

The background of the cover is a close-up, high-angle view of a chessboard. The squares are a mix of light and dark blue. A large, metallic king piece is positioned in the lower right quadrant, its crown-like top catching the light. The overall lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

B.Rüstəmov
S.Qafarova
G.Məmmədova

ŞAHMAT

1-ci kurs tələbələri üçün dərslik

AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI TƏHSİL NAZİRLİYİ
AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI GƏNCLƏR
VƏ İDMAN NAZİRLİYİ
AZƏRBAYCAN DÖVLƏT BƏDƏN TƏRBIYƏSİ
VƏ İDMAN AKADEMİYASI

B.Rüstəmov, S.Qafarova, G.Məmmədova

Ş A H M A T

(I-ci kurs tələbələri üçün dərslik)

Azərbaycan Respublikası Təhsil
Nazirliyinin 13.10.2011-ci il, 1665 №-li
əmri ilə təsdiq edilmişdir.

Bakı-2012

Rəyçilər: **L.Rüstəmov** – *Azərbaycan Respublikasının Əməkdar məşqçisi, Beynəlxalq dərəcəli hakim*

N.Ələkbərov – *Bakı şəhəri üzrə 1№-li İOEUG Şahmat-Dama idman məktəbinin direktoru*

V.İsrafilov – *AzDBTİA-nın «İctimai elmlər və sosiologiya» kafedrasının dosenti, i.e.n.*

Y.Eminbəyli – *AzDBTİA-nın «Tətbiqi idman növləri» kafedrasının professoru, t.e.n.*

Redaktor: **V.Ağayeva** – *AzDBTİA-nın «Rus dili» kafedrasının baş müəllimi*

Korrektor: **Ş.Əzizova** – *AzDBTİA-nın «Tətbiqi idman növləri» kafedrasının baş müəllimi*

B.Rüstəmov, S.Qafarova, G.Məmmədova
Şahmat *(I-ci kurs tələbələri üçün dərslik)*
AzDBTİA, Bakı-2012, 213 səh.

Təqdim edilən dərslik Azərbaycan dövlət bədən tərbiyəsi və idman akademiyasının şahmat ixtisası üzrə I-ci kurs tələbələri üçün nəzərdə tutulmuşdur.

*“Şahmat- məzmunca incəsənət,
dərketmə dərəcəsinə görə elm,
formaca - oyun, idmandır”*

M.Botvinnik

Respublikamızda şahmat ədəbiyyatına ehtiyac duyulduğu bir dövrdə ölkəmizdə yeni kitabların nəşr olunması çox təqdirə layiqdir. Sevindirici haldır ki, nəşr olunmuş şahmat kitabları yalnız kəmiyyətcə deyil, keyfiyyət baxımından da lazım olan səviyyədədir.

Şahmat oyunu çox şaxəlidir. Şahmat əsas oyundur hər şey oyundan başlayır. Şahmatı incəsət, elm kimi qəbul etmək üçün birinci onu oynamağı öyrənmək lazımdır. Buna da şahmat dərslikləri kömək edir.

Son dövrdə şahmat ədəbiyyatı çox irəliləyib. Yetərincə şahmat büllitenləri, jurnalları, ensiklopediyaları, monoqrafiyaları və dahi şahmatçıların oyunlarının toplusu var. Lakin azərbaycan dilində onlara rast gəlmək olmur. Ona görə də şahmat aləmində olan müəllim, məşqçilərin üzərinə böyük məsuliyyət düşür. Şahmat dərslikləri sıfırdan başlayanların ardıcıl olaraq sistemli şəkildə inkişafına kömək etməlidir.

Dərslük şahmatın tədrisinin nəzəri metodiki əsasları, idman ustalığı, pedaqoji ustalıq (şahmatın tədrisinin peşə hazırlığı mövzularını) əhatə edir.

Dərslik Azərbaycan Dövlət Bədən Tərbiyəsi İdman Akademiyasında təhsil alan I kurs şahmat ixtisasçıları üçün nəzərdə tutulmuşdur.

BƏDƏN TƏRBİYƏSİ SİSTEMİNDƏ ŞAHMATIN ROLU.

Azərbaycanda sevilən idman növlərindən biri olan şahmat zəngin tarixi və ənənələri ilə xalqımızın mədəniyyətində özünəməxsus yer tutur. Ötən əsrin 70-ci illərindən etibarən respublikamızda şahmata böyük diqqət göstərilmiş, şəhər və rayonlarda şahmat məktəbləri və klubları açılmışdır. Şahmata marağın güclənməsi nəticəsində əldə edilən nəaliyyətlər də yüksəlmiş, dünya və Avropa çempionatlarında, beynəlxalq turnirlərdə qazanılan qələbələr də öz növbəsində respublika şahmatsevənlərinin sayının daha da artmasına təkan vermişdir. Hazırda respublikada fəaliyyət göstərən 65 uşaq-gənclər şahmat məktəblərində 40 minə yaxın uşaq və yeniyetmə şahmatla məşğul olur.

Dövlət tərəfindən yüksək qayğı şahmatçılarımızın beynəlxalq yarışlarda yeni qələbələr qazanmalarına zəmin yaratmışdır. Son 15 il ərzində şahmatçılarımız müxtəlif beynəlxalq yarışlarda, dünya və Avropa çempionatlarında vətənimizi layiqincə təmsil edərək yüksək nəticələrə nail olmuşdur. Hər bir xalqın intellektual səviyyəsini nümayiş etdirən bir idman növü kimi Azərbaycanın beynəlxalq arenada tanınmasında da mühüm rol oynayır. 2002-ci ildə Avropa çempionatının Bakıda, 2003-cü ildə gənclər arasında dünya çempionatının Naxçıvanda keçirilməsi Azərbaycanın beynəlxalq

miqyasda nüfuzunun güclənməsi kimi qiymətləndirilə bilər. Bütün bunların nəticəsidir ki, gənc şahmatçılarımız Teymur Rəcəbov, Vüqar Həşimov, Qədir Hüseynov, Rauf Məmmədov, Eltac Səfərli, Şəhriyar, Zeynəb və Türkan Məmmədyarovlar, Gülnar Məmmədova, Xəyalə İsgəndərova dünya və Avropa cempionatlarında yüksək nəticələr əldə etmişlər.

Respublikamızda şahmat daim dövlət qayğısındadır. Şəxsiyyətin intellektual qabiliyyətlərinin, məntiqi və yaradıcı təfəkkürünün inkişaf etdirilməsində əvəzsiz rolu olan şahmat, ölkəmizdə məhz dövlət qayğısı nəticəsində kifayət qədər inkişaf etmişdir.

Azərbaycan Respublikasının Prezidenti cənab İlham Əliyevin 5 may 2009-cu il tarixli, 260 nömrəli Sərəncamı ilə təsdiq edilmiş «2009-2014-cü illərdə Azərbaycanda şahmatın inkişaf etdirilməsi Dövlət Proqramı» ölkəmizdə bu qədim idman növünün kütləviliyinin təmin olunması, şahmat məktəblərinin getdikcə genişləndirilməsi, yüksək ixtisaslı kadrların hazırlanması, beynəlxalq miqyasda Azərbaycanın şahmat ölkəsi kimi nüfuzunun artırılması üçün geniş imkanlar açmışdır. Azərbaycan Respublikası Təhsil Nazirliyinin 29.12.2011-ci il tarixli 2198 sayılı əmrinə əsasən 2011/2012-ci dərs ilinin ikinci yarımilində rayon və şəhərlər üzrə seçilmiş pilot məktəblərin 2-ci sinfində tədris edilməyə başlamışdır.

Azərbaycan Şahmat Federasiyası

Azərbaycan Şahmat Federasiyası (AŞF) Respublikamızda şahmat hərəkətinə rəhbərlik və onu idarə edən ən nüfuzlu bir qurumdur. Respublikamız müstəqillik əldə etdikdən sonra 1992-ci ildə Beynəlxalq Şahmat Federasiyasına daxil oldu. Çox fərəhli haldır ki, dünyanın ilk 10 ən güclü şahmatçıları arasında Azərbaycan şahmatçıları da vardır.



AŞF-nın prezidentləri:

1992-1994-cü illərdə xalq şairi Sabir Rüstəmxanlı;

1994-1996-ci illərdə politoloq Eldar Namazov;

1996-2006-cı illərdə beynəlxalq qrossmeyster Aynur Sofiyeva;

2006-cı ildən Milli Bankın idarə heyətinin sədri Elman Rüstəmov.

Vitse-prezident Faiq Həsənovdur. Faiq Həsənov dəfələrlə dünya tacı uğrunda matçların, ümumdünya Şahmat Olimpiadalarının, illin ən mötəbər nüfuzlu şahmat turnirlərinin baş hakimi olmuş, Azərbaycan şahmat hakimləri məktəbinin yaradıcısıdır.



S.Rüstəmxanlı



E.Namazov



A.Sofiyeva



E.Rüstəmov

AŞF-nin beynəlxalq əlaqələri.

1992-ci ildən sonra AŞF beynəlxalq əlaqələri daha da gücləndi. Azərbaycan Şahmat məktəbi dünya şahmatına beynəlxalq usta T.Zatulovskaya, 13 dəfə ölkə çempionu olmuş beynəlxalq usta E.Əliyeva, beynəlxalq qrossmeyster Aynur Sofiyeva, F.Vəlixanlı, İ.Qədimova, E.Məhərəmmov, S. Quliyev, A.Hüseynov və b., dünyanın ən gənc qrossmeysterləri Teymur Rəcəbov, Vüqar Həşimov, Qədir Hüseynov, Eltac Səfərli kimi tanınmış şahmatçılar, və ailənin bütün üzvləri Dünya və Avropa çempionu olmuş Şəhriyar, Zeynəb və Türkan Məmmədyarovlar ailəsini vermişdir.

Müstəqil olduqdan sonra 1998-ci ilin yanvar ayının ilk günlərində 12-ci dünya çempionu Anatoli Karpovu qəbul etməsi, uşaq şahmatına dövlət qayğısının artırılması haqqında fərmanlar verməsi, Azərbaycan şahmatının inkişafına güclü təkan oldu. Gənc şahmatçılarımız ölkə prezidentinin etimadını doğruldaraq beynəlxalq miqyasda daha böyük uğurlar qazandılar.

İndi şahmat Azərbaycanda dirçəliş dövrünü yaşayır. Azərbaycan şahmatçılarının müvəfəqiyyətləri dünyaya səs salıb. Bütün bunlar Respublikasının Prezidenti İlham Əliyevin diqqətindən kənar qalmamışdır. Respublikamızda bu gözəl oyunun pərəstişkarları getdikcə artır.

Artıq Azərbaycanda 20-dən çox ixtisaslaşdırılmış şahmat məktəbi fəaliyyət göstərir. Gənc şahmatçılar burada ustalıqlarını artırır. Bir sıra turnirlərin – «Komsomolskaya pravda» qəzetinin mükafatları uğrunda pionerlər sarayları və evlərinin Ümumittifaq yarışları və məktəblilərin şahmat festivalı, «ağ top» klubunun mükafatı uğrunda Ümumittifaq şahmat turnirinin final oyunları, dünya birinciliyinin seçmə yarışlarının Respublikamızda keçirilməsi bu müdrik oyunun həvəskarlarının artmasına böyük təkan vermişdir.

Beynəlxalq şahmat federasiyası (Fide)

Beynəlxalq Şahmat Federasiyası (fransızca Federation Internationale des Eshecs, FİDE) - şahmatın inkişafı ilə məşğul olan beynəlxalq təşkilat.



FİDE 1924-cü ildə yaradılıb, öz bayrağı, himni və devizi vardır. Beynəlxalq Olimpiya Komitəsi tərəfindən olimpiya proqramına daxil olmayan idman növünə rəhbərlik edən beynəlxalq təşkilat kimi qəbul edilib. 1947-ci ilədək «Ümumdünya şahmat olimpiadası» (və ya «Millətlər turniri») və (1927-ci ildən) qadınlar üzrə dünya cempionatlarının keçirilməsi ilə məşğul idi. 1947 ildən kişilər arasında şəxsi cempionatların keçirilməsi

ilə məşgul olur. 1950 ildən kişilər üzrə beynəlxalq grossmeyster adını verir.

Prezidentlər:

Aleksandr Roeb - hollandiya şahmatçısı, FİDE -nin yaradıcılarından biri və ilk prezidenti (1924-1949), 1949-cu ildən FİDE-nin fəxri prezidenti.

Roqard Folke - isveçrə hüquqşünası və şahmat arbitri, 1947-1949 illərdə FİDE-nin vitse prezidenti, 1949 – 1970 prezident.

Maks Eyve - hollandiya şahmatçısı, şahmat tarixində 5-ci dünya çempionu. 1970-ci ildə Eyve FİDE-nin prezidenti seçilmiş və 1978-ci ilədək bu vəzifəni tutmuşdur. Onun prezident olduğu vaxtda qalmaqallı Boris Spasskiy və Robert Fişer arasında keçirilmiş matç, və alınmamış Anatoliy Karpov - Robert Fişer matçları olub.

Fridrix Olafsson (İslandiya) 1978-1982 illərdə FİDE prezidenti olmuşdur.

Florensiyo Kampomanes (Filippin) 1982 – 1995-ci illərdə FİDE-nin prezidenti olmuşdur.

Kirsan İlümjinov - Kalmikiya respublikasının prezidenti, 1995 ildən FİDE-nin prezidenti.



A. Roeb



F. Roqard



M. Eyve



F. Olafsson



F.Kampomanes



K.İlümjinov

ŞAHMAT OYUNUNUN YARANMASI VƏ İNKİŞAF TARİXİ.

İnsan zəkasının yaradıcılıq məhsulu olan şahmat oyunu hələ qədim zamanlardan insanları düşündürməyə başlamışdır. Şahmat oyunu bu gün yalnız bir oyun kimi deyil, həm də bəşər mədəniyyətinin bir sahəsi kimi yüksək qiymətləndirilir.

Tarixçi hadisəni olduğu kimi qələmə alırsa, şair onu nəzmə çəkirsə, yazıçı bu mövzuda müəyyən bir əsər yazırsa, rəssam tarixi hadisənin şəklini çəkirsə, şahmatçı da 64 xanalı bir taxta üzərində tarixi hadisənin gözəl əksini yarada bilir. Şahmatı idmandan çox incəsənətə yaxınlaşdıran cəhətlərdən biri də budur. İctimai quruluş, münasibətlər öz əksini incəsənətdə tapdığı kimi şahmatda da məhz bu şəkildə tapır. Bu fikri görkəmli tarixçi Məhəmməd Əl-Ravəndi də hələ XIII əsrdə irəli sürərək şahmatı padşahlığa bənzədir və qeyd edirdi ki, burada daşların düzülüşü, ordunun mərkəzi, sağ və sol cinahların necə təşkil edilməsi, qüvvələrin düzgün yerləşdirilməsi, döyüşə hazırlıq və əzmkarlıq adicə ağac parçalarının hərəkətində aydın əks etdirilmişdir. Beləliklə, adamlar ictimai hadisələri, həyatda mövcud olan mübarizəni ayrı-ayrı bədii əsərlərdə oxuyub, dərk etdikləri kimi bunları eyni ilə şahmat taxtası üzərində də görə bilirlər. Şahmat oyununda iki ordunun qarşı-qarşıya dayanıb döyüş əmri gözləməsi,

mübarizənin başlanması, qüvvələrin səfərbərliyə alınması, müxtəlif fənd və kələklər işlətmək üçün yolların tapılması, lazım olduqda qələbə naminə qurban vermək və s. bu kimi maraqlı və dəqiq hesablama tələb edən əməliyyatlar insanın dərin düşünmə və təhlil etmə qabiliyyətini artırır, onda möhkəm iradə tərbiyə edir.

Şərqlin qədim mədəniyyəti bəşəriyyətə sözün əsl mənasında bir sıra əvəzsiz hədiyyələr bəxş etmişdir. Belə hədiyyələrdən biri də milyonların sevimli oyunu şahmatdır. Ən qədim incilərdən biri olan bu müdrik oyunu iki rəqibin «ağıl yarışı» kimi dünya xalqlarının məişətinə möhkəm daxil olmuşdur. Dərin düşünmə və təhlil etmə qabiliyyətini artıran, möhkəm iradə tərbiyə edən «ağlın gimnastikası» ilə çoxları maraqlanmış, onun hikmətli sirlərinə bələd olmağa çalışmışlar. Dünya elminin İ.Nyuton, B.Franklin, M.Lomonosov, D.Mendeleyev, fəlsəfə və ədəbiyyatın Dante, C.Bokaçço, F.Volter, J.J.Russo, İ.V. Höte, musiqinin L.V.Bethoven, F.Şopen, rəssamlığın Rembrandt, İ.Repin kimi klassikləri müntəzəm olaraq şahmatla məşğul olmuşlar.

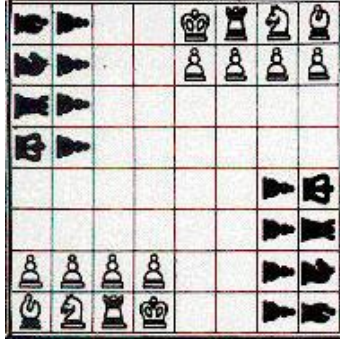
Şahmatın yaranması haqqında müxtəlif mülahizələr var. Bir sıra tədqiqatçılar sanskrit mənəbələrinə istinad edərək bu oyunun bizim eramızın VI əsrinin ikinci yarısında Hindistanda yaranmasını göstərsələr də, onun tarixi daha qədimdir. Şahmatın yaranmasına dair çoxlu maraqlı əfsanələr vardır. Onlardan biri daha çox populyardır:

"Rəvayətə görə çox qədim zamanlarda zülmkar bir hind padşahı var idi. O heç kimlə hesablaşmaz, adi adamları aciz bir məxluq, özünü isə qüdrət sahibi hesab edərmiş. O zənn edirmiş ki, ətrafdakı adamların köməyi olmadan da o, hökmranlıq edə bilər. Padşahın bu cür ədəbzlığını görən ağıllı bir hindli düşünüb elə bir şey icad etmək istəyir ki, padşah onu görəcək öz əməllərini gözləri önünə gətirsin və başa düşsün ki, ən qüdrətli hesab edilən hökmdar xalqsız aciz bir adamdır. Ağıllı hindli şahmatı icad edib onu padşaha hədiyyə aparır. Padşah şahmatı qabağına qoyub, fiqurları hindlinin dediyi kimi düzür və oynamağa başlayır. Padşah görür ki, iki düşmən qoşunu üz-üzə dayanmışdır. Qoşunların başçısı şahdır. Onun bir vəziri, iki topu, iki fili, iki atı və səkkiz piyadası vardır. İki qoşun arasında başlanan döyüş bütün qüvvələrin işə salınmasını tələb edir. Mübarizənin qızgın çağında şah adi piyadaların köməyinə ehtiyac hiss edir. Şahlar bəzən özlərini piyadaların arasına salıb ölümdən yaxasını qurtarmaq üçün onlara pənah gətirirlər. Oyunun hər hansı bir pilləsində, piyadalardan hünər göstərən səkkizinci üfiqi xəttə çatana, vəzirliyə qədər yüksələ bilər. Padşah görür ki, qüdrətli hesab edilən şahın hər addımbaşı köməyə ehtiyacı vardır və beləliklə, şahın özü əslində fərasətsiz bir şəxsdir. Padşah şahmatın doğrudan da mənalı oyun olmasını öz gözü ilə görsə də onun sirrini başa düşmür. O, hindlinin gizli nəsihətini anlaya bilmədən, əmr edir ki, bu oyunun müqabilində ona nə istəsə mükafat versin-

lər. Hindli şahmat taxtasının birinci xanasına bir buğda dənisi, ikincisinə 2 buğda dənisi, üçüncüsünə 4, dördüncüsünə 16, beləliklə, cəmi 64 xana üçün hər bir xananı iki dəfə artırmaq şərti ilə ona buğda dənisi verilməsini xahiş edir. Padşah bunun yəqin iki-üç kisə buğda edəcəyini zənn edib gülür, lakin onun adamları başlarını sındıraraq görürlər ki, cəmisi 18.446.744.073.709.551.618 (On səkkiz kvintilyon dörd yüz qırx altı kvadrilyon yeddi yüz qırx dörd trilyon yetmiş üç milyard yeddi yüz doqquz milyon beş yüz əlli bir min altı yüz on səkkiz) buğda dənisi verməlidir ki, onu əldə etmək üçün nəinki Hindistanın, hətta bütün dünyanın taxıl ehtiyacı çatmır. Bu qədər taxılı əldə etmək üçün yer üzünü səkkiz dəfə əkib-biçmək lazımdır. Riyaziyyatçıların hesablamasına görə bu qədər taxılı daşımış üçün 628 milyard dördüncü dərəcəli yük arabası düzəldilməlidir. Hamı hindlinin ağına heyran qalır".

Çaturanqa, əsas oyun qaydaları, müasir şahmatdan prinsipal fərqləri.

Tarixçilərin fikrincə Hindistanda yaradılmış bu müdrik oyun təqribən bizim əsrin 570-ci ilinə aid edilərsə də, onun tarixi daha qədimdir. Qədim hind ordusunun 4 tərkib hissəsini (piyadaları, süvariləri, filləri və döyüş arabalarını) özündə əks etdirən çaturanqanı 4 nəfər oynayırmış. Belə güman edilir ki, təqribən iki min il bundan əvvəl Hindistanın Pəncab və Kəşmir əyalətlərində



şahmatın ilk forması çaturanqa («çatur»-dörd, «anqa»-hissə, növ deməkdir.) yaranmışdır. X əsr Xarəzm alimi Əl-Biruni Pəncabda çaturanqa oyununu görmüş və onun təsvirini aşağıdakı kimi vermişdir.

Dörd nəfər oyunçu şəkildə göstərilən qaydada oturub sümükdən düzəldilmiş zəri atır və düşən xala görə müəyyən fiqür oynayır. Şah 5 xal, top 4, at 3, fil 2, piyada 1 xal hesab edilirmiş. Çox şey zərdən asılı idi. Sonralar dörd oyunçudan ikisi sazişə gəlirlər ki, daha qüvvətli olmaq üçün öz səylərini birləşdirib qoşa oynasınlar. Buna görə digər iki oyunçu da bu qaydada birləşib o biri iki nəfərə qarşı oynayır. Belə olduqda daşlar da dörd sırada deyil, iki sırada düzülür. Bu zaman dörd şahdan ikisi vəzir olmuş və şahmatın indiki düzülüşü meydana çıxmışdır.

Şətrənc – bu oyunun müasir şahmata yaxınlığı və əsas fərqləri

IV-V əsrlərdə Hindistanın Orta Asiya ilə sərhəd

olan ərazisində çaturanqanın təkmilləşmiş formasına təsadüf edilir. Belə güman edilir ki, çaturanqa Hindistanın Orta Asiya və İrana gətiriləndən sonra burada yeni formaya düşmüşdür ki, buna da «şətrənc» (ərəbcə şahmat deməkdir) deyilir. Şətrəncdə şah, top, at indiki kimi hərəkət etsə də, vəzir çarpaz bir xana hərəkət edirdi, fil diaqonal boyunca bir xanadan tullanıb o birinə düşür, piyada isə sonuncu xanaya çatdıqda yalnız vəzirə çevrilə bilirdi ki, bu da onu heç də güclü etmirdi. Buna baxmayaraq şətrənc müasir şahmata doğru ikinci pillə hesab edilə bilər. Şətrəncdə zər ilə deyil, tərəflər öz bacarıq və məharətləri sayəsində oynamağa başlayırlar: Rəqiblərdən biri digərinin daşlarını məhv etsə idi, o qalib gəlirdi, pat da qələbə hesab edilirdi.

