

A decorative L-shaped frame composed of thick black lines. The top-left corner is a horizontal line extending to the right, then a vertical line extending downwards. The bottom-right corner is a horizontal line extending to the left, then a vertical line extending upwards. The text is centered within the open space of this frame.

ОРГАНИЗАЦИЯ  
СОРЕВНОВАНИЙ В  
ШКОЛЕ

- Шахматный турнир — это соревнование по шахматам с большим числом участников (игроков или команд). В зависимости от итога сыгранной партии игрок получает следующее количество очков:
- Выигрыш — 1 очко;  
Ничья —  $1/2$  очка;  
Проигрыш — 0 очков.
- По результатам всех сыгранных партий определяется победитель,
- набравший наибольшее количество очков.
- Для того, чтобы можно было принять участие в шахматном
- турнире, необходимо строго соблюдать правила шахмат и шахматного этикета.

## Урок 31–33. Шахматный турнир.

**Цель занятия:** закрепление полученных знаний в практической игре.

**Основные виды деятельности:** соревновательная деятельности, практическая игра с партнером.

**Оборудование:** демонстрационная доска, одна шахматная доска с комплектом фигур на двух учеников.

### Информация для учителя.

Схема проведения шахматного турнира в классе на 27-28 человек. Турнир проводится в течении урока (45 минут).

1. Учитель разбивает класс на 4 команды близкие по силе игры.
2. Каждая команда состоит из 7 (6) человек. Каждую команду надо ранжировать по силе игры с 1 (самый сильный игрок) по 7. Соответственно именно в таком порядке они будут садиться за доски в командном турнире.

Рекомендация: если есть рейтинг у игроков (сила игроков) внутри класса, то ранжирование произвести будет легче.

3. Сделать жеребьевку команд. Или произвольно им дать стартовые номера с 1 по 4.

Рекомендация: лучше, если участники команд будут играть между собой по две партии. В этом случае количество партий, сыгранных и белыми, и черными у участников будет одинаковым (сохранится баланс).

4. Взять таблицу Бергера на 4 игроков (команд) см. ниже  
3 или 4 игрока  
1 тур 2 тур 3 тур  
1 - 4 4 - 3 2 - 4  
2 - 3 1 - 2 3 - 1

Рекомендация: лучше заранее подготовиться и таблицу Бергера иметь под рукой.

5. Расчертить таблицу на 4 команды.

Стартовый №	Команды	1	2	3	4	Очки	Место
1	Команда № 1	■					
2	Команда № 2		■				
3	Команда № 3			■			
4	Команда № 4				■		

Рекомендация: заранее подготовить несколько таблиц (8 штук — 1 — для командного зачета, 7 для личного) и иметь их готовые под рукой.

6. Заполнить таблицы как командные, так и личные.

Рекомендация: лучше вести учет и личных результатов на каждой доске от 1 по 7. По итогам турнира можно будет определить лучшие результаты на каждой доске.

7. Согласно жеребьевки для 1-го тура рассадить команды.

Команда №1 — Команда №4

Команда №2 — Команда №3

Рекомендация: рассадка команд должна производиться строго по доскам (как ранжировали, см. пункт №2)

8. Напомнить основные правила игры участникам. Участники играют по 2 партии.

9. Вести учет результатов после сыгранных партий, и после окончания матча подвести итог встреч между командами.

Рекомендация: вносить в таблицы результаты игр. После последней партии в матче огласить ее итог.

10. Объявить жеребьевку 2-го тура. Рассадить команды согласно жеребьевке.

Рекомендация: рассадка команд должна производиться строго по доскам (как в 1 —м туре).

11. Вести учет результатов после сыгранных партий, и после окончания матча подвести итог встреч между командами.

Рекомендация: вносить в таблицы результаты игр. После последней партии в матче огласить ее итог.

12. Объявить жеребьевку 3-го тура. Рассадить команды согласно жеребьевке.

Рекомендация: рассадка команд должна производиться строго по доскам (как в 1 и 2 —м турах).

13. Вести учет результатов после сыгранных партий, и после окончания матча подвести итог встреч между командами.

Рекомендация: вносить в таблицы результаты игр. После последней партии в матче огласить ее итог.

14. Подвести итоги соревнования.

Рекомендация: внимательно и правильно посчитать очки, набранные участниками команд.

15. Отметить лучшие результаты и наградить победителей и призеров.

Рекомендация: заранее подготовить призы для награждения (медали, дипломы, кубки).

### Таблицы Бергера для круговых турниров

Если количество участников нечётное, то в каждом туре игрок, который, как предполагалось, будет играть с последним игроком, будет свободен от игры.

