ограничениями»:

1. Арбитр должен заранее приготовить конверты без пометок, каждый из которых содержит в себе один из нижеприведенных номеров. Конверты, содержащие группу номеров, затем помещаются в конверты большего размера без пометок.
2. Порядок, в котором игроки тянут жребий, определен заранее таким образом: игроки федерации с наибольшим числом представителей должны тянуть первыми. Если две или более федераций имеют одно и то же число представителей, очередность определяется кодом страны в списке ФИДЕ в алфавитном порядке. Среди игроков одной и той же федерации очередность определяется их фамилиями в алфавитном порядке.
3. Например, первый игрок из первой группы с наибольшим числом игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий, по крайней мере, достаточное число номеров для его группы, и затем вытянуть один из номеров из этого конверта. Другие игроки этой группы должны также тянуть свои номера из этого же конверта. Оставшиеся номера доступны для использования другими игроками.
4. Затем игроки следующей группы тянут жребий и процедура продолжается до тех пор, пока все игроки не вытянут свои номера.
5. Все партии должны играться в турнирном помещении во время, заранее определенное организаторами.
6. Механические часы следует устанавливать таким образом, чтобы стрелки на каждом циферблате показывали шесть часов при истечении первого контроля времени.
7. Арбитр должен объявлять время начала и откладывания партий.

Начисление очков.

В зависимости от итога игрок получает следующее количество очков:

* Выигрыш — 1 очко;
* Ничья — ½ очка (введено на турнире в Данди в 1867 году);
* Проигрыш — 0 очков.

В некоторых соревнованиях очки начисляются по другим системам, например, «футбольной»: 3 за выигрыш, 1 за ничью и 0 за проигрыш.

В турнирах, где все игроки (команды) играют равное число партий, победитель определяется по количеству набранных очков в партиях или микроматчах (в случае равенства применяются различные коэффициенты).

1. КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ.

С XIX века используется контроль времени. Первоначально он осуществлялся при помощи песочных часов, позднее, в 1883 году англичанин Томас Брайт Уилсон (Thomas Bright Wilson) сконструировал механические шахматные часы. В игре появились понятия цейтнот, проигрыш по времени, либо ничья в лучшей игровой ситуации, но с худшим временем, блиц. В наши дни все чаще используются электронные шахматные часы.

Все официальные партии должны использовать контроль времени. Для этого используются специальные шахматные часы. Игрок, сделавший ход, нажимает на часах кнопку, останавливающую его часы и запускающую часы противника.

В определённый правилами турнира момент начала партии судья запускает часы игрока, играющего белыми фигурами, независимо от того, пришёл он или опаздывает. Кроме того, правила турнира могут определять дополнительный штраф для опоздавшего игрока. Обычной практикой является удвоение времени опоздания; если игрок не начал партию в течение половины основного лимита времени, ему засчитывается техническое поражение за неявку.

Время игрока считается истекшим, если флажок на его часах упал и этот факт заметил судья, или заметил один из игроков и обратил внимание судьи. При этом игроку, у которого упал флажок, засчитывается поражение, кроме следующих случаев:

* Если на доске стоит мат, поставивший его победил, независимо от того, чей флажок упал.
* Если на доске пат или ничья в соответствии с правилом троекратного повторения позиции или правилом 50 ходов, засчитывается ничья.
* Если партия не была закончена, но обнаружилось, что флажки упали у обоих игроков (такое может произойти при игре с механическими часами, если противник игрока, первым просрочившего время, не заметил падения флажка соперника и не остановил часы, а доиграл до падения собственного флажка), независимо от того, у кого первого истекло время, засчитывается ничья.
* Если тот из игроков, у которого флажок не упал, не может поставить мат в принципе, даже при самой худшей игре противника, засчитывается ничья.
* Если лимит времени менее 60 минут на всю партию, судья не имеет права обращать внимание на упавший флажок. Победа или ничья по упавшему флажку засчитывается только по требованию игроков.

Ничья в цейтноте: если у игрока осталось менее 2 минут времени до конца партии, и он считает, «что партнер не пытается выиграть партию нормальными средствами, или что невозможно выиграть нормальными средствами», игрок может остановить часы и обратиться к судье с требованием объявления ничьей.

Судья вправе:

* согласиться с мнением игрока и объявить ничью немедленно
* отложить решение. При этом противнику могут быть добавлены 2 минуты, судья по возможности лично наблюдает за игрой и выносит решение до или после падения флажка. Если судья согласен с мнением игрока, он обязан объявить ничью.
* сразу отклонить требование, в этом случае противнику добавляется 2 минуты времени (Правила ФИДЕ, статья 10).

Эти правила, однако, не применяются в блице (менее 10 минут на всю игру каждому противнику).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Шахматы давно уже перестали быть просто игрой, во многих странах мира, введены как обязательный учебный предмет в учебных заведениях. А для  сотни тысяч шахматистов, шахматы – это профессиональная деятельности, которой они зарабатывают себе на жизнь.

Шахматы способствуют развитию: аналитического мышления, логического мышления, абстрактного мышления, памяти, концентрации внимания, воображения, счетных способностей. Имеют воспитательное значение: формируют и совершенствуют усидчивость, терпение, выдержку, решительность, выносливость, находчивость,  чувство ответственности. Развивают умение преодолевать трудности, составлять план действий, оценить ситуацию и принять решение, закаляют характер и силу воли (волю к победе).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Википедия. https://ru.wikipedia.org/wiki/Шахматы.

2. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры. М.: 1967 г.

3. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.: 1990 г.

4. Авербах Ю.Л. В поисках истины. М.: 1992 г.

5. Костьев А.Н. Уроки шахмат. М.;Физкультура и спорт, 1984 г.