VIII-XI əsrlərdə Orta Asiyada şahmat daha geniş yayılmış, IX-X əsrlərdə isə bir sıra qüvvətli şahmatçılar meydana çıxmışdır. Bunlardan tacik Əbu-Hafiz, Cabir Əl-Kufi, Əbu-Nəim Ənsari, xarəzmli Zöhrab Kətan, Əl-Razi, Serahşi, Məvərdi gözəl şahmatçılar kimi bütün Şərq ölkələrində tanınmışdılar.

Məxəzlərə görə Şərq aləmində ilk böyük şahmat yarışı 819-cu ildə Xorasanda Xəlifə Əl-Məmunun hüzurunda keçirilmişdir. Bu yarışda Cabir Əl-Kufi, Zöhrab Kətan və Əbül-Cəfər iştirak edirdilər. Şahmat həvəskarı olan xəlifə Əl-Məmun onların məharətini görərək demişdir: «Təəccüblü işdir ki, mən Şərqdən Qərbə kimi dünyanın bir çox yerlərində hökmranlıq edə bilirəm, amma şahmat taxtası üzərində bu otuz iki daşın öhdə-

sindən gələ bilmirəm».

XII əsrdə tacik Əbülfəttah da öz dövrünün çox görkəmli şahmatçısı olmuşdur. Əbülfəttahın şahmata dair yazdığı əsər Orta Asiya xalqlarının şahmat mədəniyyətinə qiymətli hədiyyəsidir. Bu əsər indi də öz əhəmiyyətini itirməmişdi. XI əsrdən başlayaraq Şərqdə görkəmli qadın şahmatçılar meydana çıxır. Məxəzlər Şərqdəki qadın şahmatçıları istedad sahibləri olduğunu qeyd etsələr də adlarını çəkmirlər.

Bizans şahmatı.

Məlumdur ki, Məhəmməd Əl-Ravəndi rum səlcqlarından sultan Qiyasəddin Arslanın hakimiyyəti dövründə hadisələri öz gözü ilə görmək məqsədilə bir çox yerləri gəzərək Səlcuqlər tarixinə dair məlumatlar toplanmış və 1206-1212-ci illərdə «Rahət-üs-südüür və ayət üs sürür» («Könüllərin rahatlığı və sevinc əlaməti») adlı məşhur əsərini yazmışdır. Ravəndi həmin əsərində Azərbaycandan da geniş bəhs etmişdir. Ravəndi xəbər verir ki, XI-XII əsrlərdə şahmat oyunu səlcuqlərin hökmranlıq etdiyi İran, Azərbaycan, İraq və digər ölkələrdə geniş yayılmışdı.

Ravəndinin fikrinə görə şahmat Hindistandan İrana I Xosrov Ənuşirəvanın dövründə gətirilmiş, Ənuşirəvanın vəziri Büzürəməhr şahmatın sirrini açandan sonra onun şəklini dəyişib rumlulara (Bizans nəzərdə tutulur.) göndərmiş, onlar isə şahmatı başqa bir şəkllə salmışlar.

Ravəndinin fikrincə həmin şahmatı Büzürcmehr düzəltmişdir. Görünür ki, bu çaturanqadan sonrakı şahmatdır. Çünki, burada da oyunu zər atmaqla oynayırlarmış. Şahmatın belə növü VI-VII əsrlərdə Azərbaycanda geniş yayılmışdı.

AZƏRBAYCAN ŞAHMAT MƏKTƏBİ

Şahmatın Azərbaycanda yayılması.

Şahmat oyununun təkmilləşdirilib bu günkü şək-lə salınmasında dünyanın bir çox xalqları iştirak etmişlər. Şahmat tarixçiləri haqlı olaraq Orta Asiya-nı şahmatın ikinci vətəni hesab edirlər. İran xalqlarında bu sahədə böyük xidmətləri olmuşdur. Şahmat tarixçiləri şahmatın tarixini tədqiq edərkən bu sahədəki bütün nailyyətləri ancaq İran və Qərbi Avropa xalqlarına aid edərək Zaqafqaziya xalqları-nın şahmat tarixinə etinasız yanaşmışlar. Halbuki Zaqafqaziyada şahmatın çox qədim və zəngin bir tarixi vardır. Mənbələrdən görünür ki, şahmat oyu-nu Azərbaycanda hələ VI əsrdə məlum olmuşdur. XIII əsrin sonu və XIV əsrin əvvəllərində yaşamış görkəmli Azərbaycan şairi Əssar Təbrizinin «Məhr və Müştəri» poemasının ümumi məzmunundan ay-dın olur ki, şahmat oyunu Azərbaycanda isla-miyyətdən xeyli əvvəl məlum imiş. Azərbaycanda şahmatın VI əsrdə məlum olması fikrini irəli sürməyə əsas verən ikinci mənbə VI əsrdə Pəhləvi di-lində yazılmış şahmat haqqındakı qədim İran povestidir. Həmin povestdən aydın olur ki, şahmat oyunu Sasani İranında VI əsrdə məlum olmuşdur. Azər-

baycan isə o zaman Sasanilərin idarəçiliyində olan əyalətlər içərisində mədəni və iqtisadi cəhətcə inkişaf etmiş ən qabaqcıl ölkələrdən biri idi. Digər tərəfdən məlumdur ki, İran - sasanı mədəniyyətinin yaranması və inkişaf etdirilməsində bir çox xalqdar kimi azəri xalqının da böyük rolu olmuşdur. Görkəmli Azərbaycan şairləri Nizami Gəncəvinin, Nəsiminin, Fizulinin, Xaqaninin, Məhsəti Gəncəvinin əsərlərində Azərbaycan şahmatının tarixinə aid qiymətli məlumatlara rast gəlmək olar.

*IX-XIV əsrin tanınmış Azərbaycanlı şahmatçıları:
C. Naxçıvani, Ə. Təbrizi.*

IX əsrdən başlayaraq Azərbaycanda sürətlə inkişaf etməyə başlayan şahmat ilk dəfə Təbriz, Gəncə, Ərdəbil, Naxçıvan və Şamaxı şəhərlərində geniş yayılmışdır. Həmin dövrlərdə qərb ölkələrində bu müdrik oyunla krallar və feodallar məşğul olurdularsa, Şərqdə isə geniş xalq kütlələri məşğul idi. Həmin dövrün ən qüvvətli şahmatçılarından biri Cəlaləddin Naxçıvani idi.

Dövrünün mahir şahmatçılarından biri də XIV əsrdə yaşamış Xacə Əli Təbrizi olmuşdur. O, şahmata o qədər bəlli olmuşdur ki, hətta Teymurləngin imperiyasının birinci şahmatçısı sayılmışdır. O dövrdə Qərbi Avropada şahmatçılar ancaq iki və

ya üç adamla taxtaya baxmadan «gözübağlı» oynayırdısa, Xacə Əli Təbrizi dörd nəfərlə «qaibanə» görüş keçirərdi. Onun Şərqdə şahmatın inkişafında böyük əməyi olmuşdur.

Görkəmli Azərbaycan alimi səyyah və coğrafiyaşunas Hası Zeynələbdin Şirvani, şairlərdən Məşədi Məhəmməd Müsəvvər, Mirzə Rəhim Fəna, Zayan Ərdəbili, Mirzə Əbdulxalıq Cənnət, Mirzə İsmayıl Qasir, Qasımbəy Zakir, Mirzə Fətəli Axundov, Mirzə Ələkbər Sabir kamil şahmatçı olmuşlar.

XIX-XX əsrlərdə Azərbaycanda şahmat.

1920-ci illərdə respublikamızın idarə və müəsisələrində ilk şahmat dərnəkləri yaradılmağa başladı. Həmin illərdə «Bakinskiy raboçiy» qəzeti nəzdindəki xüsusi şahmat guşəsi Bakıda şahmatın inkişafının əsas mərkəzinə çevrildi. Burada vaxtaşırı maraqlı söhbətlər keçirilir, şahmatın respublikada yayılması yolları müzakirə edilir, yeni şahmatçılıq nəsli üzə çıxarılırdı. Tezliklə qəzetin təşəbbüsü ilə müxtəlif turnirlər keçirilməyə başladı.

Belə turnirlərin birində 1922-ci ildə 10 nəfər güclü şahmatçının iştirakı ilə keçirilən Ümumbakı turnirindən sonra (turnir Vladimir və Mixail

Makaqonov qardaşlarının qələbəsi ilə nəticələnmişdi) Bakıda kütləvi şahmat turnirləri start götürdü. Bu yarışlar respublikamızda şahmatın inkişafına, yeni istedadlı şahmatçılar nəslinin yetişməsinə təkan verdi.

Tezliklə Bakı çemrionu adı uğrunda gərgin mübarizə aparən şahmatçılar meydana gəldi. 1926-cı ildə bir sıra mötəbər beynəlxalq turnirlərin qalibi N.Rudnevin Bakıya gəlişi, şahmata dair mühazirələri və keçirdiyi oyun seanslarının böyük əhəmiyyəti oldu.

Respublikamızda şahmatın yayılıb inkişaf etdirilməsində Mixail və Vladimir Makaqonov, Kiril və Aleksandr Sarıçov, Mixail və Danil Danilov qardaşlarının, Q.Səlimxanov, A.Qurviçin, N.Patyomkin, O.Rostovsev, L.Yegizarov, N.Doktorski və başqalarının böyük xidmətləri olmuştür. Məhz bu şahmatçılar tez-tez müxtəlif oyun seansları keçirir, kütlələr qarşısında şahmatın mədəni əyləncə vasitəsi olması barədə mühazirələr oxuyur, maraqlı fikirlər söyləyirdilər.

1934-cü ildə Azərbaycanın şahmat həyatında mühüm hadisə baş verdi. İlk dəfə olaraq şahmat üzrə Respublika çempionatı keçirildi. Yarışlarda uğurla çıxış edən birinci dərəcəli şahmatçı Qasım Səlimxanov ilk respublika çempionu oldu.

Azərbaycan şahmatçıları beynəlxalq aləmdə ilk addımlarını 1939-cu ildə atmışlar. Həmin il dəfələrlə respublika çempionu olmuş V.Makaqonov Leninqradda (indiki Sankt-Peterburq) keçirilən beynəlxalq turnirdə uğurla yarışaraq S.Reşevskiyə (ABŞ) qalib gəldi. Müharibədən sonrakı illərdə Azərbaycanda şahmat böyük sürətlə yayılmağa başladı. Gənclərdən A.Zeynallı, S.Xəlilbəyli, T.Zatulovskaya, V.Bağirov, R.Əmirxanov, L.Listenqarten, L.Quldin, E.Sərdarov, Ə.Şaxtaxtinski, B.Levitas, Z.Vəlibəyov və başqaları yarışdan-yarışa ustalılıqlarını artırır, müxtəlif çempionatlarda uğurla çıxış edirlər.

60-70-ci illər respublika şahmat tarixinə görkəmli qələbələr ili kimi daxil olmuşdur. Dəfələrlə Azərbaycan çempionu adına layiq görülmüş V.Bağirov beynəlxalq usta adını (1960) aldıqdan sonra bir çox məsul yarışlarda respublikamızın şərəfini layiqincə qorumuşdur. Psixoloji və taktiki cəhətdən həmişə oyuna hazır olan V.Bağirov 1978-ci ildə respublikamızın şahmatçıları arasında ilk olaraq beynəlxalq qrossmeyster adını almışdır.1970-1980-cı illərdə Azərbaycanın şahmatçılarından A.Hüseynov (Zaqafqaziya çempionu 1982), E.Əliyeva, E.Məhərrəmov, F.Sideifzadə, A.Vəlibəyov, S.Quliyev və başqalarını göstərmək olar.

Respublikamızın Prezidenti ulu öndər Heydər Əliyev cənablarının təməlini qoyduğu işlər



nəticəsində Azərbaycanda 7 beynəlxalq grossmeyster, 14 beynəlxalq usta, 6 FİDE ustası, 4 beynəlxalq dərəcəli hakim hazırlanmışdır.

Müstəqil olduqdan sonra xalqımızın ümummilli lideri möhtərəm Heydər Əliyev cənablarının 1998-ci ilin yanvar ayının ilk günlərində 12-ci dünya çempionu Anatoli Karpovu qəbul etməsi, uşaq şahmatına dövlət qayğısının artırılması haqqında fərmanlar verməsi, Azərbaycan şahmatının inkişafına güclü təkan oldu. Gənc şahmatçılarımız ölkə prezidentinin etimadını doğrudularaq



beynəlxalq miqyasda daha böyük uğurlar qazandı-
lar.

İndi şahmat Azərbaycanda dirçəliş dövrünü yaşayır.

Azərbaycan şahmatçılarının müvəfəqiyyətləri dünyaya səs salıb. Bütün bunlar Respublikasının Prezidenti İlham Əliyevin diqqətindən kənarda qalmamışdır. Azərbaycan Respublikasının Prezidenti bildirmişdir ki, Azərbaycanda ötən illərə nisbətən 21 grossmeyster, 16 beynəlxalq usta, 10 FİDE ustası vardır. Xalqın intellektual səviyyəsini nümayiş etdirən idman növü kimi şahmat Azərbaycanı dünyada daha geniş tanınmasında mühüm rol oynayır. Ölkədə şahmatın daha da

inkışaf etdirilməsi və beynəlxalq yarışlarda yeni nailiyyətlərinin qazanılmasını təmin məqsədi ilə Azərbaycan Respublikasının Prezidenti İlham Əliyev «2009-2014-cü illərdə Azərbaycanda şahmatın inkışaf etdirilməsi Dövlət Proqramı»nın təsdiq edilməsi haqqında sərəncam imzalamışdır.

Son illər Azərbaycan şahmatçıları dünya miqyasında böyük uğur qazanaraq geniş tanınırlar. Qrossmeystlər A.Sofiyeva, F.Vəlixanlı, İ.Qədimo-va ilə yanaşı dünyanın ən gənc qrossmeysterləri T.Rəcəbov, V.Həşimov, Q.Hüseynov, R.Məmmədov, E.Səfərli kimi tanınmış şahmatsılar və ailənin bütün üzvləri Dünya və Avropa çempionu olmuş Şəhriyar, Zeynəb, və Türkan Məmmədyarovlar ölkəmizin nüfuzunu beynəlxalq aləmdə daha da yüksəklərə qaldırmışlar.

ŞAHMAT OYUNU HAQQINDA ƏSAS ANLAYIŞLAR

Şahmat oyun qaydaları

Şahmat oyunu zamanı aşağıdakı qaydalara əməl etmək lazımdır.

1. Rəqiblər bir-birinə qarşı nəzakətli olmalı, görüş başlamazdan əvvəl tərəflər bir-birinin əlini sıxmalı və ağ fiqurlarla oynayan tərəf birinci gedişini etməlidir.

2. Tərəflərdən hər hansı biri öz gedişi öz növbəsində hər hansı fiqura toxunarsa, onda mütləq bu fiqurla oynamalıdır. Əgər toxunulan fiqurun heç bir gedişi yoxdursa, bu halda həmin oyunçuya, belə vəziyyətin təkrarlanmaması üçün hakim tərəfindən xəbərdarlıq edilir və oyun davam edir.

3. Əgər rəqib fiquruna əl dəyibsə, həmin fiquru zərbə altına salan istənilən fiqurla götürmək məcburidir. Əgər toxunulan fiqur zərbə altında deyilsə, həmin oyunçuya şifahi xəbərdarlıq edilir və oyun davam edir.

4. Gedişlər qaytarılmır, belə ki, gediş edildiyi andan əl fiqurdan çəkilibsə, gediş edilmiş hesab edilir. Əgər əl fiqurdan çəkilməyibsə, onu başqa istənilən əlverişli xanaya getmək olar.

5. Oyun zamanı fiqur taxta üzərində xanada düzgün yerləşməyibsə, onu düzəltmək üçün tərəflərdən

biri öz gedişində “düzəldirəm” deməli və bundam sonra həmin fiquru düzəltməlidir.

6. Rəqib öz gedişini fikirləşdiyi anda ona maneçilik etmək olmaz.

7. Oyun zamanı başqa köməkçi vasitələrdən (kitabdan, əlavə materiallardan, kənar şəxslərlə məsləhətləşmək və s.) istifadə etmək qadağandır.

8. Görüşün nəticəsindən asılı olmayaraq görüş başa çatdıqdan sonra məğlub olmuş tərəf rəqibini qələbə münasibətilə təbrik edir. Əgər görüş heç-heçə ilə nəticələnibse, yenə də hər iki rəqib bir-birinin əlini sıxır və beləliklə görüşün nəticəsi, blankda aşağıdakı kimi qeyd edilir:

Ağlar qalib gəldikdə - 1:0

Qaralar qalib gəldikdə - 0:1

Heç-heçə olduqda – $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Şahmat taxtası və fiqurlar.

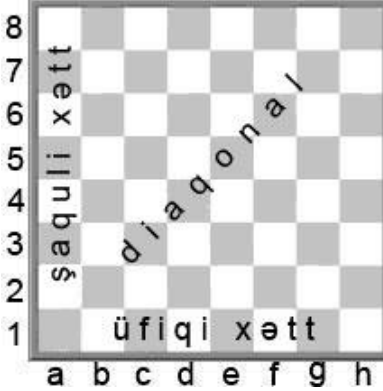
Şahmat oyunu iki rəqibin əqli mübarizəsidir və bu mübarizə şahmat taxtası üzərində şahmat fiqurlarının müəyyən qaydalarla hərəkət etdirilməsi yolu ilə aparılır. Şahmat taxtası kvadrat şəkilindədir və bu kvadrat 64 kiçik kvadratlara bölünmüşdür. Bu kvadrlar növbə ilə ağ və qara rənglə rənglənmişlər. Bu kvadratın hər biri şahmatda **x a n a** adlanır (diaq.1) .

Üfuqi xətlərlə, şahmat taxtasının ilk səkkiz hərfini: c(se), d(de), g(je), h(haş) ilə işarə edilmişdir (dia-

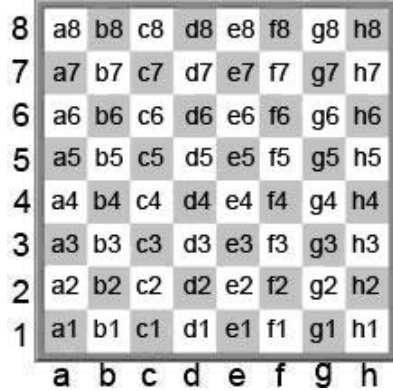


qram 2) lər ərəb rəquli xətlərinin ilk a(a), b(be), e(ye), f(ef), işarə edil-

Diaqram 1



Diaqram 2



Diaqram 3

Beləliklə şahmat taxtasındaki hər bir xananın öz adı vardır. Bunun üçün əvvəlcə həmin xananın yerləş-

diyi şaquli xəttin, sonra isə üfuqi xəttin adı deyilir. Məsələn: e4 (ye dörd), h7 (haş yeddi) və s. (diaqram 3).

Şahmatda 32 fiqur olur. Tərəflərin hər birinin 16 fiquru (yəni 16 ağ və 16 qara fiqur) olur. Bu fiqurlar aşağıdakılardır:

Şah-1 ədəd, Vəzir-1 ədəd, Top-2 ədəd, Fil-2 ədəd, At-2 ədəd, piyada-8 ədəd. Fiqurlar düzülən zaman şahmat taxtası elə qoyulmalıdır ki, hər bir rəqib üçün sol aşağı künc (a1 və ya h8 xanası) qara olmalıdır. Bir qayda olaraq ağ fiqurlar 1 və 2-ci xətlərdə, qara fiqurlar isə 7 və 8-ci xətlərdə yerləşir. Bir qaydanı də yadda saxlamaq lazımdır ki, ağ vəzir ağ xanada, qara vəzir qara xanada ("vəzir öz rəngini sevir" kimi yadda saxlamaq daha asandır) yerləşməlidir.

Fiqurların düzüm qaydası 4-cü diaqramda göstərilmişdir.



Diaqram 4

Şahmat diaqramlarında bir qayda olaraq ağlar aşağıda, qaralar isə yuxarı tərəfdə yerləşdirilir. Oyunu həmişə ağlar başlayır və tərəflər növbə ilə gedişlər edir-

lər. İki gediş dalbadal etmək və ya gedişi buraxmaq olmaz. Kimin hansı rənglə oynamağını isə püşk vasitəsilə müəyyən edirlər.

Oyunun məqsədi. Şahmat oyununda əsas məqsəd rəqib şahını «mat» etməkdir. «Mat» sözü ərəb dilindən götürülüb «mat qaldı, donub qaldı və ya öldü» deməkdir.

Rəqib şahını «mat» vəziyyətinə salan və ya oyunun gedişində rəqibi təslim olmağa məcbur edən oyunçu qalib hesab edilir. Oyun ərzində qüvvələr nisbəti bərabər olduqda oyunçuların razılığı ilə görüş heç-heçə də qurtara bilər.

Fiqurların və piyadaların dəyəri.

Fiqurların gücü şərti olaraq aşağıdakı kimi müəyyənləşdirilmişdir. Güc vahidi olaraq piyada götürülmüşdür:

Vəzir=9 piyada, Top=5 piyada, At=3 piyada, Fil=3 piyada

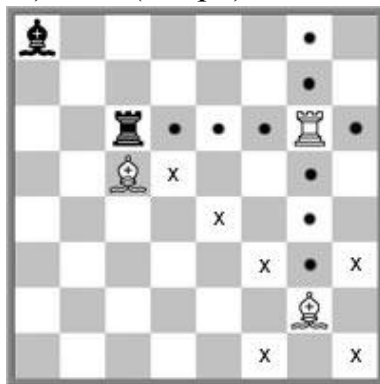
Göründüyü kimi şahmat oyununda ən güclü fiqur vəzir, ən zəif isə piyadadır. Şahmat oyunu zamanı eyni güclü fiqurları, məsələn: piyadanı-piyada ilə, topu top ilə, atı-at ilə və yaxud fili fil ilə, vəziri vəzir ilə dəyişmək mümkündür. Məcburi və sərfəli hallarda çalışmaq lazımdır ki, dəyişiləcək güc vahidləri bərabər və yaxud rəqibin fiqurundan üstün olsun. Məsələn: vəziri rəqibin 2 topuna, topu rəqibin bir atına 2 piyadasına, vəziri rə-

qibin 3 yüngül fiquruna dəyişmək olar. At və fil yüngül fiqurlar, vəzir və top ağır fiqurlardır.

Şahın gücü nisbi dəyişmədə təyin olunmur, çünki şah taxta üzərindən götürülmür. Şahın sonluqda mübarizə aparmaq qabiliyyəti 3 piyadanın döyüş qabiliyyətinə bərabərdir.

Fiqurların gedişləri.

Top - top fiquru istənilən istiqamətdə üfiqi və şaquli xətlər boyunca, mümkün ola bilən məsafəyə hərəkət edir və hərəkət boyunca yolunda rəqib fiquru dayanarsa onu uda (vura) bilər (diaq.5).



Diaqram 5

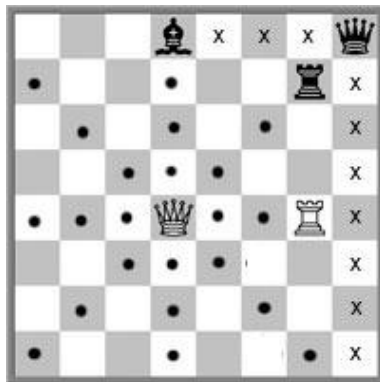
Diaqram 5-də göstərilmiş vəziyyətdə ağların topu nöqtə ilə qeyd olunmuş 9 xanadan (d6, e6, f6, h6, g3, g4, g5, g7, g8) birinə gedə bilər. Bundan əlavə ağ top c6 xanasında dayanmış qara topu vura bilər. Bundan ötrü c6 xanasındaki top taxtadan götürülür və ağ top onun yerinə (dama oyununda isə bir daş o birinin üzə-

rindən keçib növbəti xanaya düşür) qoyulur. Şahmatda bu "vurmaq" adlanır. g2 xanasında dayanmış ağ rəngli fili (yəni öz filini) vurmaq olmaz və eyni zamanda top filin üzərindən keçərək g1 xanasına düşə bilməz.