3 или 4 игрока

1тур 2тур 3тур

1 - 4 4 - 3 2 - 4

2 - 3 1 - 2 3 - 1

5 или 6 игроков

1тур 2 тур 3тур 4 тур 5тур

1 - 6 6 - 4 2 - 6 6 - 5 3 - 6

2 - 5 5 - 3 3 - 1 1 - 4 4 - 2

3 - 4 1 - 2 4 - 5 2 - 3 5 - 1

## Правила шахматного этикета

- Шахматный турнир - форма игры в шахматы, где участвуют несколько игроков с целью определить победителя (сильнейшего) шахматиста или команду.
- Перед началом партии необходимо пожать сопернику руку и пожелать хорошей игры.
- В конце партии необходимо так же пожать сопернику руку независимо от того, выиграл ты или проиграл.
- Не отвлекай внимание партнёра, не шуми и не мешай партнёру думать.
- Находясь за шахматной доской, не пользуйся мобильным телефоном.
- Не спрашивай совета у других и не разговаривай с посторонними.
- Не шуми во время игры. Этим ты мешаешь не только себе сосредоточиться и думать над ходом, но и всем окружающим.
- Если ты не играешь, не мешай другим. Не подходи близко к играемым партиям, не комментируй сделанные игроками ходы.
  
- Не может быть взят назад (изменён) ход, если он был сделан, и от фигуры была отнята рука.

**— Если ты дотронулся до своей фигуры, обязан сделать ход этой фигурой. Правило «Взялся — ходи».**

Если взялся за фигуру, то должен сделать ход этой фигурой. Это правило очень строго соблюдается в шахматах, поэтому прежде чем взяться за фигуру, нужно серьезно подумать о своем ходе. Если ваш партнер отказывается соблюдать это правило, то нужно остановить часы и позвать учителя или судью турнира .

Случайное касание фигуры, например, если игрок задел фигуру рукой, делая другой ход, не влечёт никаких последствий. Прикосновение к фигурам при чужом ходе запрещено.

**— Если ты дотронулся до фигуры соперника, должен на этом ходу ее взять.**

Если ваш партнер отказывается соблюдать это правило, то нужно остановить часы и позвать судью турнира.

**— Если ход был сделан, и от фигуры была отпущена рука, ход считается сделанным, и переходить этой фигурой нельзя.** Это еще одно правило, которое очень строго соблюдается в шахматах, поэтому прежде чем отпустить руку от фигуры, нужно еще раз проверить свой ход: не ведет ли он к проигрышу этой фигуры или пешки. Если ваш партнер отказывается соблюдать это правило, то нужно остановить часы и позвать судью турнира.

**— Если ход сделан, и от фигуры рука еще не отпущена, можно переходить этой фигурой на другое поле.**

- Можно вернуть фигуру на поле, где она стояла, отпустить и под-умать, но обязательно походить этой же фигурой!
- — Если ты хочешь поправить неаккуратно стоящую фигуру, то не- обходимо сказать «поправляю» и только после этого поправить фигуру.
- Бывает такое, что ты или твой соперник неровно поставил фигуру на шахматное поле и тебе хочется поставить ее ровно, но мы уже знаем, что есть правило «взялся за фигуру — ходи». Любое прикосновение руку к шахматной фигуре, если ты не собираешься делать ей ход, должно сопровождаться фразой «поправляю». Поправлять фигуры нужно только вовремя своего хода.
- Известен случай, когда во время межзонального турнира 1967 года югославский гроссмейстер Милан Матулович, сделав проигрышный ход, сказал «j'adoube» (что с французского языка переводится как «поправляю») и вернул ход назад. Его соперник, Иштван Билек, обратился к судье, но тот оставил инцидент без последствий. После этого случая Матулович получил прозвище «Жадубович».
- — **Рокировка считается ходом короля.** Поэтому при рокировке необходимо сначала сделать ход королем, потом ладьей. Если игрок, желая совершить рокировку, по ошибке сначала до- тронулся до ладьи, он должен вместо рокировки сделать ход этой ладьей.
- — **Нельзя «взять назад» сделанное партнеру предложение о ничье.** Предложение о ничьи можно сделать партнеру только после того, как вы сделали свой ход. Если вы решили предложить ничью на сво- ем ходе, партнер может потребовать у вас сначала сделать свой ход.
- Если же вы предложили ничью партнеру, вы не можете взять его обратно, даже если видите, что выигрываете, после предложения ничьи, последует соглашение в текущей позиции или нет, зависит только от партнера.
- — **Нельзя «взять назад» сделанное игроком заявление о проиг-рыше партии.**
- Если вы заявили, что сдаетесь, вам сразу ставится поражение, и изменить это нельзя. Только в случае, если на доске сложилась ситуация, что ваш партнер при любом раскладе и порядке ходов не может поставить вам мат (недостаточно материала). Тогда в партии судьей присуждается ничья. Для решения таких спорных ситуаций результат обязательно фиксируется судьей.