Qara top 7 boş xanadan (a6, b6, d6, e6, f6, c7, c8) birinə gedə, g6 xanasındakı ağ topu və c5 xanasındakı ağ fili vura bilər. Bu vəziyyətdə topun c1, c2, c3, c4 və h6 xanalarına gedişi yoxdur.

Fil - fil fiquru istənilən istiqamətdə diaqonal boyunca mümkün ola bilən məsafəyə hərəkət edir və hərəkət boyunca yolunda rəqib fiquru dayanarsa onu vura bilər. Oyunun əvvəlində hər iki tərəfin iki fili olur: onlardan biri yalnız ağ, o biri isə yalnız qara xanalar üzrə diaqonal boyunca hərəkət edə bilər (diaq.5). Diaqramdan görüldüyü kimi g2 xanasında dayanmış fil "x" işarəsi ilə göstərilmiş 6 boş xanadan (d5, e4, f3, f1, h1, h3) birinə gedə, c6 xanasında dayanmış rəqib topunu vura bilər. b7 və a8 xanalarına fil gedə bilməz. c5 xanasında dayanmış fil daha çox sərbəstliyə malikdir: o, 11 xanaya gedə bilər. a8 xanasındakı qara filin isə yalnız b7 xanasına bir gedişi var.

Vəzir - vəzir fiquru istənilən istiqamətdə şaquli və üfiqi xətlər üzrə (top kimi) və diaqonal boyunca (fil kimi) mümkün ola bilən məsafəyə hərəkət edir və hərəkət boyunca yoluna rəqib fiquru dayanarsa onu vura bilər (diaq.6)



Diaqram 6

Diaqramdan göründüyü kimi top və fillə müqaisədə vəzirin imkanları daha böyükdür. Ağ vəzir nöqtə ilə işarə edilmiş boş olan 22 xanadan birinə gedə, g7 xanasındaki topu və d8 xanasındaki fili vura bilər. g4 və h4 xanalarına isə vəzir gedə bilməz. Qara vəzir isə "x" ilə işarə edilmiş 10 boş xanaya gedə bilər. a1-h8 diaqonalı boyunca vəzirin gedişi yoxdur. d8, c8, b8 və a8 xanalarına da vəzir gedə bilməz.

Şah - şah fiquru vəzir kimi bütün istiqamətlərdə (şaquli və üfiqi xətlər üzrə, diaqonallar boyunca) yalnız bir xana (qonşu xanaya) hərəkət edə bilər. Şah yeganə fiqurdur ki, onu vurmaq (taxtadan götürmək, udmaq) olmaz. Şah özü də digər fiqurların zərbəsi altında olan xanalara gedə bilməz və rəqibin hər hansı bir qorunmuş fiqurunu vura bilməz (diaq.7).

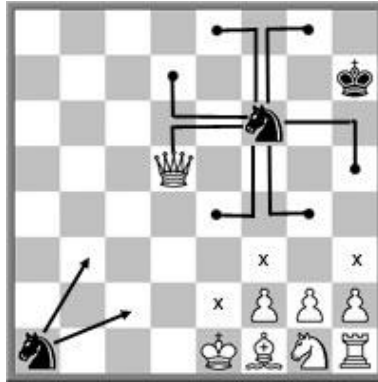


Diaqram 7

Diaqramdan göründüyü kimi ağ şah nöqtə ilə işarə edilmiş 6 boş xanadan birinə gedə bilər. d4 xanası qara şahın, d2 xanası isə qara filin zərbəsi altında olduğundan bu xanalara ağ şah gedə bilməz. Qara şah isə yalnız e4 və f6 xanalarına gedə bilər. d5 və f5 xanaları ağ filin, d6 xanası ağ topun, d4 xanası ağ şahın zərbəsi altında və f4 xanasında öz fili dayandığına görə bu xanalara qara şah gedə bilməz. e6 xanasındakı ağ fili qara şah vura bilməz, çünki fil a6 xanasındakı topla qorunub.

At - at fiquru şahmatda ən müəmmalı gediş edən fiqurdur. Atın gedişini müxtəlif ədəbiyyatlarda müxtəlif cür təsvir edirlər. Biz isə çalışacağıq ki, daha başa düşülən şəkildə izah edək. At fiquru əvvəlcə irəliyə və ya geriyyə (sola və ya sağa) iki xana, sonra isə həmin xanadan bir xana sola və ya sağa (irəliyə və ya geriyyə), kiril əlifbasındakı "Q" hərfi kimi hərəkət edir (diaq.8). Şahmatda at yeganə fiqurdur ki, digər fiqurların üzərindən tullanıb keçə bilər. At mərkəzdə durduqda

daha çox xanaya gedə bilər. 8-ci diaqramda f6 xanasında dayanmış qara at boş olan 6 xanaya (d7, e8, f8, h5, g4, f4) gedə, d5 xanasındaki ağ vəzirə vura bilər. h7 xanasında öz şahı dayandığına görə bu xanaya at düşə bilmir. a1 xanasında, yəni taxtanın küncündə dayanmış atın yalnız 2 gedişi var:



Diaqram 8

b3 və c2 xanalarına. g1 xanasında dayanmış ağ at fiqurlarla əhatə olunmasına baxmayaraq onun gedişi zamanı düşə biləcəyi e2, f3, və h3 xanaları boş olduğuna görə bu xanalara getməyinə heç bir fiqur mane olmur.

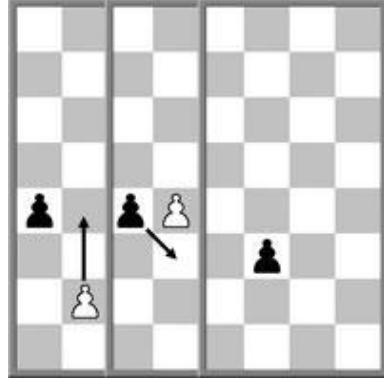
Piyada - bütün fiqurlar (şah, vəzir, top, fil, at) bütün istiqamətlərdə hərəkət edə bildikləri halda, piyada yalnız irəli və yalnız bir xana gedə bilər. Burada bir müstəsna hal var: öz ilkin vəziyyətindən (ağ piyadalar üçün bu 2-ci, qara piyadalar üçün isə 7-ci üfiqi xətt) hər bir piyada oyunçunun istəyindən asılı olaraq yolunda heç bir maneə olmadığı halda iki xana da gedə bilər. Əgər piyada oyun ərzində hərəkət edibsə, onda o iki

xana getmək hüququnu itirir. 9-cu diaqramda ağ piyadaların gedə biləcəkləri xanalar nöqtə ilə, qara piyadalar üçün isə "x" işarəsi ilə göstərilmişdir. f2 ağ və f7 qara piyada oyunçunun istəyindən asılı olaraq bir və ya iki xana irəli gedə bilər. ağ h7 və qara c4 piyadasının gedişi yoxdur. g2 piyadası yalnız bir xana gedə bilər, çünki g4 piyadası ona mane olur. d4 və e3 piyadaları gələcəkdə yalnız bir xana-bir xana irəli gedə bilərlər.

Piyadalar sonuncu xəttə çatdıqda (ağ piyada 8-ci, qara piyada isə 1-ci) dərhal (bu zaman həmin fiqurdan taxta üzərində olub-olmamasından asılı olmayaraq) şah və piyada istəsna olmaqla digər öz fiquruna – vəzirə, topa, filə və ya ata çevrilir.



Diaqram 9



Diaqram 10

Beləliklə, nəzəri olaraq bir tərəfin bütün 8 piyadası sonuncu xəttə çatarsa, həmin tərəfin taxta üzərində 9 vəzir, 10 topu, 10 fili və ya 10 atı ola bilər. 8-ci diaqramda a7 piyadası a8 xanasına oynanılan zaman o taxta üzərindən dərhal götürülür və a8 xanasına yeni almaq istədiyi fiqur (vəzir, top, fil və ya at) qoyulur.

Şah, vəzir, top, fil və at necə hərəkət edirlərsə, o cür də vururlar. Onlardan fərqli olaraq piyada düz hərəkət (şaquli xətt boyunca) etsə də bir xana diaqonal boyunca yerləşmiş rəqib fiqurunu vura bilər. 9-cu diaqramda qara f7 piyadası oyunçunun istəyindən asılı olaraq e6 və ya g6 xanasında dayanmış rəqib atını vura bilər. h7 xanasındaki topu uda bilər. Bu zaman o sonuncu xəttə çatdığından dərhal başqa bir fiqura (vəzir, top, fil və ya ata) çevrilməlidir. Deməli, piyada bir xəttədən o birinə yalnız rəqib fiqurunu vuran zaman keçə bilər. Məsələn, a2 piyadasının g8 xanasına düşə bilməsi üçün o, 6 rəqib fiqurunu vurmaldır.

Piyadalar üçün daha bir qayda var: bu "keçiddə vurmaq" qaydasıdır. Əgər bir piyada ilkin vəziyyətdən iki xana getdiyi zaman rəqib piyadasının zərbəsi altında olan xanadan keçərsə, rəqib piyadası növbəti gedişdə həmin piyadanı vura bilər. Bu zaman zərbə altından keçən piyada götürülür və öz piyadası həmin zərbə altında olan xanaya qoyulur. Sanki rəqib piyadası iki deyil bir xana getmişdi (diaq.10). Əgər başqa fiqurla gediş edilərsə, sonradan bu qaydanı tətbiq etmək hüququ itirilir. 10-cu diaqrama nəzər yetirək. b2 ağ piyadası iki xana (b4 xanasına) irəli gedəndə o, a4 xanasında dayanmış qara piyadanın zərbəsi altından (b3 xanasından) keçir, qaralar bu piyadanı vurmaq istədikdə, ağ piyadanı taxtadan götürür və öz piyadasını a4-dən götürüb b3 xanasına qoyurlar.

Qalaqurma Diaqram 11

Şahmat oyununda hər dəfə gediş edərkən yalnız bir fiqur oynanılır. Bu qaydada da istisna hal vardır: bu gedişdə eyni zamanda iki fiqur (şah və top) iştirak edir. Bu gediş qalaqurma adlanır. Qalaqurma belə edilir: əvvəlcə şah (mütləq şahla başlamaq lazımdır) topa tərəf iki xana gedir, sonra top şahın üzərindən keçərək onun yanındakı xanaya qoyulur (diaq.11 və 12).

Bu zaman şahla top arasında heç bir fiqur olmamalıdır və nə şah, nə də ki, top hərəkət etməmiş olmalıdır. Oyun ərzində yalnız bir dəfə qala qurmaq olar. Diaqrama fikir versək görürük ki, ağ şahla a1 xanasında dayanmış top arasında 3, h1 xanasında dayanmış top arasında isə 2 xana vardır. Ona görə sol tərəfə qala qurduqda bu uzun qalaqurma, sağ tərəfə qala qur-



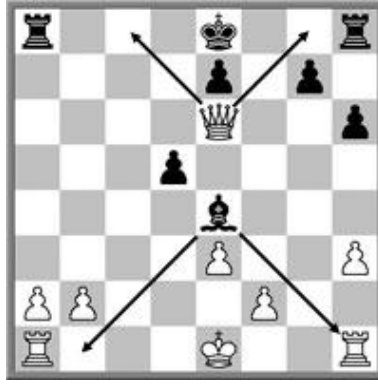
duqda isə qısa qalaqurma adlanır. 12-ci diaqramda ağlar uzun, qaralar isə qısa qala qurmuşlar.



Diaqram 12

Əgər oyun ərzində toplardan hansısa gediş edib, sonradan öz ilkin yerinə qayıdıb gəlmişsə artıq bu topla qala qurmaq olmaz, digər topla isə olar. Əgər şah hərəkət edibsə, onda qalaqurma hüququ itirilir. Qalaqurma zamanı aşağıdakı qaydaları da yadda saxlamaq lazımdır:

Şaha hücum edilərsə, yəni şah zərbə altındadırsa, yaxud qalaqurma zamanı şah rəqib fiqurunun zərbəsi altından keçərsə və ya qalaqurduqdan sonra şah zərbə altına düşərsə qalaqurmaq olmaz (diaq.13)



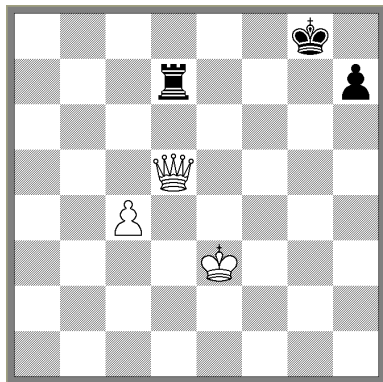
Diaqram 13

Diaqramdan görüldüyü kimi qara şah uzun qala quran zaman ağ vəzirin zərbəsi altında olan c8 xanasından keçməlidir. Qısa tərəfə qala qurduqdan sonra isə qara şah g8 xanasına düşür. Bu xana isə vəzirin zərbəsindədir. Deməli qara şah hələlik heç bir tərəfə qala qura bilməz. Ağ şah uzun tərəfə qala qura bilər, çünki bu zaman şah deyil, ağ top e4 xanasındakı qara filin zərbəsindən keçir. Qısa tərəfə də ağ şah qala qura bilər, çünki zərbə altında şah deyil top dayanmışdır.

Mat və pat anlayışları.

Şahmat mübarizəsi əsasən rəqib fiqurlarının üzərinə həmlə etməkdən (hücum) və rəqibin hücumlarını dəf etməkdən (müdafiə) ibarətdir. Oyun ərzində fəzir, top, fil, at və ya piyada məhv olarsa, oyun davam edir. Lakin oyunun nəticəsi bilavasitə şahın taheyindən asılıdır. Şah məhv olarsa oyun dərhal dayandırılır və şahı məhv olan tərəf məğlub edilmiş sayılır.

Hər hansı bir fiqur şahı hücum edərsə, yəni növbəti gedişdə onu vurmaq istəyərsə, onda belə vəziyyətdə deyirlər ki, şah elan olunmuşdur (diaqram.14)



Diaqram 14

Diaqramdan göründüyü kimi d5 xanasında dayanmış ağ vəzir qaraların g8 xanasındakı şahına hücum etmişdir. İndi gediş qaralarındır və növbəti gedişdə onlar mütləq öz şahlarını qorumalıdırlar. Bunu necə etmək olar? Şah elan olunduqda qorunmağın 3 yolu var:

a) şahı hücum edən fiquru məhv etmək, yəni bizim diaqramda d7 xanasındakı qara top vəziri vura bilər;

b) hücum olunmuş xəttədən kənara çəkilmək (şah f8, h8 və g7 xanasına çəkilə bilər);

c) hücum xəttini bağlamaq (top f7 xanasına gəlir) Əgər şahı qorumaq üçün bu üç yoldan heç biri olmazsa, onda nə baş verir? Belə vəziyyətdə deyirlər ki, şah mat (ərəb dilindən tərcümədə mat olmaq - donub qalmaq, ölmək deməkdir) olmuşdur və oyun başa çatmışdır. Şahı mat olan tərəf oyunu uduzmuş hesab edilir.

Beləliklə, oyunun məqsədi rəqib şahını mat etməkdən ibarətdir.

Heç-heçənin bəzi halları.

Şahmat oyununda elə vəziyyətlər yaranır ki, tərəflərin heç biri qalib gələ bilmir və bu halda oyun heç-heçə ilə nəticələnir. Heç-heçə ilə nəticələnişək vəziyyətlər aşağıdakılar ola bilər:

1. Şah-şaha qarşı 2. Şah və fil-şaha qarşı 3. Şah və at-şaha qarşı 4. Şah və iki at-şaha qarşı və s.

Bundan başqa şahmat oyununda daha mürəkkəb heç-heçə vəziyyətləri yarana bilər. Bu vəziyyətlər aşağıdakılardır:

1. «Pat»
2. Daimi «şah»
3. Mövqenin üç qat təkrarı
4. 50 və bəzi hallarda 75 gediş qaydası

Pat. Pat elə bir vəziyyətdir ki, tərəflərdən hər hansı biri öz gedişində heç bir gedişə malik deyil və şah «şah» altına düşməyib. Bu halda görüş heç-heçə olur.



Diaqramdan göründüyü kimi ağlar böyük üstünlüyə malikdir və onlar qalib gəlmək istəyir. Bu vəziyyətdə ağlar tələsmiş və 1.Şd5-c6 gedişini etmişdir. Bu vəziyyətdə gediş qaralarındır. Qaralar heç bir gedişə malik deyil və zəif tərəfin şahı zərbə altına düşməmişdir. Bu vəziyyət «pat» adlanır.

Daimi “şah”

Şahmat oyununda elə vəziyyət yaranır ki, tərəflərdən biri hər hansı biri böyük üstünlüyə malik olur.

Mövqenin üç qat təkrarı. Əgər gedişlərdən asılı olmayaraq vəziyyət üç dəfə təkrar olunarsa bu vəziyyət üç qat təkrar adlanır.

Vəziyyətin təkrarlanması əlbəttə, eyni gedişlərin təkrarlanmasından da yarana bilər, hansı ki, daimi “şah” elan etməklə buna nail olmaq olar.

50 və bəzi hallarda 75 gediş qaydası

50 və 75 gediş qaydası aşağıdakı hallarda tətbiq edilir.

- a) Şah və top-şaha qarşı; (50 gediş)
- b) Şah, at və fil - şaha qarşı; (50 gediş)
- c) Şah, top və fil - şaha və topa qarşı (75 gediş)

Fiqurların yuxarıda göstərilən nisbətində, 50 və ya 75 gediş ərzində üstün tərəf zəif tərəfə «mat» verməlidir, əks halda oyun heç-heçə ilə nəticələnir.

Şahmat notasiyası

Musiqiçilərə notlar lazım gəldiyi kimi şahmatçılara da oyunu yazmaq üçün xüsusi bir yazı qaydası lazımdır. Təkmilləşmək, şahmat oyununun sirlərinə daha dərinədən yiyələnmək üçün mütləq şahmat ədəbiyyatından, şahmat kompyüterlərindən, kompyüter proqramlarından istifadə etmək lazımdır. Şahmat taxtasındaki fiqurların vəziyyətini, bütövlükdə şahmat görüşünü yazmaq üçün xüsusi yazı sistemindən - şahmat notasiyasından istifadə edirlər.

Müasir dövrdə şahmat aləmində 2 növ yazı sistemindən istifadə edirlər. Onlardan biri-cəbri notasiya sistemindən demək olar ki, dünyanın hər yerində istifadə edilir. FİDE məhz bu sistemdən istifadə edilməsini tövsiyə edir. İkinci sistem-təsviri yazı sistemindən yalnız ingilis, ispan və portuqal dilli ölkələrdə istifadə edilirdi ki, indi onlar da artıq cəbri yazı sisteminə

üstünlük verməyə başlamışlar. Bizim ölkəmizdə cəbri notasiyadan istifadə edilir.

4-cü diaqramda uyğun olaraq fiqurların başlanğıc vəziyyətdə yerləşməsinə belə yaza bilərik:

Ağlar: Şe1, Vd1, Ta1, Th1, Fc1, Ff1, Ab1, Ag1, pp. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (16)

Qaralar: Şe8, Vd8, Ta8, Th8, Fc8, Ff8, Ab8, Ag8, pp. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16)

Dərsliyin əvvəlindəki 3-cü və 4-cü diaqramlara yenidən nəzər salaq. Hər xananın necə adlandırıldığını biz artıq bilirik. Şahmat fiqurları isə aşağıdakı cədvəldəki şərti işarələrlə göstərilir:

Fiqurun adı	Şərti işarəsi
♔ Şah	Ş
♚ Vəzir	V
♙ Top	T
♜ Fil	F
♞ At	A
piyada	p. (yalnız fiqurların vəziyyəti yazılanda)

Gördüyünüz kimi, əvvəlcə ağ, sonra isə qara fiqurların yerləşməsi yazılır. Fiqurlarda isə ardıcılıq belədir: əvvəlcə şahın vəziyyəti, sonra vəzir, toplar, filər, atlar və piyadaların vəziyyəti yazılır. Eyni adlı fiqurlar yazıldıqda əvvəlcə "a" şaquli istiqamətində, sonra isə "h" şaquli istiqamətində yerləşən fiqurlar qeyd

edilir. Eyni adlı fiqurlar bir şaquli xəttə yerləşdikdə isə 1-ci üfiqi xəttədən 8-ci xətt istiqamətindəki ardıcılıqla göstərilir.

Şerti işarə	Şerti işarə nəyi ifadə edir
-	Adi gediş
:	Hər hansı bir fiquru vurmaq
+	Şah elan etmə
++	İkiqat şah e'lan etmə
x	Mat e'lan etmə
0-0	Qısa qalaqurma
0-0-0	Uzun qalaqurma
!	Yaxşı, güclü gediş
!!	Əla, çox güclü gediş
?	Zəif, səhv gediş
??	Çox pis gediş, kobud səhv
!?	Təqdirə layiq gediş
?!	Şübhəli gediş
~	İstənilən gediş
±	Ağlarda üstünlük var
μ	Qaralarda üstünlük var
ќ	Ağlarda uduş vəziyyətidir
°	Qaralarda uduş vəziyyətidir
=	Vəziyyət bərabərdir

ŞAHMAT TERMİNLƏRİ

Şahmat oyunu üç mərhələdən ibarətdir: Debüt (oyunun başlanğıcı), mittelşpil (orta hissə) və endşpil (sonluq).

Debüt – görüşün ilk mərhələsidir.

Təhlil - oynanılmış görüşlərdə yaranmış vəziyyətlərə qiymət verilməsidir. Variantların hesablanması və mövqenin qiymətləndirilməsi təhlil bacarığının əsasını təşkil edir.

Hücum – şahmat görüşlərində hücumetmə, məqsəddə çatmaq üsuludur. Hücum obyektləri müxtəlif olurlar. Lakin əsas məqsəd rəqibin şahı üzərinə hücum keçməkdir. Əgər hücum qarşı hücum edilərsə, bu əkshücum adlanır.

Variant – məntiqi cəhətdən birləşən gedişlər seriyasıdır.

Fiqurların qarşılıqlı əlaqəsi - Şahmat mübarizəsinin mühüm strateji prinsipi olaraq vahid plana tabe olan fiqurların dəyişdirilməsi.

Götürmə – Taxta üzərindən rəqibin fiqurunu və ya piyadasını vurarkən öz fiqurunu və ya piyadanı rəqibin fiqurunun və ya piyadasının tutduğu xanaya qoyulması.

Keçiddə götürmə - Əgər bir piyada ilkin vəziyyətdən iki xana getdiyi zaman rəqib piyadasının zərbəsi al-

tında olan xanadan keçərsə, rəqib piyadası növbəti gedişdə həmin piyadanı vura bilər. Bu zaman zərbə altından keçən piyada götürülür və öz piyadası həmin zərbə altında olan xanaya qoyulur. Keçiddə götürmə yalnız növbəti gedişdə ola bilər.

Çəngəl – Bir fiqurun eyni zamanda 2 və daha çox rəqib fiquruna hücumu çəngəl adlanır.

Qambit – Bu termin italyan dilində olan «gambetto» sözündən götürülmüşdür və hərfi tərcümədə «bada-laq vurmaq» kimi tərcümə edilir. Tərəflərdən biri oyunun başlanğıcında təşəbbüsü ələ almaq məqsədilə fiqur (adətən bir və bir neçə piyada) qurban verməklə mərkəzi ələ alır və ya fiqurlarını tez bir zamanda inkişaf etdirirək mövqe üstünlüyü əldə edir və ya hücumla keçmək imkanları qazanır.

Grossmeyster – (almanca "böyük usta" deməkdir)-əvvəllər rəsmi statusu olmayan ən yaxşılara cəmiyyətlər tərəfindən verilən rütbə. 1949-1950-ci illərdə beynəlxalq grossmeyster rütbəsi rəsmi status almışdır.

Endşpil - (almanca "oyunun sonu" deməkdir)-Şahmat oyunun sonluq hissəsi belə adlanır. Başlıca xüsusiyyəti taxta üzərində fiqurların az olmasıdır.

Qurban – Müəyyən edilmiş məqsədə nail olmaq üçün könüllü surətdə verilmiş maddi üstünlük.

Müdafiə – Hücum hərəkətinə müqavimət göstərmək.

Təşəbbüs – Rəqibin fiqurlarını və imkanlarını təhlükəyə almaq üçün göstərilmiş fəallıq.

Kombinasiya – Maddi və mövqe üstünlüyü qazanmaq məqsədilə qurban verməklə həyata keçirilən məcburi gedişlərdən ibarət olan variantdır.

Həmlə - Konkret məqsədə nail olmaq üçün bir və ya bir neçə gediş.

Mat - Müdafiəsi olmayan elan edilmiş şah.

Dəyirman - Topun və filin iştirakı ilə açıq silsilə şahlar elan edən kombinasiyanın adı.

Mittelspil – (oyunun orta mərhələsi)- hər iki tərəfin əsas qüvvələrini hərəkət etdirərək, mübarizəyə başladığı mərhələsi.

Şahmat notasiyası – Müəyyən bir mövqenin və ya görüşün yazılması sistemi.

Qarşıdurma - Bu, şahların eyni yerləşməsidir ki, şaquli, üfüqi, yaxud diaqonal xəttlər üzrə onların arasındakı xanaların sayı tək olsun.

Tələ – Rəqibin uduş güman etdiyi, əslində isə səhv olan gediş.

Keçid piyadası - Qarşısında rəqibin maneə törədən piyadası olmayan piyada.

Qoşalaşmış piyada - Bir tərəfin iki (üç) piyadasının bir şaquli xətt üzərində dayandığı piyadalar.

Çevrilən piyada - Sonuncu xanaya çataraq şahdan başqa istənilən fiqura çevrilən piyada.

Dəyişmə - Bir-birinə bərabər olan fiqurların dəyişməsi

Strategiya – Mübarizənin ümumi planı, onun düzgünlüyü mövqenin konkret qiymətləndirilməsi ilə

müəyyənləşdirilir. O, nəinki öz imkanlarını, həm də rəqib tərəfin imkanlarını nəzərə almalıdır.

Taktika - Strategiyanın tərkib hissəsidir, strateji planların ayrı-ayrı əməliyyatların həyata keçirilməsini təmin edir.

Temp - Şahmat mübarizəsində iki mənə daşır. "Temp" sözü altında mübarizənin inkişaf etməsinin ahəngini başa düşmək olar. Digər mənası bir gediş çox etməkdir.

Cinah – Şahmat taxtasının bir hissəsi, məsələn ağların vəzirinin yerləşdiyi tərəf vəzir cinahı («a,b,c,d» xətləri), ağların şahının yerləşdiyi tərəf isə şah cinahı («e,f,g,h» xətləri) adlanır.

Seytnot – Düşünmək üçün vaxt çatışmamazlığı.

Mərkəz - Şahmat taxtasının dörd xanası (d4, e4, e5, d5).

Suqsvanq – Hər hansı bir gedişi əlverişsiz nəticə ilə başa çatan mövqe.

"Şah"- şahə təhlükə.

İkiqat "şah"- eyni vaxtda iki fiqurun şahə təhlükə törətməsidir.

Daimi "şah"- "şah" elan etmənin ardıcıl seriyasıdır ki, şah özünə sığınacaq tapa bilmir.

Keyfiyyət – spesifik şahmat terminidir. Keyfiyyətin udulması yüngül fiqurun əvəzinə topun udulmasıdır.

DEBÜT NƏZƏRİYYƏSİ

Debüt anlayışı.

Debüt – (fr. «başlanğıc») qüvvələrin səfərbərliyi (inkişafı) ilə xarakterizə edilən şahmat oyununun ilkin mərhələsidir. Sadə debüt nəzəriyyəsi 10-15 gediş davam edir.

Oyunun başlanğıc hissəsinə xüsusi fikir verilməlidir. Məşhur italyan nəzəriyyəçisi D.Lolli şahmat oyununda debütü obrazlı şəkildə desək, tikilmiş binanın bünövrəsinə bənzədir. Debüt oyunun gələcək müqəddaratını həll edən əsas hissələrdən biridir. Debüt hissəsi zəif oynanılsa, tezliklə məğlubiyyətlə üzləşmək olar. Bu deyilənlərdən belə nəticə çıxarmaq olmaz ki, oyun zamanı bütün fikri debüt hissəsinə yönəltmək lazımdır. Şahmat oyununu mükəmməl öyrənmək üçün ona ümumi prizmadan, yəni bütün sahələri kompleks öyrənməklə nail olmaq olar. Ona görə bir hissəyə uzun müddət vaxt ayırmaq düzgün deyil.

Debütdə ümumi oyun prinsipləri.

Debüt hissənin düzgün oynanılması üçün aşağıdakı əsas prinsiplərə əməl etmək lazımdır.

1. Oyunu mərkəz piyadaları ilə (e4 və yaxud d4 gedişləri ilə) başlamaq məqsədəuyğundur, çünki bu gedişlərdən sonra mərkəz piyada tərəfindən nəzarətə

götürülür və fillərin oyuna daxil edilməsinə imkan yaradılır.

2. Çalışmaq lazımdır ki, hər bir yüngül fiqur bir gedişə oyuna daxil olsun, yəni, fiqurlar oyuna elə daxil olmalıdır ki, digər fiqurların oyuna daxil olmasına mane olmasın.

3. Qalaqurmanı mümkün qədər qısa tərəfə etməyə çalışmaq lazımdır, çünki bu vaxt baxımından tez olur. Uzun qalaqurma zamanı əlavə olaraq vəzirin oyuna daxil olması və şahın ağlarla oynadıqda, a2 piyadasını, qaralarla oynadıqda isə a7 piyadasını qorumaq məcburiyyəti yaranır.

4. Atları oyuna elə daxil etmək lazımdır ki, onlar mərkəz xanalarını nəzarətə götürə bilsin (e5, d5 və e4, d4 xanalarını).

5. Piyadalarla məqsədsiz gedişlər etməyin, yüngül fiqurların oyuna tez daxil edilməsinə çalışın .

6. Toplarla açıq şaquli xətdən istifadə edərək istər oyunun ortasında, istərsə də sonunda müvafiq olaraq 7-ci və 2-ci və yaxud 8-ci və 1-ci üfiqi xətlərdə rəqib üçün ciddi təhlükələr yaradır.

7. Vəziri vaxtından əvvəl oyuna daxil etmək olmaz, çünki vəzir güclü diqur olduğundan o, rəqibin fiqurlarının və yaxud piyadalarının hücumuna məruz qalır. Lakin, oyunun başlanğıcında rəqibin kobud səhvi nəticəsində vəzir oyuna tez daxil ola bilər.

Ümumiyyətlə vəzirin oyuna istənilən an daxil olması taxta üzərində yaranmış vəziyyətdən çox asılıdır.

8. Fiqurları oyuna tam daxil etmədən piyada udulması ilə məşğul olmaq lazım deyil, çünki bu fiqurların oyuna gec daxil olmasına və inkişafdən geri qalmasına səbəb olur.

9. Rəqibin hər bir gedişindən sonra gedişin nə məqsədlə edildiyini müəyyənləşdirmək lazımdır.

10. Şahmatçı ilk növbədə rəqibin qurduğu tələlərin və planların qarşısını almalı və sonra öz planının həyata keçirilməsinə nail olmalıdır.

Debüt prinsiplərinin şərtlərini və ardıcıl həyata keçirilməsini misallar üzərində öyrəmək.

Debütdə fiqurların düzgün oyuna daxil edilməsi, mittelşpildə oyunun davamı üçün əsas rollardan birini oynayır. Yəni debütdə fiqurlar həmin başlanğıca uyğun inkişaf etdirilərsə, mittelşpil üçün zəmin yaradılır. Ona görə də vaxta qənaət etmək və debütdən mittelşpile zəmin yaratmaq üçün debütün düzgün seçilməsi və həmin debütdə uyğun fiqurların inkişaf etdirilməsi vacibdir.

Şahmatçıların böyük əksəriyyəti müdafiə etmək yox, hücum keçməyə üstünlük verirlər və bu heç də təəccübləndirici deyil. Fəal təşəbbüs göstərməsən qələbəyə nail olmaq olmaz. Bundan başqa hücum keçmək müdafiə etməkdən daha çox asan və maraqlıdır. Gərgin, dolğun vəziyyətdə təsirli effektlə

qurban vermək və gücləndirilmiş tez keçən variantla qələbə qazanmaq, uzun müddət ərzində çox zəhmət aparan oyundan daha çox ürəyə yatır.

Görkəmli grossmeyster Keres yazırdı: Çarəsiz vəziyyətlərin hansı məqsədlə müzakirə edilməsini oxucunun soruşmaq haqqı varmı?

Ancaq iş göründüyü kimi asan deyil. Lasker deyib “vəziyyət nə qədər zəif olsa da, heç vaxt o dərəcədə zəif olmur ki, onu müdafiə etmək olmasın”. Təcrübə göstərir ki, vəziyyət nə qədər zəif, ümitsiz olsa da həmişə müqavimət göstərmək üçün imkan var. Şahmatçının vəzifəsi bu imkanları tapıb, onlardan istifadə etməkdir. Əgər rəqibin qarşısına hər dəfə yeni çətinliklər çıxırsa və siz onun hər irəli addımını çətinləşdirirsinizsə, rəqibin psixoloji gərginliyi artır və səhvə yol vermək şansı çoxalır.

Əbəttə, müvəffəqiyyətli müdafiə plansız ya da ki, impulsiv təsadüfi gedişlərlə oynanıla bilməz. Bu mübarizə metodu, taktika və strategiya üsulları və prinsipləri ilə tamamilə uyğun gəlir, ancaq bundan əlavə müdafiənin öz xüsusiyyətləri də var. Çətin vəziyyətə düşəndə hər şeydən əvvəl bu vəziyyəti qiymətləndirmək və təhlil etmək, vəziyyətin nöqsanlarını aydınlaşdırmaq, bu nöqsanların nə vaxtsa özünü büruzə verməsini oyunun ortasında və ya axırında ayırd etmək mümkündür. Rəqibin əsas təhlükəsinin nədən ibarət olduğunu müəyyən etmək və

onun planını ayırd etmək lazımdı. Hücüm edənin planının yerinə yetirilməsinə mane olmaq üçün, az səhvə yol verməyə çalışmaq lazımdı. Təşəbbüsü öz əlinə keçirmək üçün inadla müdafiə olunmağa çalışmaq lazımdır.

Şahmatda müdafiə passiv və aktiv ola bilər. Aktiv müdafiənin perspektivləri daha çoxdu və təşəbbüsü ələ keçirmək üçün daha çox şans verir, ancaq buna baxmayaraq təcrübədə tez-tez passiv müdafiə aparmaq lazım olur.

I mərhələ - Oyun zamanı hər iki tərəfin fiqurlarının inkişaf etdirilməsi, sonra isə növbəti mərhələləri icra etmək (Mərkəzi ələ almaq, piyada düzülüşünü yaratmaq).

II. Strategiya və taktika prinsiplərinə görə piyadaların bir-biri ilə əlaqəsi olmalıdır.

III. Mərkəzin əldə olunmasında piyadaların rolu böyükdür. Belə olduğu halda fiqurların bir-biri ilə bilavasitə əlaqəsi çətinləşir və oyunçu çətin vəziyyətdə qalır.

Mərkəz uğrunda mübarizə -iki tərəfli ola bilər; 1.e4-e5, 2.d4-d5 Öz növbəsində mərkəzdə oynayan zaman, digəri başqa gediş oynayır. 1.c4-c5. Belə halda mərkəz genişlənir.

IV. Bir tərəf mərkəzi əldə edir, digər tərəf mərkəzi dağdır.(Alyoxin müdafiəsi).

V. Mərkəzi əldə etdikdən sonra hər iki tərəfin gözlənilməz gedişləri mövcud olur.

VI. Oyun zamanı atlar mərkəzi əldə etmək istəyir. Bu səhv fikir ola bilər ki, at mərkəzi xanaları gözlədikdə özündə hücum altında qala bilər. At mərkəzi xanalarda daha güclü olur.

VII. Tezliklə fiqurları inkişaf etdirmək, təşəbbüsü əldə etmək və birinci hücum etmək lazımdır. Fiqurlar tam səfərbər olub hazır vəziyyətdə olduqda, taktiki və yaxud strateji zərbə endirmək olar.

VIII. Rəqibin hər hansı hiyləsini bilib qarşısını almaq lazımdır. Ona görə də piyada düzülüşünə xüsusi diqqət yetirmək lazımdır. Mərkəzi nəzarət altında saxlamaq lazımdır.

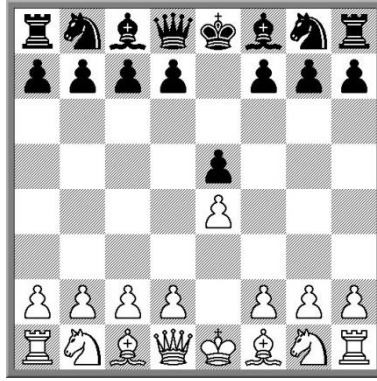
IX. Bunları nəzərə alaraq vaxta qənaət etmək, hücumları yaratmaq və taktiki hücumlardan rəqibə qarşı istifadə etmək, həm də qorunmaq.

X. Bir fiqurla az oynamaq.

XI. Qıraq piyadalarla az oynamaq.

Açıq başlanğıcların ümumi xarakteristikası, inkişaf tarixi

1. **e2-e4 e7-e5** gedişləri ilə başlanan debütlər açıq debütlərə aid edilir.



Burada ağların əsas diqqəti mərkəzi tutmaq (adətən d2-d4 gedişi ilə həyata keçirilir) və mərkəzdə fiqur və piyadaları mobilizə etməkdədir. Qaralar isə öz növbəsində d7-d5 gedişini etməklə mərkəzi yarmaq və öz fiqurları üçün daha geniş hərəkət ərazisinin yaradılmasından ibarətdir.

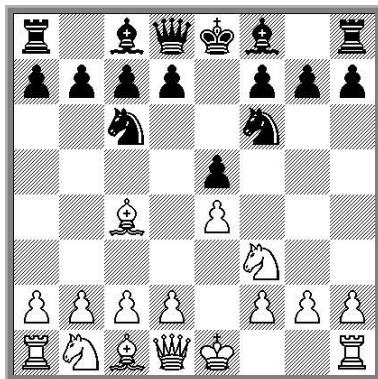
Bu kimi strateji ideyalar açıq debütlərdə hər iki tərəfin (həm ağlar, həm də qaraların) əsas fəaliyyət motivini təşkil edir.

XIX əsrin sonlarına kimi açıq debütlər ən çox oynanılan (məşhur) başlanğıclardır. Açıq debütlərdə ilkin gedişlərdən yaranan müxtəlif qurbanların verilməsi ilə kombinasiyon oyununun gözəlliyi şahmatçılardan və azarkeşlərin diqqətini cəlb edirdi.

XX əsrin əvvəllərində açıq debütlərə olan marağın bir qədər azalmasına baxmayaraq, müasir dövrün debüt nəzəriyyəçilərinin hazırladığı yeni mövqeyi anlayışlar sahəsində açıq debütlər aktual olaraq qalır.

İki at müdafiəsi, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♖g1-f3 | ♜b8-c6 |
| 3. ♗f1-c4 | ♜g8-f6 |



Qarşılıqlı hücumlardan ibarət bir debüt. Bu debütün təhlili, nəzəriyyəsi XVI əsrdə çap edilmişdir. Bir çox variantlarda qaralar qurban verməklə təşəbbüsü ələ keçirmək istəyirlər. Ağlar isə öz növbəsində fəal oyuna malikdirlər.

Sveşnikov – İvanov
Çelyabinsk, 1976

- | | |
|-----------|---------------------------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♖g1-f3 | ♜b8-c6 |
| 3. ♗f1-c4 | ♜g8-f6 |
| 4. d2-d4 | e5:d4 |
| 5. 0-0 | d7-d5? Düzgün gediş 5... ♜f6-e4 |
| 6. e4:d5 | ♜f6:d5 |

7. ♠f3-g5 ♠c8-e6 Morfi – Həvəskar
 görüşündə oynanılan 7... ♠f8-e7 gedişi də pisdir 8.
 ♠g5:f7 ♗e8:f7 9. Jd1-f3+ ♗f7-e6 10. ♠b1-c3 d4:c3 11. ♠f1-
 e1 ♠c6-e5 12. ♠c1-f4 ♠e7-f6 13. ♠f4:e5 ♠f6:e5 14. ♠e1:e5
 ♗e6:e5 15. ♠a1-e1+ ♗e5-d4+ 16. ♠c4:d5 ♠h8-e8 17. Jf3-
 d3+ ♗d4-c5 18. b2-b4+ ♗c5:b4 19. Jd3-d4+ ağlar qara
 şahı mat edirlər.

8. ♠f1-e1 ♠f8-e7

9. ♠e1:e6 ♠f7:e6

10. ♠g5:e6 Jd8-d7

11. ♠c4:d5 ♠c6-d8 d5 xanasındakı fili vurmaq
 olmaz 11... Jd7:d5 12. ♠e6:c7 gedişindən sonra qaralar
 ən güclü fiqur – vəzirsiz qalırlar.

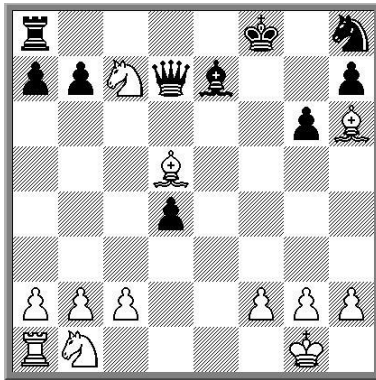
12. Jd1-h5 g7-g6

13. Jh5-e5 ♠d8-f7

14. ♠e6:c7+ ♗e8-f8

15. Je5:h8+ ♠f7:h8

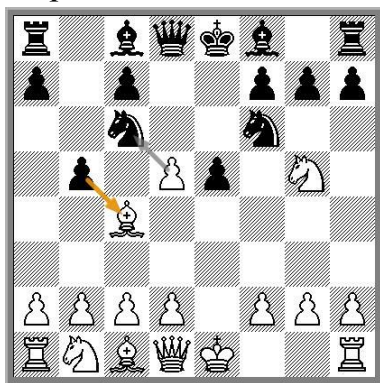
16. ♠c1-h6x



Lvov- Radçenko.
Krasnodar,1957

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♖g1-f3 ♜b8-c6
 3. ♗f1-c4 ♝g8-f6
 4. ♜f3-g5 d7-d5
 5. e4:d5 b7-b5 təşəbbüsü əldə etmək üçün

qaralar piyadanı qurban verirlər.



6. ♗c4-f1 6. ♗c4:b5 Jd8:d5 7. ♗b5:c6 Jd5:c6 8. Jd1-f3 e5-e4 9. Jf3-b3 ♗f8-c5 10. Jb3:f7 ♗e8-d8

6. ... ♜c6-d4

7. c2-c3 ♜f6:d5

8. ♝g5-e4 (8. c3:d4 Jd8:g5 9. ♗f1:b5 ♗e8-d8 10. 0-0 ♗c8-b7)

8. ... Jd8-h4 (8. ... ♜d4-e6 düzgün
 gedışdir 9. ♗f1:b5 ♗c8-d7 10. ♗b5:d7 Jd8:d7 11. 0-0 ♗f8-
 e7 12. d2-d4 e5:d4 13. c3:d4 0-0 14. ♜b1-c3 ♜a8-d8)

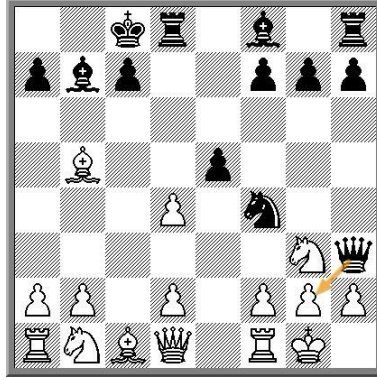
9. ♜e4-g3 ♗c8-b7

10. c3:d4 0-0-0

11. ♖f1:b5 müdafiə şanslarını 11. d2-d3 gedişi saxlayırdı ♜d5-f4 12. ♖c1:f4 e5:f4 13. Jd1-h5 ♖f8-b4 14. ♗e1-d1 Jh4-e7 15. ♜g3-e2

11. ... ♜d5-f4

12. 0-0 Jh4-h3 qaçılmaz mat təhlükəsi. Ağlar təslim olur.

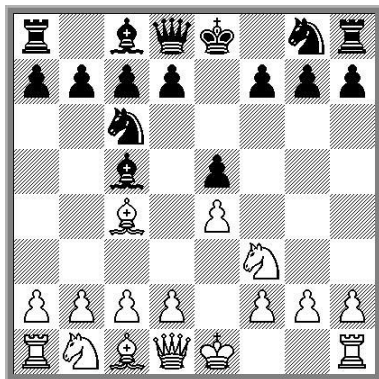


İtalyan görüşü, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri.

1. e2-e4 e7-e5

2. ♜g1-f3 ♜b8-c6

3. ♖f1-c4 ♖f8-c5



İtalyan oyunu – qədim debütlərdən biridir. XVI-XVII əsrlərdə italyan oyununun təhlili italyan şahmat ustaları ilə birlikdə Coakino Qreko tərəfindən dərc olunmuşdur (1600-1634). İtalyan oyun əsasən XIX əsrdə daha çox məşhurluq qazanmışdır. İtalyan oyununda ağların əsas məqsədi qaraların şah cinahına, ilk növbədə f7 zəif xanasına hücum etməkdir. Hal-hazırda məşhur grossmeysterlər və ustalar bu oyundan digər debütlərə nisbətən az istifadə edirlər. Bütün bunlara baxmayaraq İtalyan oyunu öz məşhurluğunu qoruyub saxlamışdır.

Stejnits-Bardeleben(1895)

1. e2-e4 e7-e5
2. ♖g1-f3 ♜b8-c6
3. ♗f1-c4 ♗f8-c5
4. c2-c3 ♜g8-f6
5. d2-d4 e5:d4

6. c3:d4 Γc5-b4
 7. ▫b1-c3 d7-d5
 8. e4:d5 ▫f6:d5
 9. 0-0 Γc8-e6 (9... ▫d5:c3 10. b2:c3

Γb4:c3? 11. Jd1-b3!±)

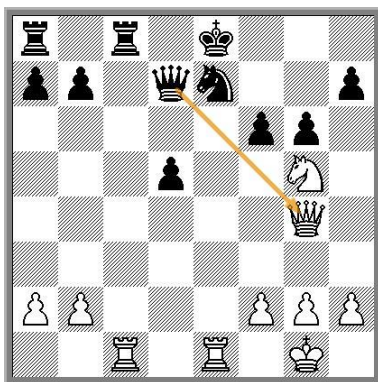
10. Γc1-g5 Γb4-e7
 11. Γc4:d5 Γe6:d5
 12. ▫c3:d5 Jd8:d5
 13. Γg5:e7 ▫c6:e7
 14. !f1-e1 f7-f6
 15. Jd1-e2 Jd5-d7

16. !a1-c1 İndiki zamanda P.Romanovskiyn təklif etdiyi 16. d4-d5 daha güclü hesab edilir, qaralar 16... ye8-f7 17. !a1-d1 ▫e7-d5 (17... !a8-d8 18. Je2-e6! Jd7-e6 19. d5:e6 yf7-g6 20. ▫f3-h4 yg6-h5 21. !d1-d7 ▫e7-d5 22. !d7:d8 !d7:d8 23. ▫h4-f5 yh5-g6 24. g2-g4!) oynayırlarsa, ağlar 18. ▫f3-g5! f6:g5 19. Je2-f3 gedişlərdən sonra üstünlüyü qazanırlar.