# Нестандартные ситуации во время турнира. Действия учителя.

- - Если после начала турнирной партии обнаруживается, что соперники играют фигурами не того цвета, который должен быть согласно расписанию турнира, партия продолжается и её результат признаётся законным, никакого переигрывания не проводится.
- - Если во время игры обнаруживается, что доска расположена неправильно, ошибка должна быть исправлена вне игрового времени: доска с сохранением позиции ставится так, чтобы справа от играющего белыми находилось угловое белое поле h1.
- - Если обнаруживается, что начальная расстановка фигур была ошибочной, партия должна быть переиграна с начала.
- - Игрок, сделавший невозможный (не допускаемый правилами) ход, обязан переходить, если возможно, той же фигурой. Если ошибочный ход замечен не сразу, партия должна быть переиграна с этого места.
- Исключение: в блиц-партии, если игрок сделал ошибочный ход, а противник это заметил, не сделав ответный ход, игроку засчитывается поражение. Однако, если противник сходил или взялся за любую фигуру, игра продолжается.
- - Если невозможно восстановить позицию в тот момент, когда был сделан ошибочный ход, партия переигрывается с последней известной до ошибочного хода позиции
- - За первый ошибочный ход игрок наказывается тем, что его противнику добавляется по 2 минуты. За второй ошибочный ход игроку засчитывается поражение.
- Но для этого необходимо, чтобы оба случая были зафиксированы судьей после обращения участника.

# Таблица Бергера

**Турнир по круговой системе. 3 или 4 участника**

Тур	Пары участников	
1	1 - (4)	2 - 3
2	(4) - 3	1 - 2
3	2 - (4)	3 - 1

**Турнир по круговой системе. 5 или 6 участников**

Тур	Пары участников		
1	1 - (6)	2 - 5	3 - 4
2	(6) - 4	5 - 3	1 - 2
3	2 - (6)	3 - 1	4 - 5
4	(6) - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (6)	4 - 2	5 - 1

**Турнир по круговой системе. 7 или 8 участников**

Тур	Пары участников			
1	1 - (8)	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2	(8) - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
3	2 - (8)	3 - 1	4 - 7	5 - 6
4	(8) - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (8)	4 - 2	5 - 1	6 - 7
6	(8) - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (8)	5 - 3	6 - 2	7 - 1

**Турнир по круговой системе. 9 или 10 участников**

Тур	Пары участников				
1	1 - (10)	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
2	(10) - 6	7 - 5	8 - 4	9 - 3	1 - 2
3	2 - (10)	3 - 1	4 - 9	5 - 8	6 - 7
4	(10) - 7	8 - 6	9 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (10)	4 - 2	5 - 1	6 - 9	7 - 8
6	(10) - 8	9 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (10)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 9
8	(10) - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (10)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1

Тур	Пары участников					
1	1 - (12)	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
2	(12) - 7	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	1 - 2
3	2 - (12)	3 - 1	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
4	(12) - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (12)	4 - 2	5 - 1	6 - 11	7 - 10	8 - 9
6	(12) - 9	10 - 8	11 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (12)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 11	9 - 10
8	(12) - 10	11 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (12)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 11
10	(12) - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (12)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1

Турнир по круговой системе. 13 или 14 участников

Тур	Пары участников						
1	1 - (14)	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
2	(14) - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	1 - 2
3	2 - (14)	3 - 1	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
4	(14) - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (14)	4 - 2	5 - 1	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
6	(14) - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (14)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 13	9 - 12	10 - 11
8	(14) - 11	12 - 10	13 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (14)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 13	11 - 12
10	(14) - 12	13 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (14)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 13
12	(14) - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
13	7 - (14)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1

**Турнир по круговой системе. 15 или 16 участников**

<b>Тур</b>	<b>Пары участников</b>							
1	1 - (16)	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
2	(16) - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	1 - 2
3	2 - (16)	3 - 1	4 - 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
4	(16) - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (16)	4 - 2	5 - 1	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11
6	(16) - 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (16)	5 - 3	6 - 2	7 - 1	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
8	(16) - 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
9	5 - (16)	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 1	10 - 15	11 - 14	12 - 13
10	(16) - 13	14 - 12	15 - 11	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
11	6 - (16)	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 1	12 - 15	13 - 14
12	(16) - 14	15 - 13	1 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
13	7 - (16)	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 1	14 - 15
14	(16) - 15	1 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
15	8 - (16)	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 1