16. ... c7-c6
 17. d4-d5 c6:d5
 18. ▫f3-d4 ye8-f7

19. ▫d4-e6 Piyada qurban verməklə ağlar vacib xanaları tutdular və rəqib şahına təhlükələr yaratdılar.

19. ... !h8-c8
 20. Je2-g4 g7-g6
 21. ▫e6-g5 yf7-e8



22. ♞e1:e7 ♜e8-f8
 23. ♞e7-f7 ♜f8-g8
 24. ♞f7-g7 ♜g8-h8
 25. ♞g7-h7! Qaralar təslim olur. 1-0

Dorfman-Tebenkov.

Oryol, 1970

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♖g1-f3 ♜b8-c6
 3. ♗f1-c4 ♗f8-c5
 4. c2-c3 ♜g8-f6
 5. d2-d4 e5:d4
 6. c3:d4 ♗c5-b4
 7. ♜b1-c3!? XVI əsrdə İtalyan şahmatçısı
 Qrekonun təklif etdiyi gediş, piyadanı qurban verməklə
 ağlar təşəbbüsü ələ keçirirlər.
 7. ... ♜f6:e4

8. 0-0 **Γb4:c3** 8... ♠e4:c3 9.b2:c3 d7-d5
variantı qaralara əks hücum şanslarınıı verirdi.

9. d4-d5 **♠c6:e5** 9... Γc3-f6 gedişi qaralara
da müdafiəli mövqeni təmin edirdi.

10. b2:c3 **♠e5:c4**

11. Jd1-d4 **♠c4-d6?** Artıq piyadanı
qoruyub saxlamaq fikri səhvdi. Bərabər vəziyyətə 11...
f7-f5 12. Jd4:c4 d7-d6 13. ♠f3-d4 0-0 14. f2-f3 ♠e4-c5
variantı gətirirdi.

12. Jd4:g7 **Jd8-f6**

13. Jg7:f6 **♠e4:f6**

14. ♠f1-e1 **♣e8-f8?** 14... ♠f6-e4 15. ♠f3-d2 f7-
f5 16. f2-f3 ağlar keyfiyyəti qaytarmaqla üstünlüyü
saxlayırdılar.

15. Γc1-h6 **♣f8-g8**

16. ♠e1-e5! **♠f6-e4** 16... ♠d6-e4 17. ♠a1-e1 d7-d6
18. ♠e1:e4 d6:e5 19. ♠e4:e5 Γc8-f5 20. ♠e5:f5 ♠f6-e4 21.
♠f3-d2 və ağlar qalib gəlir.

17. ♠a1-e1 **f7-f5**

18. ♠e5-e7 **b7-b6**

19. ♠f3-h4 **Γc8-b7**

20. ♠e7-g7 **♣g8-f8**

21. ♠g7:h7 **♣f8-g8**

22. ♠h7-g7 **♣g8-f8**

23. ♠h4-g6 **♣f8-e8**

24. ♠g6:h8 **♣e8-d8**

25. ♠g7-g8 ♔d8-e7 25... ♠d6-e8 26. ♠h6-g5
növbəti gedişdə ağlar mat elan edir.

26. ♠h6-g5x

Korte-Bolboçan
Parana,1946

1. e2-e4 e7-e5

2. ♠g1-f3 ♠b8-c6

3. ♠f1-c4 ♠f8-c5

4. c2-c3 ♠g8-f6

5. d2-d4 e5:d4

6. c3:d4 ♠c5-b4

7. ♠b1-c3 ♠f6:e4

8. 0-0 ♠e4:c3

9. b2:c3 ♠b4:c3 riskli bir gediş, 9... d7-d5

oynamaq lazımdır.

10. ♠c1-a3 10. Jd1-b3 d7-d5 (10. ♠c3:a1 11. ♠c4:f7+ ♔e8-f8 12. ♠c1-g5 ♠c6-e7 13. ♠f3-e5 ağlar udur.)11. ♠c4:d5 0-0 12. ♠d5:f7 ♠f8:f7 ağlar minimal üstünlüyə malikdirlər.

10. ... d7-d5 10. d7-d6 11. ♠a1-c1 ♠c3-a5
12. Jd1-a4 a7-a6 13. ♠c4-d5 ♠a5-b6 14. ♠c1:c6 ♠c8-d7 15. ♠f1-e1 ♔e8-f8 16. ♠c6:d6; 10... ♠c6-e7.11. Jd1-b3 d7-d5
12. Jb3:c3 d5:c4 13. ♠f1-e1 ♠c8-e6 14. ♠a3:e7 ♔e8:e7 15. ♠f3-g5

11. ♠c4-b5 ♠c3:a1

12. ♠f1-e1 ♠c8-e6

13. Jd1-a4 ♘a8-b8 artıq topun olmasına baxmayaraq, qaralar üçün mövqeni saxlamaq çətindir. 13... Jd8-d7 14. ♜f3-e5 ♝c6:e5 15. ♖b5:d7 ♞e5:d7 16. ♙e1:a1 ♞e8-d8

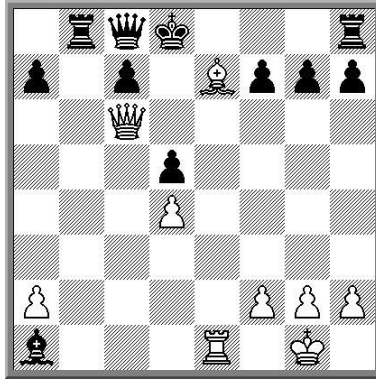
14. ♜f3-e5 Jd8-c8

15. ♖b5:c6 ♜b7:c6

16. Ja4:c6 ♞e8-d8

17. ♞e5:f7 ♖e6:f7

18. ♖a3-e7x



B.Şteyn- Lanqevq

Plovdiv,1983

1. e2-e4 e7-e5

2. ♝g1-f3 ♝b8-c6

3. ♖f1-c4 ♖f8-c5

4. c2-c3 ♝g8-f6

5. d2-d4 e5:d4

6. 0-0 ♜f6:e4 6... d4:c3 səhv gedişdir ağlar

7.e4-e5 gedişindən sonra üstünlüyə malik olurdular;

7...d7-d5 gedişidə səhvdir 7. e4:d5 ♞f6:d5 8. ♜f1-e1 ♞c8-e6 9. ♞f3-g5 0-0 10. ♞d1-d3 g7-g6 11. ♜e1:e6 f7:e6 12. ♞d3-h3 ♞d8-e7 13. ♞h3:e6 ♞e7:e6 14. ♞g5:e6 (Estrin-Letiç, yazışma,1969)

7. **c3:d4** ♞c5:e7? kobud səhv 7... d7-d5 oynamaq lazım idi.

8. **d4-d5** ♞c6-b8

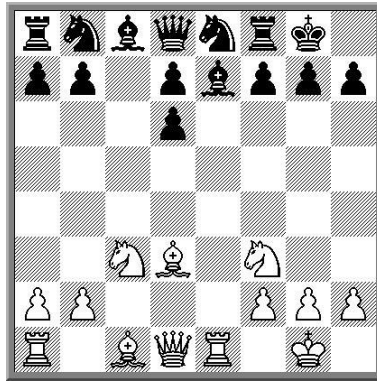
9. ♜f1-e1 ♞e4-d6

10. ♞c4-d3 0-0

11. ♞b1-c3 ♞d6-e8

12. **d5-d6** qaraların yüngül fiqurlarının inkişafına mane olmaq lazımdır.

12. ... c7:d6



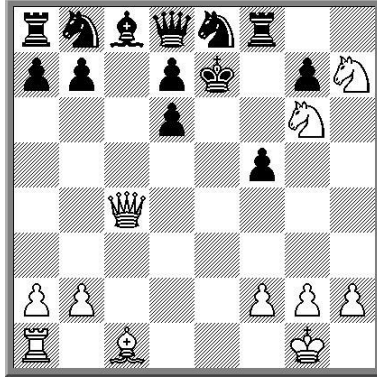
13. ♞d3:h7+ ♙g8:h7

14. ♜e1:e7 topu qurban verməklə ağlar müdafiə funksiyasını daşıyan fiquru məhv edirlər.

14. ... ♞d8:e7

15. ♞c3-d5 qaralar təslim olur.

Oyun bu cür davam edə bilərdi. 15... Je7-d8 16.
 ♞f3-g5+ ♟h7-g6 17. Jd1-g4 f7-f5 18. ♞d5-f4+ ♟g6-f6 19.
 ♞g5-h7+ ♟f6-e7 20. Jg4-e2 ♟e7-f7 21. Je2-c4 ♟f7-e7 22.
 ♞f4-g6x



Şotland görüşü, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♞g1-f3 | ♞b8-c6 |
| 3. d2-d4 | |

1824-cü ildə Şotlandiyanın Edinburq şəhəri ilə London arasında yazışma ilə keçirilən matçın şərəfinə adlandırılmışdır.

Azmayparashvili –Hector
 1991

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
|-----------------|--------------|

2. $\alpha g1-f3 \alpha b8-c6$
 3. $d2-d4$ $e5:d4$
 4. $\alpha f3:d4$ $Jd8-h4?!$
 5. $\alpha b1-c3!$ (5. $\alpha d4-b5?! \Gamma f8-c5$ 6. $Jd1-e2 Jh4-d8=$)
 5. ... $\Gamma f8-b4$
 6. $\Gamma f1-e2!$ $Jh4:e4$
 7. $\alpha d4-b5$ $\alpha g8-f6$
 8. $0-0!$ $\Gamma b4:c3$
 9. $b2:c3$ (9. $\alpha b5-c3?! Je4-d4!$ 10. $\alpha c3-b5 Jd4:d1$ 11. $!f1:d1 \check{y}e8-d8$ 12. $\Gamma c1-f4 d7-d6$ hətta qaralarda biraz üstünlük var.)
 9. ... $\check{y}e8-d8$
 10. $\Gamma c1-e3$ $!h8-e8$ (10... $a7-a6$ 11. $\Gamma e2-f3 Je4-e5$)
 12. $\alpha b5-d4 \alpha c6:d4$ 13. $\Gamma e3:d4$)
 11. $!f1-e1$ $Je4-d5$
 12. $Jd1-c1$ $Jd5-f5$
 13. $Jc1-a3$ $d7-d6$
 14. $!a1-d1$ $!e8-e7$
 15. $c3-c4$ $\Gamma c8-e6$
 16. $\Gamma e2-f3!$ $!e7-d7$
 17. $\Gamma f3:c6$ $b7:c6$
 18. $\alpha b5-d4$ $Jf5-h5$
 19. $\Gamma g5!!+-$ (19. $\alpha d4:c6? \check{y}d8-e8$ 20. $\alpha c6-d4 !d7-e7$)
 19. ... $c6-c5$ (19... $Jh5:g5$ 20. $!e1:e6 Jg5-c5$)
 21. $Ja3-a6 Jc5:d4$ 22. $!d1:d4 f7:e6$ 23. $Ja6:c6 !a8-b8$ 24. $h2-h3+-)$
 20. $\Gamma g5:f6$ $g7:f6$

21. ♯d4-c6+ ♣e7-e8

22. Ja3-b2 Jh5-h4

23. Jb2-b7 ♠a8-d8

24. ♠d1-d3! Burada qaralar təslim olur... (Qaralar 24... Jh4:c4 oynayardısa, 25. ♠d3-g3 ♣e8-f8 26. ♯c6:d8 ♠d7:d8 27. Jb7:c7 ♠d8-d7 28. Jc7-b8+ ♣f8-e7 29. ♠g3-g8 f6-f5 30. Jb8-f8+ ♣e7-f6 31. Jf8-g7+ ♣f6-e7 32. Jg7-g5+ f7-f6 33. Jg5-g7x) 1-0

Markovic –Ivanovic

1992

1. e2-e4 e7-e5

2. ♯g1-f3 ♯b8-c6

3. d2-d4 e5:d4

4. ♯f3:d4 ♠f8-c5

5. ♠c1-e3 Jd8-f6

6. c2-c3 ♯g8-e7

7. ♠f1-c4 0-0

8. 0-0 ♠c5-b6

9. ♯b1-a3 ♠f8-d8

10. ♯d4-b5! (10. ♯d4:c6!? b7:c6 11. ♠e3:d4 ♠b6:d4 12. c3:d4 d7-d5 13. e4-e5)

10. ... a7-a6

11. ♯b5-d6! ♠d8-f8 (11... ♠b6:e3 12. ♯d6:f7 d7-d5 13. f2:e3+-; 11... ♯c6-e5 12. Je3:b6 c7:b6 13. f4+-)

12. ♠e3:b6 c7:b6 (12... c7:d6 13. Jc4-d5)

13. f2-f4 b6-b5

- | | |
|---------------------|----------------|
| 14. Γ^1c4-b3 | $\alpha c6-a5$ |
| 15. $e4-e5$ | $Jf6-h6$ |
| 16. Γ^1b3-c2 | $b7-b6$ |
| 17. $lf1-f3$ | $\alpha e7-g6$ |
| 18. $b2-b4$ | $\alpha a5-b7$ |
| 19. $\alpha d6-f5$ | $Jh6-h5$ |
| 20. $h2-h3$ | $\alpha g6-h4$ |
| 21. $g2-g4$ | 1-0 |

Smeets –Adams
2008

- | | |
|----------------------|---|
| 1. $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. $\alpha g1-f3$ | $\alpha b8-c6$ |
| 3. $d2-d4$ | $e5:d4$ |
| 4. $\alpha f3:d4$ | $\alpha g8-f6$ |
| 5. $\alpha d4:c6$ | $b7:c6$ |
| 6. $e4-e5$ | $Jd8-e7$ |
| 7. $Jd1-e2$ | $\alpha f6-d5$ |
| 8. $c2-c4$ | Γ^1c8-a6 |
| 9. $b2-b3$ | 0-0-0 |
| 10. Γ^1c1-b2 | $Je7-g5$ |
| 11. $Je2-f3$ | $\Gamma^1f8-b4+$ |
| 12. $\check{y}e1-d1$ | $\alpha d5-f4?!$ |
| 13. $h2-h4$ | $Jg5-h6$ |
| 14. $g2-g3$ | (14. $\Gamma^1b2-c1?$ d7-d6 15. $e5-e6$ Jh6-f6-+) |
| 14. ... | $\alpha f4-e6$ |
| 15. Γ^1b2-c1 | $Jh6-g6$ |

16. **h4-h5** **Jg6-c2+**
 17. **ŷd1:c2** **æ6-d4**
 18. **ŷc2-d3?** (18. ŷc2-b2 æd4:f3 19. Γf1-e2! æf3-d4
 20. Γe2-g4)
 18. ... **æd4:f3**
 19. **ŷd3-e4** (19. Γc1-b2 æf3-e1 20. ŷd3-e2 æe1-c2)
 19. ... **æf3:e5!** (19... Γa6-b7!)
 20. **h6** (20. ŷe4-e5 Γb4-e7 21. æb1-c3 Γe7-f6 22. ŷe5-f4
 Γf6:c3 23. !a1-b1 d7-d5)
 20. ... **æe5-g4!** (20... g7-g6 21. ŷe4:e5 !h8-e8
 22. ŷe5-f6 Γb4-e7 23. ŷf6:f7 !e8-f8 24. ŷf7-g7 !f8-h8
 25. Γc1-a3=)
 21. **h6:g7** **!h8-g8**
 22. **ŷe4-f5** (22. ŷe4-f3 !g8:g7-+)
 23. ... **!g8:g7**
 24. **f2-f3** **æg4-f2**
 24. **!h1-h2** **Γb4-c5** (24... !g7:g3! 25. !h2:f2
 Γb4-c5 -+)
 25. **Γc1-h6** **Tg7-g6**
 26. **æb1-d2** **Γc5-d4**
 27. **Γh6-g5** **!d8-e8**
 28. **!h2:f2** (28. f3-f4 ŷc8-b8 29. c4-c5 Γa6-c8-+)
 28. ... **Te8-e5 0-1**

Rublevsky-Vayda

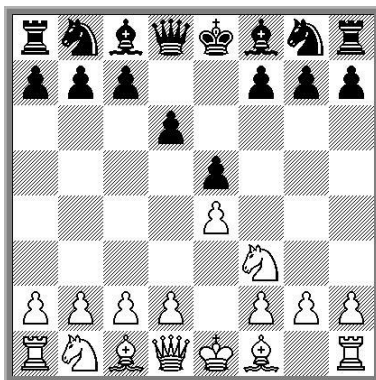
2004

1. **e2-e4** **e7-e5**

2. ♠g1-f3 ♠b8-c6
 3. d2-d4 e5:d4
 4. ♠f3:d4 ♠g8-f6
 5. ♠d4:c6 b7:c6
 6. e4-e5 Jd8-e7
 7. Jd1-e2 ♠f6-d5
 8. c2-c4 ♠d5-b6
 9. ♠b1-c3 a7-a5
 10. f2-f4 ♠c8-a6
 11. b2-b3 Je7-e6
 12. ♠c1-b2 ♠f8-b4
 13. 0-0-0!?! a5-a4
 14. ♠c3-e4 a4:b3
 15. a2:b3 ♠a6-b7
 16. Je2-f2 Je6-e7
 17. ♠e4-d6!+ c7:d6
 18. e5:d6 Je7-e6?
 19. Jf2:b6 ♠b4:d6 (19... ♠b4-a5 20. Jb6-d4 (20.
 Jb6:b7? 0-0) f7-f6 21. c5+-)
 20. g2-g3! ♠d6-e7 (20... ♠a8-b8 21. ♠f1-g2 ♠b7-
 c8 22. Jb6-d4 ♠d6-b4 23. ♠g2-c6! Je6-c6 24. Jd4-g7 ♠h8-
 f8 25. Jg7-e5+-)
 21. ♠f1-g2 ♠e7-d8 (21... 0-0 22. ♠h1-e1+-; 21...
 ♠a8-b8 22. ♠h1-e1 Je6-g6 23. ♠e1:e7+ ♠e8:e7 24. ♠b2-a3+
 ♠e7-e8 25. Jb6-c7 ♠b8-d8 26. ♠d1-e1+-)
 22. Jb6:b7 1-0

Filidor müdafiəsi, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♖g1-f3 d7-d6



Bu debütü yaradan XVIII əsr fransız ustadının şərəfinə adlandırılmışdır.

Tseshkovsky V - Giorgadze T.
SSSR(ch) 1980

1. e2-e4 e7-e5
2. ♖g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 e5:d4
4. ♖f3:d4 ♖g8-f6
5. ♖b1-c3 ♜f8-e7
6. ♜f1-e2 0-0
7. 0-0 a7-a6

8. ♭f1-e1 c7-c5
 9. ♯d4-b3 b7-b5
 10. ♯e2-f3 (e4-e5 ideyası ilə)
 10. ... ♭a8-a7
 11. ♯c1-f4 ♯c8-e6
 12. ♯c3-d5± ♯f6:d5?!
 13. e4:d5 ♯e6-f5
 14. a2-a4 ♭a7-b7
 15. a4:b5 [15. ♯b3:c5! Oynamaq lazım idi.15...
 d6:c5 16. d5-d6 ♯e7:d6 (16... ♭b7-d7 17. d6:e7 ♭d7:d1 18.
 ♭a1:d1+)-]17. Jd1:d6 ♭b7-d7 18. Jd6:c5+-]
 15. ... ♭b7:b5
 16. ♯b3-a5! ♯e7-g5 (16... ♭b5:b2 17. ♯a5-c4 ♭b2-
 b7 18. ♭e1:e7 Jd8:e7 19. ♯c4:d6 ♭b7-b4 20. ♯d6:f5 Je7-f6
 21. ♯f4-d6 Jf6:f5 22. ♯d6:c5+-)
 17. ♯a5-c6 Jd8-f6(17...♯b8:c6 18.♯f4:g5 Jd8:g5
 19. d5:c6+-)
 18. ♯f4:g5 Jd8:g5
 19. b2-b3 g7-g6
 20. ♭a1-a4 h7-h5
 21. h2-h4 Jg5-f6
 22. ♯c6-e7+ ♯g8-h7
 23. ♭a4-f4 ♭b5-b4
 24. c2-c4 ♭f8-e8
 25. ♯e7:f5 ♭e8-e5
 26. ♯f3-e4 g6:f5
 27. ♭f4:f5 ♭e5:f5

28. Jd1:h5 ÷h7-g7

29. Γe4:f5 1-0

Rublevsky-Abramovic.

1996

1. e2-e4 e7-e5

2. ♠g1-f3 d7-d6

3. d2-d4 ♠g8-f6

4. d4:e5 (4. ♠b1-c3 varianti da var)

4. . . . ♠f6:e4

5. Jd1-d5 ♠e4-c5

6. Γc1-g5 Γf8-e7

7. e5:d6 Jd8:d6

8. ♠b1-c3 Jd6-e6

9. Γc1-e3 c7-c6

10. Jd5-d4 0-0

11. Γf1-c4 Je6-g4 (11... Je6-g6 12. 0-0-0±)

12. 0-0-0 b7-b5

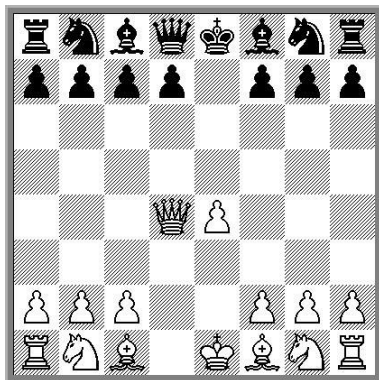
13. Jd4-e5! [13. ♠c3:b5? Zəif gedişdir. Çünki, 13... c6:b5 14. Γc4-d5 Jg4:d4 15. ♠f3:d4 ♠c5-b7 16. ♠d4:b5 ♠b8-a6 17. ♠b5:a7 ♠a6-b4! 18. Γd5:b7 (18. ♠a7:c8? ♠f8:c8 19. Γd5:b7 ♠c8:c2 20. ÷c1-b1 ♠a8:a2 21. Γe3-d4 Γe7-f6 22. ♠h1-e1 ♠c2-b2! -+)18... Γc8:b7 19. ♠d1-d7 ♠b4:a2 20. ÷c1-b1 ♠a2-c3 21. b2:c3 Γb7:g2 22. ♠h1-g1 ♠f8-b8 23. ÷b1-c1 ♠b8-b7=]

13. . . . Jc4?! (13... ♠c5-e6 gedişini edərək e7 xanasındaki fili qorumalı idi.)

14. Je5-e7 ꞗc5-b7
 15. ꞗf3-g5! (ꞗh7! Ideyası ilə)
 15. . . . Jc4-h4 (15... h7-h6 16. ꞗg5-h7+-)
 16. !d1-d4 Jh4-h5
 17. !h1-d1+- ꞗb8-d7 (17...h7-h6 18. !d4-d8)
 18. !d4:d7 Ꞓc8:d7
 19. Je7:d7 b5-b4
 20. g4!?! Jh5:h2
 21. ꞗc3-e4 ꞗb7-a5 (21...!a8-d8 22. Jd7:b7
 !d8:d1 23. ýc1:d1 Jh2-g1+ 24. ýd1-e2 Jg1:g4+ 25. f2-f3
 Jg4-g2 26. ꞗe4-f2)
 22. Jd7-f5 ꞗa5-c4
 23. Ꞓe3-c5 !a8-d8
 24. Jf5:f7 ýg8-h8
 25. Ꞓc5:f8 1-0

Mərkəzi debüt, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri.

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 e5:d4
3. Jd1:d4



Şahmata dair qədim əsrlərdə xatırlanan bu debütə XIX əsrin 80-ci illərində keçirilən yarışlarda təsadüf olunur.

Romero H –Karpov A
Madrid 1992

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 e5:d4
3. Jd1:d4 ♖b8-c6
4. Jd4-e3 ♗g8-f6
5. ♖b1-c3 ♜f8-b4
6. ♜c1-d2 0-0
7. 0-0-0 ♜f8-e8
8. ♜f1-c4 d7-d6 (8... ♜b4:c3 gedişini də etmək olar)

9. f2-f3 **♯c6-a5** (Atı mərkəzə oynamaq daha yaxşı idi. 9... ♯c6-e5 10. ♯c4-b3 ♯c8-e6)

10. ♯c4-b3 (10. ♯c4-e2 ♯c8-e6 ,məqsəd növbəti gediş 11... ♯b4-c5 12. Je3-d3 ♯e6-c4 gələrek vəziri tutmaq)

11. ... **♯a5:b3** (10... ♯c8-e6?! 11. ♯b3:e6 Te8:e6 12. Je3-d3)

11. a2:b3 **a7-a5!** (11... d5 12. ♯c3:d5 ♯f6:d5 13. Je3-d3 ♯b4:d2 14. Jd3:d2)

12. Je3-f2 (12. ♯g1-e2 d6-d5 artıq mərkəzi açmaq olar)

12. ... **♯c8-d7!**

13. ♯g1-e2 (13. ♯d2-g5? ♯b4:c3 14. b2:c3 ♯f6:e4-+)

13. ... **a5-a4**

14. b3:a4 **♯d7:a4**

15. ♯c3-b1!? **♯b4-c5** (15... ♯b4:d2 16. ♯d1:d2 ♯e2-c3 ideyası ilə)

16. ♯d2-e3 **b7-b6** (16... ♯e8:e4? 17. ♯e3:c5 ♯e4-c4 18. ♯e2-c3 ♯c4:c5 19. ♯c3:a4 ♯a8:a4 20. Jf2:c5+-)

17. ♯e3-d4 **♯a4-d7**

18. g2-g4 **♯a8-a5**

19. ♯e2-f4 **♯d7-c6**

20. ♯h1-g1 **♯f6-d7**

21. ♯f4-h5 **g7-g6!**

22. Jf2-d2? **♯c5:d4**

23. Jd2:d4 **g6:h5**

24. g4:h5+ **♯g8-f8**

25. Jd4-g7+ ŷf8-e7
 26. !g1-g5 Jd8-a8
 27. b2-b4 !a5:g5
 28. Jg7:g5 f7-f6
 29. Jg5-g7 ŷe7-d8
 30. Jg7:h7 Ja8-a2
 31. Jh7-h6 ŷd8-c8
 32. Jh6-f4 !e8-h8
 33. h5-h6 Ja2-g8!
 34. !d1-d3 Jg8-g5 0-1

Varavin –Tyurin

2001

1. e2-e4 e7-e5
 2. d2-d4 e5:d4
 3. Jd1:d4 ♣b8-c6
 4. Jd4-e3 ♣g8-f6
 5. Γc1-d2 Γf8-e7
 6. ♣b1-c3 0-0
 7. Γf1-c4 ♣f6-g4
 8. Je3-e2 (8. Je3-d3? ♣c6-b4; 8. Je3-g3? d5!; 8. Je3-f4!?)
 8. ... ♣c6-d4
 9. Je2-g4! (9. Je2-d3? Γe7-c5!)
 9. ... d7-d5
 10. Jg4-h5 d5:c4?! (10...♣d4:c2+! 11. ŷe1-d1
 ♣c2-a1 12. Jh5:d5 c7-c6-+)

11. 0-0-0 c7-c5
 12. ♠g1-f3 g7-g6
 13. Jh5-h6 ♠c8-g4
 14. h2-h4! ♠g4:f3 [14...♠d4:f3 15. g2:f3 ♠g4:f3
 16. h4-h5 ♠f3:h1 17. ♠d2-f4!! (17. ♠d1:h1 g6-g5 18. ♠h1-
 g1 f7-f6 19. e4-e5 Jd8-d4! 20. e5:f6 ♠e7:f6 21. ♠d2-e3
 Jd4-e5 22. ♠e3:g5 ŷg8-h8)17... Jd8:d1 18. ŷc1:d1 ♠h1-
 f3+ 19. ŷd1-c1 ♠f8-e8 (19... ♠f3:h5 20. ♠c3-d5 ♠e7-d8 21.
 e4-e5!+-) 20. h5:g6 f7:g6 21. Jh6-h3! ♠f3-h5 22. Jh3-e6
 ŷg8-g7 23. ♠c3-d5 ♠a8-d8! 24. Je6-e5+ ŷg7-g8 25. Je5-
 c7+-]
15. g2:f3 ♠e7-f6
 16. Jh6-e3 ♠f6-g7
 17. f3-f4 ♠f8-e8
 18. h4-h5 Jd8-b6
 19. h5:g6 h7:g6
 20. f4-f5 (20. ♠c3-d5?? ♠d4-e2!-+)
 20. ... ♠d4:f5
 21. Je3-f4 (21. Je3-h3 ♠e8:e4!-+)
 21. ... ♠f5-d4
 22. ♠d1-e1! ♠a8-d8
 23. Jf4-h4 Jb6-e6 (23... ♠d4-f3 24. Jh4-h7+
 ŷg8-f8 25. ♠d2-h6 ♠g7:h6 26. Jh7:h6+ ŷf8-e7 27. ♠e1-
 e3+-)
 24. ♠c3-d5 Je6-e5
 25. ♠d2-e3 f7-f5!

26. f2-f4?? (26. c3! f5:e4 27. Jh4-h7+ ŷg8-f7 28. $\mathfrak{a}d5-f4$ Je5-f5 29. !h1-g1 !e8-h8 30. Jh7:g6 Jf5:g6 31. $\mathfrak{a}f4:g6$ $\mathfrak{a}d4-f3$ 32. $\mathfrak{a}g6:h8$!d8:h8 33. $\Gamma e3:c5=)$

26. ... Je5-d6?? (26... $\mathfrak{a}d4-b3!!-+)$

27. Jh4-h7+ ŷg8-f7

28. $\Gamma e3:d4$ (28. e4:f5? $\mathfrak{a}d4:f5$ 29. !e1-g1 Jd6-c6-+)

28. ... c5:d4

29. e4:f5 Jd6:d5? (29... d3! 30. Jh7:g6 Jd6:g6 31. f5:g6 ŷf7:g6 32. f4-f5+ ŷg6-f7 33. !e1:e8 !d8:e8 34. c2:d3 c4:d3 35. ŷc1-d2 !e8-d8 36. $\mathfrak{a}d5-f4$!d8-d6 37. $\mathfrak{a}f4:d3$ ŷf7-f6=)

30. Jh7-g6 ŷf7-f8

31. f5-f6 $\Gamma g7:f6$

32. Jg6:f6 1-0

MITTELŞPİL NƏZƏRİYYƏSİ VƏ PRAKTİKASI

Mittelşpil – oyunun orta hissəsi.

Oyunun orta hissəsi - mittelşpil adlanır. Mittelşpil oyunun əsas hissəsi hesab olunur. Fiqurların mübarizədə qarşıdurması və kombinasiyada iştirakı məhz bu hissədə baş verir. Bundan başqa mittelşpildə fiqurların dəyişilməsi və onların yerdəyişməsi, taktiki əməliyyatların yerinə yetirilməsi həyata keçirilir. Şahmat oyunu zamanı oyunun müqəddəratı debüt və endşpildən fərqli olaraq çox zaman mittelşpildə həll olunur. Praktiki olaraq oynanılan görüşlərdən görmək olar ki, saysız-hesabsız qələbələr məhz bu hissədə baş verir. Bu baxımdan oyunun orta hissəsinə geniş yer verilməli, şahmatı yeni öyrənənlərin, aşağı dərəcəli şahmatçıların hazırlanması, fiqurların kombinasiyada iştirakı, başlıca olaraq şah üzərinə hücum ilə bağlı məsələ və tapşırıqların izahı göstərməlidir. Bu deyilənləri nəzərə alaraq fiqurların ayrı-ayrılıqda kombinasiyada iştirakı, onların qarşılıqlı əlaqəsinə əsaslanmış kombinasiyaları və taktiki elementlərin ideyası barədə misalların izahını və həllini nəzərdən keçirək. Kombinasiyanı həyata keçirmək üçün birinci olaraq taktiki elementləri öyrənmək lazımdır. Çünki kombinasiyanın hər hansı bir formada həyata keçməsi taktiki elementlərin tətbiqi ilə baş verir.

Şahmat strategiyası.

Güclü şahmatçı olmaq üçün nəzəri baxımdan həm yaxşı taktik, həm də yaxşı strateq olmaq lazımdır. Bu nə deməkdir? Şahmatçı hər şeydən əvvəl taktiki əməliyyatlar və strateji əməliyyatlarla tanış olmalıdır, hansı ki, bu əməliyyatlar şahmat mübarizəsinin əsasını təşkil edir. Şahmatçı bu əməliyyatları yerinə yetirməyi bacarmalıdır.

Strategiya- şahmat oyununun ümumi planlı şəkildə mübarizəsi strategiya adlanır.

Plan - Bu termin strateji əməliyyatların bir-birini əvəz etməsidir. Plan müstəqil fikirləşmə nəticəsində həyata keçirilir. Onu da qeyd etmək lazımdır ki, plan taxta üzərində yaranmış vəziyyətin tələb olunmasından irəli gəlir. Plan nədən asılı olaraq yaranır? Plan taxta üzərində yaranmış vəziyyətin təhlili nəticəsində əmələ gəlir. Tutaq ki, debüt hissəsi başa çatmışdır və plan hazırlamaq tələb olunur. Əvvəlcə taxta üzərində yaranmış vəziyyəti elementlərə bölmək, yəni fiqurların taxta üzərində mövqeyini və onların mübarizəyə hazır olmalarını müqayisə etmək lazımdır. Xüsusilə qeyd etmək lazımdır ki, fiqurların hər iki tərəf üçün mövqeyini müqayisə edərkən, onların taxta üzərində qarşılıqlı əlaqəsini, fiqurların təhlükəsiz gedə biləcək xanalarının nisbəti nəzərə alınmalıdır. Bu təhlil nəticəsində tərəflər-

dən hansının fiqurlarının taxta üzərində fəal mövqedə dayanmasını müəyyən etmək olar.

Eyni güclü fiqurların müqayisəsi zamanı tərəflərdən hər hansı birinin fiqurunun digərinə nisbətən hərəkət edə biləcək təhlükəsizlik xanalarının sayı çoxdursa, həmin fiqur fəal fiqur hesab olunur. Bu baxımdan fiqurlar iki əsas xarakterik xüsusiyyətə malikdir.

1. Fiqurun vurma qabiliyyəti.

2. Fiqurun təhlükəsiz hərəkət qabiliyyəti.

Fiqurun vurma qabiliyyəti – onun hərəkət edə biləcək xanalarının cəmini göstərir. Şahmatda fiqurun təhlükəsiz hərəkət qabiliyyəti isə onun hərəkət edə biləcək təhlükəsiz xanalarının cəmini göstərir. Fiqurların taxta üzərində mövqeyini müəyyənləşdirdikdən sonra planın qurulması haqqında fikirləşmək lazımdır. Planın qurulması zamanı əsas olaraq:

1. Fiqurların mərkəzə nəzarətini

2. Rəqib düşərgəsində yaranmış zəiflikləri fiqurlarla tutulmasının mümkünlüyünü

3. Açıq və dioqanal xəttin top və fil ilə tutulmasını

4. Rəqib şahına hücumun mümkünlüyünü əsas tutmaq lazımdır. Bütün bu elementlər şahmat mübarizəsi zamanı strategiyanın əsas elementləri hesab edilir və plan başlıca olaraq bu elementlər üzərində qurulur. Planın qurulması zamanı bu elementlərdən hər hansı birindən istifadə etməklə, oyun ərzində ardıcıl olaraq dəyişən vəziyyətlərdə yeni planlar qurulur və bu hal oyunun sonunadək müntəzəm olaraq davam edir.

Strategiyanın bir hissəsi kimi və müstəqil halda taktika.

Taktika – strategiyanın tərkib hissəsi olub, strateji planların ayrı-ayrı əməliyyatlarının həyata keçirilməsini təmin edir.

Kombinasiya – piyada və fiqurun qurban verilməsi ilə rəqibə mat vermək, maddi və yaxud mövqe üstünlük qazanmaq və digər sərfəli vəziyyətlər qazanmaq üçün edilən ardıcıl məcbureddici gedişlərdən ibarət olan variantdır. Kombinasiya aşağıdakı məqsədlər üçün həyata keçirilir:

1. Mat etmək;
2. Mövqe və maddi üstünlük qazanmaq;
3. Fiqurların hücumda birgə iştirakını təmin etmək;
4. Udulmuş endşpilə keçmək;
5. Pis, çətin vəziyyəti xilas etmək üçün daimi "şah" və yaxud "pat" vəziyyətləri yaratmaq;
6. Rəqibin hücumunun qarşısını almaq.

Qurban – kombinasiyanın əsas elementidir. Müəyyən edilmiş məqsədə nail olmaq piyada və fiqurun qurban verilməsi ilə kombinasiya ideyası adlanan fikir, yəni yuxarıdakı 6 elementin hər hansı birinə nail olmaq həyata keçirilir.

Taktiki zərbə - rəqib zəifliklərinin üzə çıxarılması üçün gözlənilməz gedişdir.

Taktiki elementlər – kombinasiyanın bu və ya digər formada həyata keçməsi üçün taktiki zərbələr və

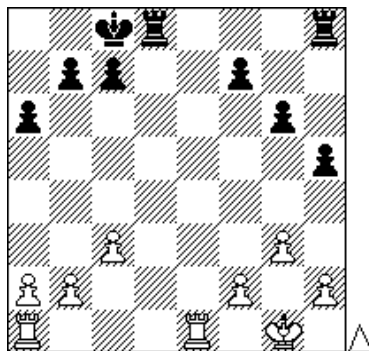
kombinasiyalar bir neçə elementlərə bölünür. Taktiki elementlər həm hücumda, həm də müdafiədə çox güclü vasitədir.

Taktiki elementlərdən maddi üstünlük qazanmaq, mövqe üstünlüyü qazaqmaq və mat vermək üçün istifadə olunur. İndi isə taktiki elementlərlə ayrı-ayrılıqda tanış olaq.

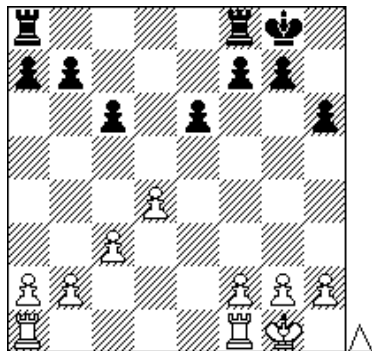
Piyada quruluşu və zəif xanalar.

Hər bir mövqenin özünəməxsus izahı vardır. Bu mövqelərdə piyada quruluşu əsas yer tutur. Piyada ilə oynayarkən diqqətli olmaq lazımdır, çünki hər hansı bir fiqurla səhv oynayarkən onu növbəti gedişdə geri qaytarmaq olar. Piyada ilə səhv gediş etdikdə onu geri qaytarmaq olmaz.

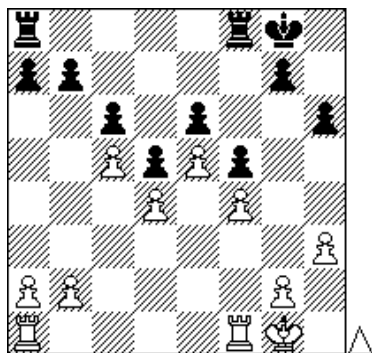
Şahmat taxtasında piyadaların sayından asılı olaraq mövqeyi üç yerə bölmək olar: açıq, yarımçıq və qapalı mövqələr.



Diqramdan göründüyü kimi «e» və «d» xətlərdə hər iki tərəfin piyadası olmadıqda bu vəziyyət açıq vəziyyət adlanır.



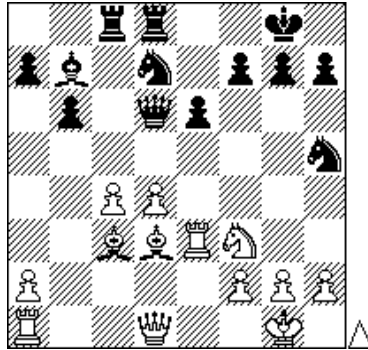
Diqramdan göründüyü kimi «e» və «d» xətlərdə bir tərəfin piyadası olmadıqda bu vəziyyət yarım açıq vəziyyət adlanır.



Diqramdan göründüyü kimi «e» və «d» mərkəzi xətlərdə hər iki tərəfin piyadaları ilə zəncirvari bağlıdırsa bu vəziyyət qapalı vəziyyət adlanır.

Aşağıda göstərilən diaqramlarda c4 və d4 piyadaları qoşalaşmış asılı piyadalardır. Asılı piyadalar o piyadalara deyilir ki, onlar müvafiq olaraq 4-cü və 5-ci üfiqi xətt üzərində yerləşir və qonşu piyadalar tərəfindən müdafiə olunmur.

Asılı piyadaların müsbət və mənfi xüsusiyyəti vardır. Müsbət xüsusiyyəti ondan ibarətdir ki əlverişli şəraitdə irəli hərəkət edərək rəqib üçün ciddi təhlükələr yaradır, mənfi xüsusiyyəti isə piyadalarla deyil fiqurlarla qorunmaq məcburiyyətində olmasıdır.

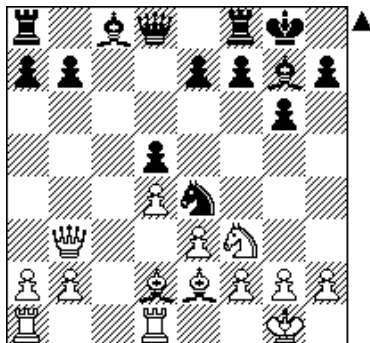


1. d5 ♝c5 2. ♜g5 g6 3. ♖e2 ♜g7 4. Jd4 Jf8 5. Jh4 h5 6. ♖g4 f5 7. ♝:e6 ♜g:e6 8. de ♜e8 9. ♖:h5 Jh6 10. Jf6 f4 11. Jf7#

Açıq xətt və diaqonalların rolu, onlar uğrunda mübarizə.

Oyun prosesində sadələşmələr baş verərək açıq xətlər yaranır. Nəticədə ağır fiqurların, xüsusən

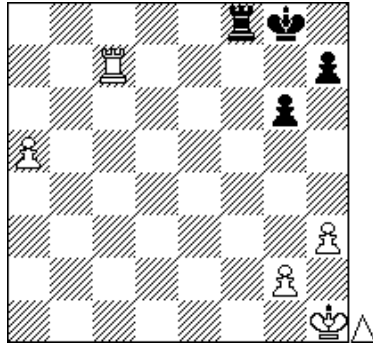
topların rolu artır. Açıq xəttin ağır fiqurlarla tutulması rəqib düşərgəsinə daxil olmaq imkanı yaradır. 7-ci (2-ci) üfüqi xəttə daxil olmaq daha çox səmərə verir. Belə ki, bununla rəqib piyadalarına hücum həyata keçirilir. Bundan başqa, şahın təcrid olunmuş halında ağır fiqurların 7-ci (2-ci) üfüqi xətdə vəziyyəti qorxulu təhlükələrə gətirib çıxarır.



1... ♝:d2 2. ♜:d2 Jd6 3. ♜c1 b6 4. ♜dc2 ♠b7 5. ♞a4 a6 6. ♜c7 b5 7. ♞a5 ♜ab8 8. ♜1c5 ♜fd8 9. ♝e5 ♠f6 10. ♝c6 e6 11. ♞g3 ♜dc8 12. ♝:b8 ♜:b8 13. ♠:b5 ♠d8 14. ♠e8 ♞f8 15. ♜:b7 ♠:a5 16. ♜:b8 Jd6 17. ♜b7 ♠b6 18. ♜c6 ♞b4 19. ♠:f7+ qaralar təslim olur

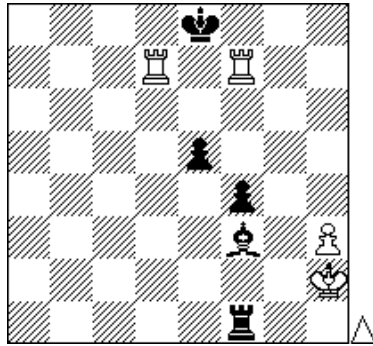
7-ci (2-ci) üfüqi xəttə yiyələnmək aşağıdakı imkanları yaradır:

1. Şahın tam təcrid olunmuş halında taxtanın dərinliyinə doğru irəliləmiş keçid piyadası demək olar ki, həmişə qələbəni təmin edir.



1. a6 ♟f1+ 2. ♞h2 ♜a1 3. a7

2. iki topla, yaxud topla və atla daimi «şah»



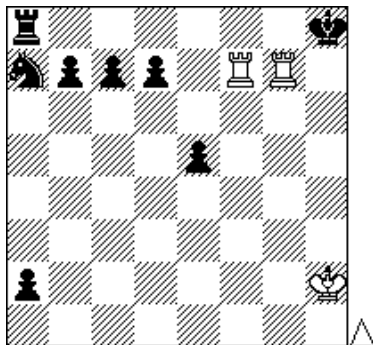
1. ♟e7+ (1. ♜de7+? Uduzdururdu, belə ki, şah b8 xanasına gedir ♞d8 2. ♜d7+ ♞c8 3. ♜c7+ ♞b8 4. ♟b7+ ♞b7)

1... ♞f8 2. ♟f7+ ♞g8 3. ♟g7+ «daimi şah» vəziyyətindən qaralar çıxma bilmir, heç-heçə.

3. toplarla «şah» verməyin köməyi ilə belə bir mövqe qazanılır: ağ toplar g7 və h7 xanalarında, qara

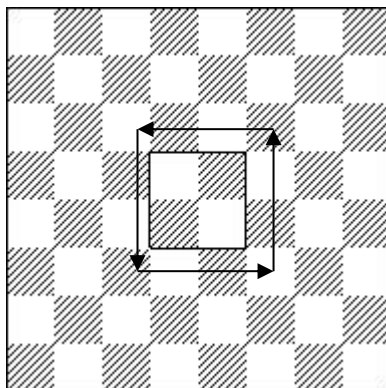
şah isə f8 xanasında dayanır. Bundan sonra aşağıdakı hallardan birini seçmək məcburiyyəti yaranır:

- a) ya keyfiyyətin udulması üçün oynamalı;
- b) ya da şahla g7 topunun əlaqəsini kəsmək.



1. ♞h7+ ♟g8 2. ♜fg7+ ♜f8 3. ♚:d7 ♟g8 4. ♜dg7+ ♜f8 5. ♚:c7 ♟g8 6. ♜cg7+ ♜f8 7. ♚:b7 ♟g8 8. ♜bg7+ ♜f8 9. ♚:a7 ağlar qələbə qazanır

Mərkəz.



Şahmat oyununda mərkəzi xanalar əsas xanalar hesab olunur. İstənilən fiqur mərkəzdə durduqda fəallaşır. Mərkəzdən fiqurlar hər iki cənaha asanlıqla keçə bilərlər. Mərkəz xanaların vacib olduğunu hər bir şahmatçı yadda saxlamalıdır. Mərkəzi xanaları iki yolla tutmaq olar:

- a) piyada mərkəzi yaratmaq,
- b) piyada-fiqur mərkəzi qurmaq.

Mərkəz uğrunda mübarizə şahmat strategiyasının vacib prinsiplərindən biridir. Şahmatçılar ilk gedişlərdən mərkəz uğrunda mübarizə aparmalıdır. Beşinci dünya çempionu Maks Eyvenin sözü ilə desək, şahmat oyunu zamanı tərəflərdən hər hansı biri öz fiqurlarını mərkəzdə yerləşdirmirsə və ya inkişaf zamanı fiqurlar mərkəzə nəzarət etmirsə, həmin tərəfi tezliklə məğlubiyət gözləyir. Mərkəz uğrunda mübarizədə mərkəzin piyada və ya fiqurlarla tutulması seçilmiş debüt variantından asılı olaraq müxtəlif strateji planlar əsasında yerinə yetirilir. Müxtəlif tipik vəziyyətlərdə strateji plan piyada quruluşunun mərkəzdə müxtəlif vəziyyətlərdə yerləşməsində asılı olaraq qurulur. Bu göstərici rəqiblərin qarşılıqlı planını müəyyənləşdirir və oyun bu göstəricidən tələb olunan səmtə yönəldilir.

Piyadaların mərkəzi xanalarda (e4, e5, d4, d5) zəncirvari yerləşməsi və hərəkətinin məhdudlaşdırılması ilə bağlı mövqelər bağlı mərkəz mövqelərinə aid edilir. Bağlı mərkəz əsasən Qədim hind, Benoni, Fransız müdafiələri və digər buna oxşar piyada quruluşu

debütlərdə yarana bilər. Bu növ tipik vəziyyətlərdə tərəflər piyada quruluşundan asılı olaraq öz hücum planını cinalar üzərində qurmalıdırlar.

İkiqat (üçqat) zərbə

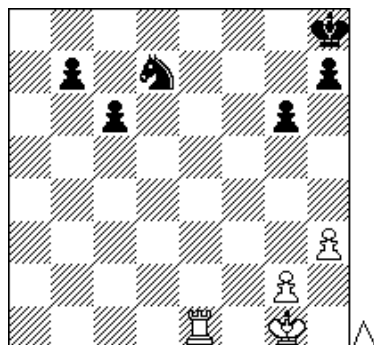
Bir gedişlə rəqibin iki və daha çox fiquruna hücum ikiqat (3 qat) zərbə adlanır.

1. İkiqat zərbə zamanı fiqurun hərəkətinin bir istiqamətində rəqib fiquru zərbə altında qalır, digər istiqamətdə isə mat təhlükəsi yaranır.

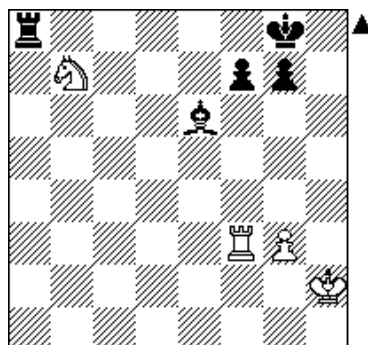
2. İkiqat zərbə zamanı fiqurun hərəkətinin bir istiqamətində rəqib fiquru zərbə altında qalır, digər istiqamətdə isə rəqib düşərgəsində strateji zəif xanadan isti-fadə etmək imkanı yaranır. İkiqat zərbə taxta üzərində müdafiəsiz asılı fiqur olduqda qüvvədə olur, yəni ikiqat zərbədən istifadə etmək imkanları yaranır.

İkiqat zərbənin mövcud növləri:

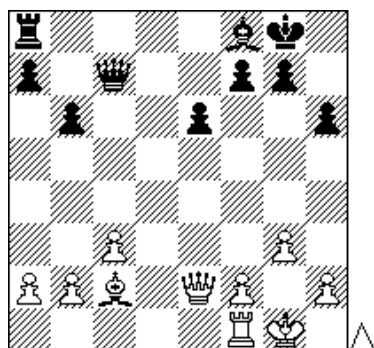
- Çəngəl
- Piyada ilə hücum



1. e8+ 2. e7+

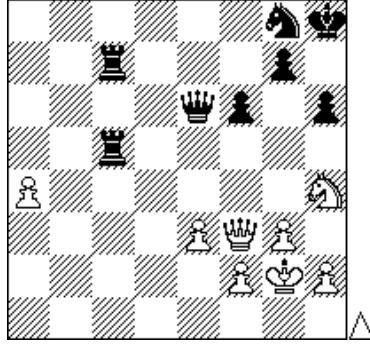


1... f5

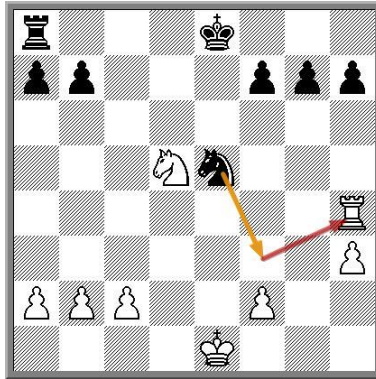


1. Je4

Taktiki manevr – çəngəl, eyni zamanda rəqibin iki fiquruna hücumdur. Həvəskar şahmatçılar yalnız atla çəngəl olduğunu düşünürlər, lakin iki fiqura eyni zamanda hücumü istənilən fiqur edə bilər (hətta şah)



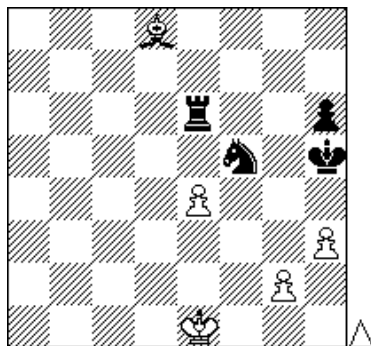
1. ♗g6+ ♘h7 2. ♜f8+ ♙h8 3. ♚:e6



Gediş ağların olarsa, ağlar 1. ♜d5-c7+ gedişi ilə «şah» elan edir və qaraların a8 xanasındaki topuna hücum edirlər.

Gediş qaraların olarsa, qaralar da 1... ♖e5-f3+ gedişi ilə «şah» elan edir və ağların h4 xanasındaki topuna hücum edirlər.

Piyada şahmat oyununda ən zəif fiqur hesab edildiyinə baxmayaraq, öz hücumundan ən güclü fiqurları belə çəkinməyi məcbur edir.



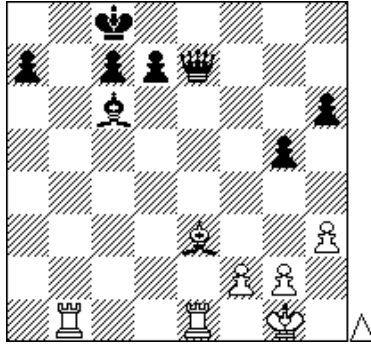
1. g4+ ♗g6 2. gf+

Açıq hücum

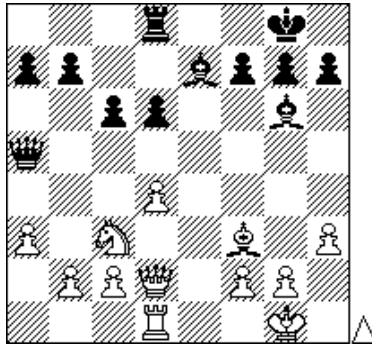
Hər hansı bir gediş ilə digər fiqurun (vəzir, top, fil) hərəkət xətti açılırsa və bu xətt üzrə rəqib fiquruna (zəif xanasına) hücum olunursa, bu gediş açıq hücum adlanır.

Açıq hücum zamanı piyada və ya fiqur öz fiqurunun qarşısından çəkilərək başqa vacib bir obyektə təsir edir və nəticədə digər fiqurun da fəaliyyəti artır, ikiqat təhlükələr yaranır. Bu taktiki üsul çox

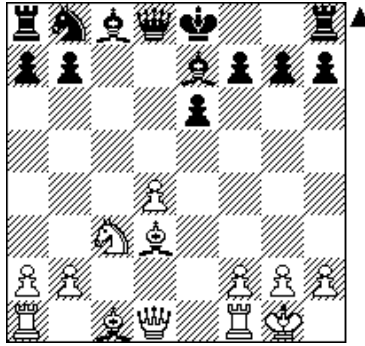
zaman vəzir, top və fil ilə həyata keçirilir və praktikada çox geniş təsadüf edilir.



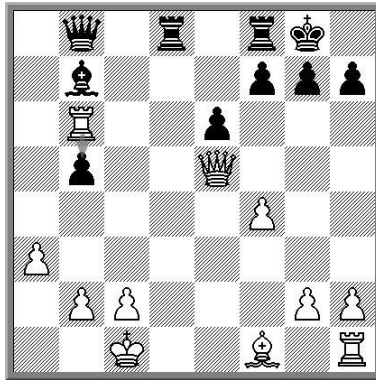
1. ♖:a7 açıq hücum 2. ♜b8 mat təhlükəsinə görə qaralar 1...♞:e1+ oynayrlar və dərhal təslim olurlar



1. ♚d5! ♞:d2 Təəsüf ki vəzir e7 xanasındakı fili qoruya bilmir 2. ♚:e7+ ♜f8 3. ♚:g6+ ♞g 4. ♜:d2

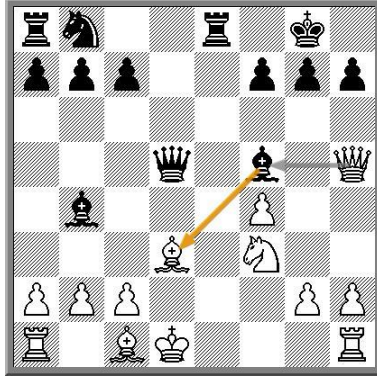


Əgər 1... J:d4 olarsa, bu zaman 2. ♖b5+ ♘c6 3. J:d4 olar. 1... O-O 2. ♞e1 gedişlərindən sonra yenidən 3. ♖:h7+ gedişinə görə J:d4 olmaz



gediş qaralarındır.

1... ♖b7-f3! Bu gedişdən sonra d1 xanasında mat təhlükəsi yaranır və b6 xanasındakı top zərbə altında qalır. Ağlar mat təhlükəsindən qurtarmaq üçün fili götürməyə məcbur olur. 2.g2:f3 Jb8:b6 və ağlar maddi itkiyə məruz qalır.



1... ♔f5:d3 Qaralar nisbi bağlamadan xilas olaraq ağların h5 xanasındaki vəzirinə hücum edir və e2 xanasından mat elan etmək təhlükəsini yaradır.

Bağlama

Bağlama taktiki elementin növüdür. Şahmat oyunu zamanı bağlamadan geniş istifadə olunur. Bağlama iki cür olur.

1. Tam bağlama
2. Nisbi bağlama

Şahmat oyunu zamanı bağlamada bir düz xətt üzərində 3 fiqur iştirak edir:

1. Bağlayan fiqur.
2. Bağlanan fiqur.
3. Bağlamayı şərtləndirən fiqur.

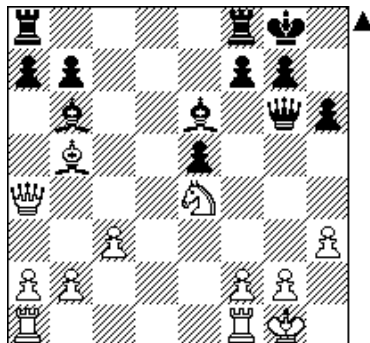
Bağlanan və bağlamayı şərtləndirən fiqurlar adətən rəqib fiqurları olur. Əgər bağlanan fiqurun arxasında şah yerləşmişdirsə bu tam bağlama adlanır.

Əgər bağlanan fiqurun arxasında şahdan başqa digər başqa fiqur məsələn: vəzir, top dayanmışsa bu növ bağlama nisbi bağlama adlanır. Tam bağlamada bağlanan fiqur oynaya bilməz, çünki şahın qabağını açmaq olmaz (şah rəqib fiqurunun zərbəsi altında qala bilməz). Nisbi bağlamada bağlanan fiqur hərəkət edə bilər, belə ki, maddi itki verməmək şərti ilə və yaxud əks hücum yaratmaqla.

Yadda saxlamaq lazımdır ki, tam bağlamada bağlanan fiqur müdafiə edildikdə həmin fiqura yəni, bağlanan fiqura təkrar olaraq digər fiqur və ya piyada ilə hücum etmək lazımdır. Əsasən bağlanmış fiqura piyada ilə hücum etmək daha effektiv olur. Bağlama əsasən vəzir, top və fil ilə həyata keçirilir.

Tam bağlamada bağlanan fiqurun yerdəyişməsi mümkün olmadığından, həmin fiqur öz tərəfindən olan piyada və fiqur ilə müdafiə olunma məcburiyyətində qalır. Əgər bağlama nisbi bağlama olarsa, bu halda bağlamadan xilas olmaq üçün əlavə imkanlar yaranır:

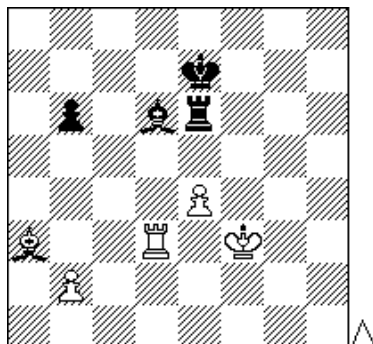
1. Bağlanmış fiqur çəkilərək rəqibə "şah" elan etməli və yaxud rəqib üçün ciddi təhlükə yaratmalıdır.
2. Bağlamayı şərtləndirən fiqur "şah" elan etməklə və yaxud güclü təhlükə ilə geri çəkilir.
3. Bağlanmış fiqur ilə bağlamayı şərtləndirən fiqur arasında əlaqə yaradılır.



1... ♖:h3 gedişindən sonra mat təhlükəsi var.

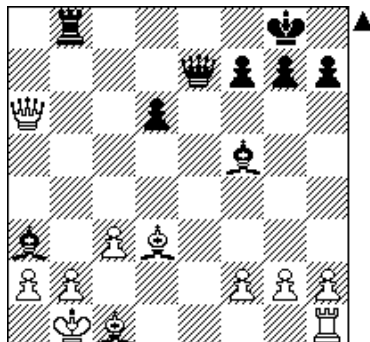
2. g3 keyfiyyətin itirilməsinə aparır 2... ♖:f1

2. ♛g3 gedişinə isə 2... ♞:g3 gedişinə görə daha ağır nəticələnir



d6 xanasındaki fil tam bağlanmayıb. Belə ki, a3 xanasında götürə bilər, yaxud c5 xanasına gedər. Çox vaxt tam bağlanmamış fiquru tam bağlanmış fiqurla əvəz etmək sərfəlidir

1. ♜:d6 ♜:d6 2. e5 asan qələbə ilə



1... Je2 gedişi həll edir

ENDŞPİL NƏZƏRİYYƏSİ VƏ PRAKTİKASI

Endşpil – şahmat oyununun son hissəsi.

Oyunun son hissəsi - «endşpil» adlanır. Oyunun nəticəsi çox vaxt sonluqda müəyyən olunur. Debüt və mittelspildə yaxşı oynayaraq qazanılan müəyyən üstünlüyü endşpildə kiçik bir səhvlə əldən buraxmaq olar.

Oyunun sonluğuna hansı vəziyyətdə keçdiyini bilməyəndə debüt və mittelspil hissəsini oynamaq çətinidir. Digər vəziyyət isə sonluğun tipik vəziyyətlərini bildiyi halda oynamaq asandır. Oyunun sonluğunu bilmək digər mərhələlərdə oynamağı asanlaşdırır və vaxtın qənaətinə səbəb olunur.

Son zamanlar endşpilə olan maraq artmışdır. Əvvəllər sonluğa ciddi yanaşmayan bir çox şahmatçılar, sonradan endşpili daha dərinlən

öyrənməyə üstünlük verirlər. Bu da, fikirləşməyə ayrılmış ənənəvi vaxt nəzarətinin dəyişməsinə səbəb oldu. İndi oyunlar təxirə salınmır və təxirə salınmış mövqeləri ev şəraitində xırdalıqlarına qədər təhlil etmək olmur. Qərarı oyun vaxtı vermək lazım gəlir.

Endşpili yaxşı oynamaq üçün bunları bilmək vacibdir:

1. Mümkün qədər çox tipik mövqeləri bilmək, onların oynanılması metodlarını öyrənmək və onların sayını artırmaq lazımdır.

2. Endşpili oynamağı öyrənmək lazımdır ki, düzgün plan qura biləsən. Bu zaman yadda saxlamaq lazımdır ki, hər bir sonluq tipik və tanış mövqelərə gətirilə bilər.

Şahmat sonluğunu daha mükəmməl oynamaq üçün, aşağıdakı metodlar var:

- Klassiklərinin oyunlarından endşpilin öyrənilməsi.

- Sonluqların ideyaları, onların hərtərəfli təhlili.

- Müasir turnir və matçlarda oynanılan partiyalardan yeni ideyaların tapılaraq öyrənilməsi.

- Oyun zamanı variantları daha dəqiq hesablamağa kömək etmək məqsədilə etüdlərin həll edilməsi.

- Öz oyunlarında yaranmış sonluqların təhlil edilməsi.

Piyada sonluqları.

Piyada sonluğu – bütün endşpillərin əsasını təşkil edir. Oyunların sonluğu çox hallarda piyada endşpilinə gətirib çıxardığı üçün onu mütləq hərtərəfli öyrənmək lazımdır. Sadə göründüyünə baxmayaraq, piyada sonluğu çox mürəkkəbdir. Yarış vaxtı hətta qrossmeysterlər piyada sonluğunda bir çox səhvlər buraxırlar. Piyada sonluğunun çətinliyi ondadır ki, bütün gedişlər dəqiq olmalıdır. Düzgün gedişlər etmədikdə oyun məğlubiyyətlə nəticələnə bilər.

Piyada sonluğunu düzgün başa düşmək üçün, mütləq strateji elementləri, taktiki üsulları bilmək vacibdir.

Müxtəlif növ qarşিদurmalar.

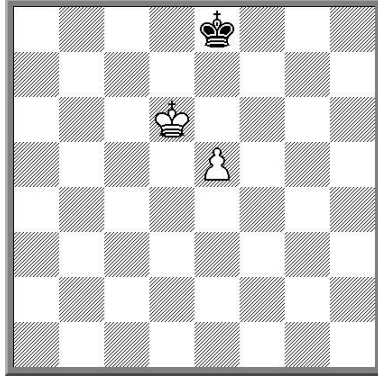
Qarşিদurma(oppozisiya) – İki rəqib şahın aralarında 1 xana olmaqla şaquli, üfiqi yada diaqonal boyunca dayanmasıdır. Qarşিদurma vəziyyətində həmişə gediş hansı tərəfin olarsa (ağların və ya qaraların) oyun onun qələbəsi ilə başa çatır.

Piyada sonluğunda oppozisiya böyük rol oynayır.

Oppozisiya aşağıdakı məqsədlər üçün tətbiq edilir.

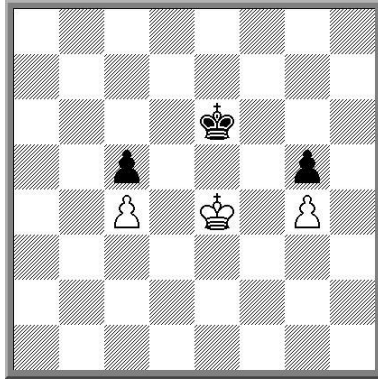
1. Piyadanı vəzirə çevirmək üçün;
2. Rəqib piyadasını udmaq üçün;
3. Rəqib piyadasının üstünə keçid üçün;
4. Pis vəziyyətləri xilas etmək üçün.

Yuxarıda qeyd edilənləri Şah və piyada –Şaha qarşı qaldıqda misallarla nəzərdən keçirək.



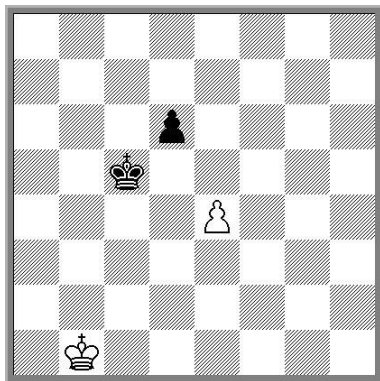
Piyada sonluğunda qarşıdurmada əsas rolu piyada oynayır.

Diaqramdan görüldüyü kimi ağlar çalışır ki, piyadanı vəzirə çevirsin. Bu vəziyyətdə 1. $\check{y}d6-e6$ $\check{y}e8-d8$ 2. $\check{y}e6-f7$ gedişindən sonra ağların piyadası maneəsiz vəzirə çevrilir.



Bu diaqramda gediş ağların olarsa oyun 1. $\check{y}e4-d3$ $\check{y}e6-e5$ 2. $\check{y}d3-e3$ $\check{y}e5-d6$ 3. $\check{y}e3-e4$ $\check{y}d6-e6$ heç-heçə ilə nəticələnir.

Digər halda gediş qaraların olsa $\check{e}6-d6$ və ya $\check{e}6-f6$ xanalarına hərəkət edən zaman ağlar $\check{e}4-d5$ və ya $\check{e}4-f5$ gedişləri ilə oyunu udmuş olurlar.

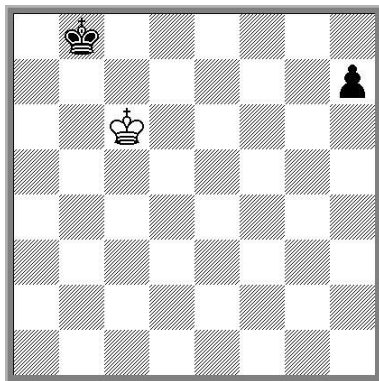


Ağlar başlayır və heç-heçə edir. Bu vəziyyətdə 1. $\check{y}b1-c2?$ $\check{y}c5-d4$ 2. $\check{y}c2-d2$ $\check{y}d4-e4$ 3. $\check{y}d2-e2$ gedişlərindən sonra ilk baxışda “oppozisiya” yaranmışdır və gediş qaralarıdır, lakin nəzərdən qaçırmaq olmaz ki, qaraların əlavə tempi vardır, yəni onlar piyada ilə $d6-d5$ gedişini edərək “Oppozisiya” əldə edir və gedişi rəqibə ötürür. Bu isə qələbəyə aparır. Heç-heçəyə apan yeganə yol aşağıdakı kimidir.

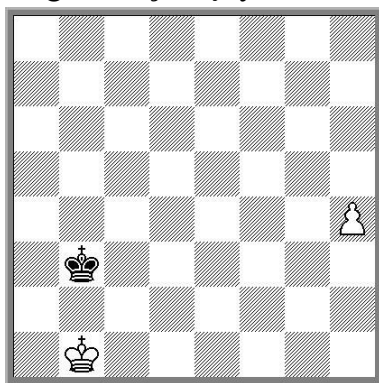
1. $e4-e5$ $d6:e5$ 2. $\check{y}b1-c1$. Diaqram nəzər salsaq burada uzaq “Oppozisiya” tətbiq edilmişdir, yəni şahlar arasında xanaların sayı təkdir. 2... $\check{y}c5-d4$ 3. $\check{y}c1-d2$ $\check{y}d4-e4$ 4. $\check{y}d2-e2$ heç-heçə.

Keçici piyada və onun rolu. Uzaq keçici piyada.

Kvadrat qaydası. Keçici piyada şahın çatıb-çatmamasını tez hesablamağı bilmək üçün kvadrat qaydasını bilmək vacibdir.

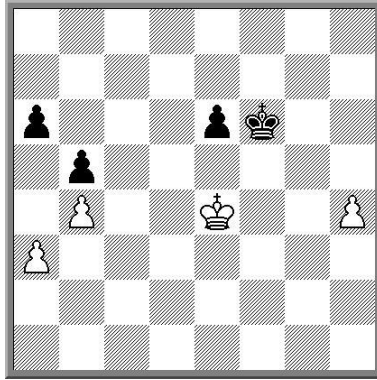


Diaqramdan göründüyü kimi rəqib xəyalən belə kvadrat qurur. Əgər şah oynadığı gedişlə rəqibin piyada kvadratına daxil olarsa, bu zama piyada vəzirə çevrilə biləcəyi xanaya çatmayacaq. Deməli diaqramdakı mövqedə qaraların 1... h7-h5 gedişinə 2. ♗c6-d5 gedişi ilə ağlar heç-heçəyə nail olacaqdır.

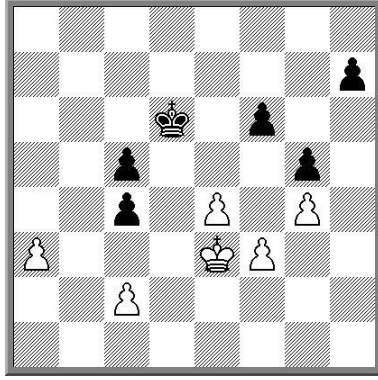


Diaqramdan göründüyü kimi şah kvadrata daxildir. Lakin gediş ağların olsa şah kvadratdan kənarında qalır və oyun uduzular.

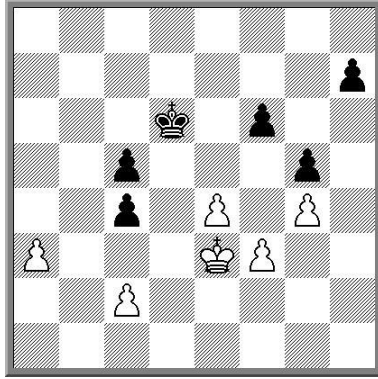
Uzaq keçici piyada o piyadalar adlanır ki, piyada əsas oyun meydanından (mərkəzdən) uzaqdır. Piyada sonluğunda keçici piyadanın olması həlledici üstünlüyə malik olmaq deməkdir. Bu plan ondan ibarətdir ki, rəqib şahı uzaq keçici piyadaya tərəf getməyə məcbur olur, digər tərəf isə bundan istifadə edərək əsas oyun meydanında rəqibin piyadalarına yaxınlaşır. Nəticədə piyadalarından ayrı düşmüş rəqib şahı oyunu udmuş olur.



Gediş ağlarındır. 1.h4-h5 ♀f6-g5 2. ♀e4-e5 ♀g5:h5 3. ♀e5:e6 +- Ağların şahı vəzir cinahındakı piyadalara daha tez çatdığı üçün onlar asanlıqla qalib gəlir.



Bu misalda keçici piyada c piyadasıdır. 1. c3-c4! ŷg5-f5 2. c4-c5 ŷf5-e5 3. c5-c6 ŷe5-d6 4. ŷe3:e4 ŷd6:c6 5. ŷe4-f5 ŷc6-d6 6. ŷf5-g5 ŷd6-e6 7. ŷg5:h5 ŷe6-f7 8. ŷh5-h6 1:0

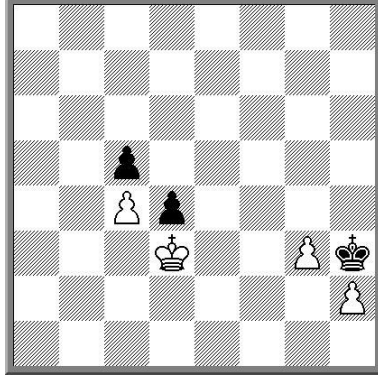


Gediş ađlarındır. Burada uzaq keçid piyada a3 piyadasıdır.

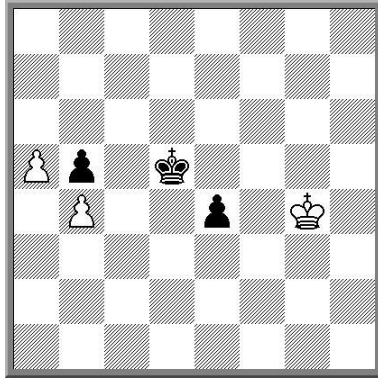
1. ŷe3-d2 ŷd6-c6 2. ŷd2-c3 ŷc6-b5 3. a3-a4+ ŷb5:a4 4. ŷc3:c4 ŷa4-a5 5. ŷc4:c5

Müdafiə edilmiş keçici piyada.

Müdafiə olunan keçid piyadası rəqib şahını piyadanın daxilində qalmaq məcburiyyəti qarşısında qoyur.



Diaqramda qaraların müdafiə olunan keçid piyadası (d4) – ağların şahının hərəkətinə mane olur. Bu vəziyyətdə gediş ağlarındır. 1. ♗d3-e4 ♜h3-g4 2. h2-h4 ağların müdafiə olunan piyadası vardır. 2... ♜g4-h5 3. ♞e4-f4 ♜h5-h6 4. g3-g4 ♜h6-g6 5. h4-h5+ ♜g6-h6 6. ♜f4-e4 ♜h6-g5 7. ♞e4-f3! ♜g5-h6 8. ♜f3-f4 ♜h6-h7 9. g4-g5 ♜h6-g7 10. g5-g6! 10. ♜g7-h6 11. ♜f4-g4 ♜h6-g7 12. ♜g4-g5! d4-d3 13. h5-h6+ ♜g7-g8 14. ♜g5-f6 d3-d2 15. h6-h7+ ♜g8-h8 16. ♜f6-f7 d2-d1 17. g6-g7+ +-

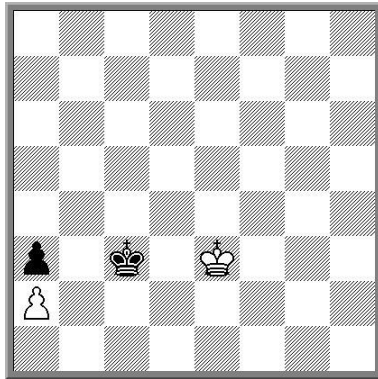


Gediş ağırlarıdır. Bu misalda müdafiə olunan keçid piyadası a5 piyadasıdır.

1. ♔g4-g3 ♚d5-d6
2. ♗g3-f4 ♚d6-d5
3. ♗f4-e3 ♚d5-d6
4. ♗e3:e4+-

Piyada sonluğunda patdan istifadə

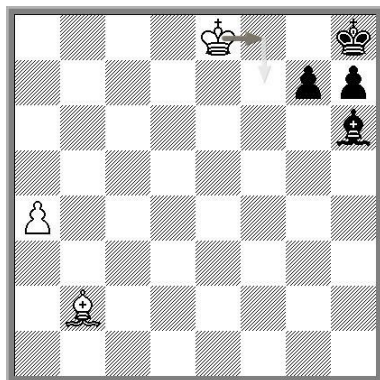
Digər sonluqlara nisbətən biz tez-tez piyada sonluğunda pat vəziyyətlərinə rast gəlirik. Bu vəziyyətlər taxtada qalan materiallarla bağlıdır.



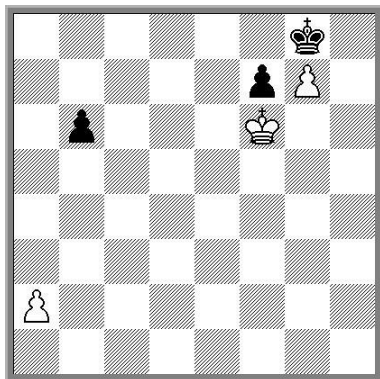
Məsələn, dioqramdan göründüyü kimi qara şah piyadaya yaxındır və oyunu udmuş hesab oluna bilər, lakin ağ şah buna imkan vermir. Nəticədə 1... $\check{y}c3-b2$ 2. $\check{y}e3-d2$ $\check{y}b2:a2$ 3. $\check{y}d2-c2$ 3. $\check{y}a2-a1$ $\check{y}c2-b3$ 4. $a3-a2$ $\check{y}b3-c2$ gedişi ilə oyun heç-heçə qurtarır.

Suqsvanq.

Suqsvanq – elə bir vəziyyətə deyilir ki, piyada və fiqurların hər hansı bir vəziyyətində tərəflərdən hər hansı biri istənilən gediş etdikdə maddi itkiyə məruz qalır və ya çıxılmaz mat təhlükəsi ilə üzləşir. Suqsvanq vəziyyəti ən çox oyunun sonluğunda baş verir. Aşağıdakı piyada sonluğunda deyilənləri nəzərdən keçirək.



Gediş ağlarındır. 1. $\check{y}e8-f7$ Bu gedişdən sonra qaralar suqsvanq vəziyyətinə düşür, belə ki, filin istənilən gedişində 2. $\check{y}b2-g7x$



Diaqramda gediş ağlarıdır. 1. a2-a4! Bu gedişdən sonra qaralar suqsvanq vəziyyətinə düşür., belə ki, istənilən gediş məğlubiyyətə aparır. Əgər diaqramdakı vəziyyətdə gediş qaraların olsa 1...b6-b5 gedişinə ağlar 2. a2-a3 gedişi ilə yenə də qaraları suqsvanq vəziyyətinə salır və qaraların şahını h7 xanasına getməyə məcbur edir. Bununla da, ağlar f7 xanasındaki piyadanı götürərək, piyadanı vəzirə çevrilməsinə nail olur.

ŞAHMATIN TƏRBİYƏVİ ƏHƏMİYYƏTİ

Şagirdlərin intellektual inkişafında şahmatın rolu.

Müasir dövrdə ümumtəhsil məktəblərinin mühüm vəzifələrindən biri də təfəkkürün tərbiyə edilməsidir. Ümumtəhsil və peşə məktəblərində edilmiş islahatlar təlim-tərbiyə prosesinin təsirini artırmaq üçün bütün imkan və ehtiyatlardan istifadə edilməsinə yönəlmişdir. Bunun üçün respublikamızın bütün orta təhsil müəssisələrində şahmat oyununun tədrisinə başlanılmışdır.

Görkəmli pedaqoq V.A. Suxomlinski haqlı olaraq deyirdi ki, “əqli qabiliyyətlərin və yaddaşın tərbiyəsini şahmatsız təsəvvür etmək mümkün deyil”... Əqli mədəniyyətin mühüm bir hissəsi kimi şahmat məktəb həyatına daxil edilməlidir.

Xalqın intellektual səviyyəsini nümayiş etdirən idman növü kimi şahmat Azərbaycanın dünyada daha geniş tanınmasında mühüm rol oynayır.

Azərbaycan Respublikasının Prezidenti İlham Əliyevin 5 may 2009-cu il tarixli əmrinə əsasən Azərbaycanda şahmat sahəsində mövcud potensialı və əldə olunmuş yüksək nailiyyətləri nəzərə alaraq şahmata dövlət qayğısını daha da artırılması, o cümlədən onun maddi texniki təminatını möhkəmləndirilməsi məqsədilə sərəncam imzalanmışdır. Sərəncamda bəndlərdən biri

şahmatın tədrisini ümumtəhsil məktəblərində dərs proqramına daxil etməkdir.

2012-ci il tədris ilindən başlayaraq şahmat şəhərimizin hər bir rayonunun pilot məktəblərində tədris olunur. Növbəti illərdə isə respublikamızın bütün ümumtəhsil məktəblərində tədrisi nəzərdə tutulub.

Yeni təfəkkürün tərbiyə edilməsində şahmat mühüm əhəmiyyət kəsb edir. Şahmat heç də təkçə oyun deyil. Şahmat fikri oyandırır, inkişaf etdirir, ən başlıcası isə onu məşq etdirir. Şahmat əqlin gimnastikası olmaqla məktəblilərdə təfəkkürün inkişafına səbəb olur. Şahmat həm də böyük iradi qüvvə nümayiş etdirməyi, psixoloji gərginliklərə dözməyi tələb edən mübarizədir. Şahmat üzrə ilk dünya çempionu B. Steynits demişdi: “Şahmat mənən zəif adamlar üçün deyil.” Bundan əlavə şahmat oyun zamanı həyata keçirilən kombinasiyalardan, onların ideyalarının dərinliyindən, zənginliyindən və gözəlliyindən zövq almağa da imkan verir. Məşhur alman şahmatçısı Z. Tarraş deyirdi ki, “Məhəbbətdə, musiqidə olduğu kimi şahmatda da insanlara sevinc gətirən böyük bir qüvvə vardır”.

Şahmat məktəblilərdə xarakterin zəruri müsbət keyfiyyətlərini üzə çıxarır və inkişaf etdirir. Dördüncü dünya çempionu Aleksandr Alyoxin deyirdi ki, “Şahmatla yanaşı mən öz xarakterimi tərbiyə etmişəm. Şahmat ən əvvəl obyektiv olmağı öyrədir. Həyatda olduğu kimi,

şahmatda da öz səhvlərini və çatışmazlıqlarını başa düşdükdən sonra böyük usta olmaq olar ”

Şagirdlər bir-birləri ilə şahmat taxtası arxasında əyləşərkən qələbəyə inadkarlıqla can atırlar. Onlar dərk edirlər ki, şahmat sahəsində müvəffəqiyyət qazanmaq istəyən hər bir kəs ilk növbədə bir sıra müsbət keyfiyyətləri özündə tərbiyə etməlidir. Bunlarsız gərgin mübarizə aparmaq qeyri-mümkündür.

Şahmatın təfəkkür tərbiyəsindəki rolunu çox zaman intellektual funksiyaların inkişafı ilə əlaqələndirirlər. Görkəmli alim Q. Leybnits deyirdi ki, şahmat düşünmə və əqli nəticələr çıxarmaq qabiliyyətini təkmilləşdirməyə xidmət edir. Məşhur alman şairi Höte deyirdi : “Şahmat - əqlin sınaq daşdır”. Şahmat oyununun ən başlıca üstünlüyü onun ardıcıl, məntiqi təfəkkürü inkişaf etdirməsidir. Şahmat güclü gedişləri, effektiv kombinasiyaları tapmağı və ya bütövlükdə qələbəyə nail olmağı öyrədir. Bu isə bir qayda olaraq təsadüfün deyil, ümumi planda birləşdirilmiş, ardıcıl olaraq həyata keçirilən müəyyən əməliyyatların nəticəsidir. Hətta şahmatı yeni öyrənməyə başlamış şahmatçılar da vəziyyətdən asılı olaraq bir-biri ilə ümumi ideya ilə bağlı olan bir neçə gedişi qabaqcadan görməyə məcbur olurlar. Bu baxımdan akademik Q. Klaus deyirdi ki, “Şahmat – ardıcıl məntiqi təfəkkürün əla məktəbidir” Şahmatın bu tərəfi bizim dövrümüzdə, işdəki mənəvi amillərin fiziki amillərə nəzərən daha yüksək olduğu bir vaxtda xüsusi

əhəmiyyət kəsb edir. Şahmat fiqurların hər birinin məhdud konkret dəyəri olduğundan, onun riyazi olaraq formalaşdırmaq mümkündür. Bütün bunlar şahmatçının hər hansı bir verilmiş dayaq nöqtəsinə əsaslanaraq məntiqi nəticələr yolu müəyyən son nəticələrə can atmasına imkan verir. Məntiqi təfəkkürü məntiq dərsləri ilə deyil, şahmat vasitəsilə məşq etdirmək daha asandır.

İnformasiya axınının sürətlə artması ilə səciyyələnən müasir dövrdə bütün faktiki əldə olan materialların nəzərdən keçirilməsi insanların imkanları hüdudlarından kənarıdır. Buna görə də ümumiləşdirmə və seçmə metodlarından istifadə etmək zəruridir. Bu mənada şahmatdan alınan məntiqi təhlil metodu çox faydalıdır. Bu problem üzrə aparılan bir çox sosioloji tədqiqatlar göstərir ki, şahmat fəaliyyəti məhz bu nöqtəyi-nəzərdən olduqca tərbiyəvi əhəmiyyətə malikdir.

Şahmat sahəsində qazanılan müvəffəqiyyətlər yüksək təfəkkür intizamı ilə şərtlənir və uzun müddətli, dayanıqlı, intensiv, həcmcə kifayət qədər geniş diqqətin olmasını tələb edir. Tamamilə aydındır ki, ardıcıl güclü gedişlərlə oyunu qələbə üçün kifayət edən əlverişli vəziyyətə gətirmək olar. Lakin ani olaraq, qısa bir müddətdə diqqəti yayındırmaq, zəiflətmək, buna qədər gərgin zəhmət nəticəsində qazanılmış bütün üstünlükləri tez bir zamanda əldən verməyə səbəb olur. Yüksək nəticələrə nail olan şahmatçı rəqiblərindən şahmat nəzəriyyəsini və qanunlarını daha dərindən bilməsi ilə deyil, diqqətini uzun

müddət toplaya bilmək qabiliyyətinə malik olması ilə fərqlənir. Şagirdlərdə təfəkkürü tərbiyə edərəkən diqqətin xüsusi fikir vermək lazımdır. Belə ki, “Diqqət ruhumuzun elə bir qapısıdır ki, hər şer oradan keçməli olur və şahmat taxtasında əsas hadisələrin baş verdiyi bu və ya digər hissəsini paylaşmağı bacarmaq lazımdır”

Şahmatçıda müəyyən anlarda diqqətin digər istiqamətə yönəldilməsi və bu istiqamətlərdə paylanması qabiliyyətini inkişaf etdirir. Həyat prosesində müstəsna dərəcədə əhəmiyyətli olan bu xüsusiyyət – həyatın çətin anlarında çox şeyi və kifayət qədər daha dərindən “görmək” qabiliyyəti – şahmat mübarizəsi şəraitində yaxşı məşq etdirilir.

Şahmatçı şairə

Azərbaycan xalqının istedadlı şairəsi Məhsəti Gəncəvi şahmat oyununun incəliklərinə dərindən bələd olmuş, onun mübarizəsindən həzz almışdır.

Şairənin şahmat taxtası arxasında əsas rəqibiəri Əmir Əhməd (o, Gəncə xətibinin oğlu imiş) olmuşdur. Məhsəti ilə Əmir Əhməd arasında davam edən şahmat döyüşləri o dərəcədə maraqlı olmuşdur ki, bu hətta şairənin yaradıcılığında da öz əksini tapmışdır.

Təqribən XV əsrdə yazılan «Məhsəti və Əmir Əhməd» dastanında da onları hər ikisinin mahir şətrənc ustası olmalarından geniş bəhs edilmişdir. Şairənin bir neçə rübaisinə nəzər yetirək.

Bir dəfə Məhsəti xanım Əmir Əhmədlə şahmat oynayan zaman taxta üzərində şairə üçün mat olmaq təhlükəsi yaranır. Bu çətin vəziyyətindən çıxış yolu var imiş, belə ki, Məhsəti öz topunu rəqibinin topuna qarşı üzbəüz qoymaqla yaranmış çətin vəziyyətdən asanlıqla çıxıb bilərmiş. Lakin şairə xeyli fikirləşirsə də bu gedişi tapa bilmir və müdafiə olunmaq ümidini kəsərək gah Əmir Əhmədin üzünə, gah da şahmat taxtasına baxır; nəhayət o başqa bir gediş edir və Əmir Əhməd dərhal topla bir gedişə Məhsətinin şahını mat edir. Şairə uduzsa da özünü sındırmır və aşağıdakı rübainin deyərək işarə edir ki, əgər o, oyuna lazımı dərəcədə diqqət yetirsəydi mat olmazdı:

Xoşbəxtdir rüxünə rüx qoysa hər kəs,

Rüxün eyləyəni şah edə bilməz.

Mən oyuna baxım, yoxsa rüxünə?

Bu halla neyləyim, mat qalmayım bəs?

Göründüyü kimi Məhsəti «rux» sözünün farsca iki mənə verməsindən sənətkarlıqla istifadə etmiş. Əslində uduzduğu oyunda sanki özünə haqlı bərdəf qazandırmışdır. Rübainin qısaca məzmunu belədir:

«Sənin (Əmir Əhmədin) üzünə (rüxünə) hər kəs öz üzünü (rüxünü) qoysa, o xoşbəxt adamdır. Şairə eyhamla başa salır ki, sənin topuna (rüxünə) qarşı mən öz topumu (rüxümü) üzbəüz qoysaydım mat olmazdım, başqa sözlə: mən mat olsam da xoşbəxtəm, çünki, mənim topum sənin topuna qarşı durmasa da gözlərim daima sənin rüxünə (üzünə) baxmışdır və s.

Şairə başqa bir rübaisindən şahmat fiqurlarının nisbi qüvvəsindən məharətlə istifadə edərək göstərmişdir:

Şahın qoşununu filin dağıdar,
 Vəzirin min qeysər, min xaqan yıxar.
 Mən sənin rüxünə qurban olum ki,
 Şahları o, atdan düşürüb salar.

Rübainin qısa məzmunu belədir: Sənin filin mənim daşlarıma hücum edib onları dağıtsa da vəzirin nə qədər qüvvətli olub «min qeysər», «min xaqan» yıxsada yenə o, topun müqabilində zəifdir. Yalnız sənin topun şahları ümitsiz hala sala bilər.

Şairənin şahmat oyunundan bu cür bəhs etməsi həm də Azərbaycan qadınının yüksək zövqə malik olmasına parlaq misaldır. Şahmat taxtası arxasında oturarkən fikirləşmədən belə rübailər demək heç də hər şairə xas olan keyfiyyət deyildir.

XII əsrdə Qərbi Avropada qadınlar şahmata yenidən həvəs göstərməyə başladıkları halda, Məhsəti şahmatdan bədii vasitə kimi istifadə edib bütöv bir eşq macərasını tərənnüm etmişdir ki, bu da bədii təsvir üsulunun gözəl bir növüdür.

Alman professoru Meyer 1963-cü ildə Visbadəndə nəşr etdirdiyi «Gözəl Məhsəti» adlı kitabında şairənin şahmatdan bəhs edən rübailərinə ətraflı izah vermişdir. Şairənin şahmatı gözəl bilməsi almanın diqqətinin cəlb etdiyinə görə Məhsətinin həmin rübailərindəki şahmat istilahlərini Qətran

Təbrizinin və Ravəndinin işlətdiyi istlahlarla müqayisə etmiş və göstəmişdir ki, Şərq şairlərinin şahmatdan qüvvətli bədii vasitə kimi istifadə etmək məharətləri Qərbə də öz təsirini göstərmişdir.

«Töhfətül-İraqeyn»də şahmat

XI-XII əsrlərdə Azərbaycanda şahmatın geniş yayılmasını göstərən yazılı mənbələrdən biri də Azərbaycanın böyük şairi, qüdrətli söz ustası Əfzələddin Xaqaninin məşhur «Töhfətül-İraqeyn» əsəridir.

«Töhfətül-İraqeyn» də Xaqani şahmata dərinədən bələd olduğunu ustalıqla nümayiş etdirmişdir.

Məlumdur ki, Xaqani Şirvanşahlar sarayındakı daxili çekişmələrdən yaxasını qurtarmaq üçün 1156-cı ildə Məkkə ziyarəti adı ilə Şərq məmləkətlərinə səyahətə çıxır.

Səfər zamanı Kuhistan deyilən yerlərin (indiki İraqın bir hissəsi) bərəkətli torpaqlarını görəndən şair yazmışdır:

«Onun hər tərəfi bir gülüstandır,
Gözəl ətir verən bağıdır, bostandır.
İki top qoymuşdur Xuzistana o,
Üç zərbə vurmuşdur Hindistana o.

Şair Kuhistan torpaqlarını Xusiztan (İranda bir əyaləti) və Hindistan torpaqları ilə müqayisə edərək Kuhistan torpaqlarının gözəl və məhsuldar olmasını yuxarıdakı kimi təsvir edərkən, bir sözlə iki mənaya

işarə etmişdir. Şair bir tərəfdən əsas etibarını ilə Kuhistan torpaqlarını tərif etmiş və çətin anlaşılan tərzdə bədii lövhə yaratmışsa, digər tərəfdən eyhamla başa salmışdır ki, o, şahmat dərinədən bələddir. Şairin fikrinə görə Kuhistan Xuzistandan iki dəfə («iki top qoymuşdur Xusistana o»), Hindistanda isə («üç zərbə vurmuşdur Hindistana o») üç dəfə gözəl və məhsuldar torpaqlara malikdir.

Xaqani, dövrünün qüvvətli şətrənc ustalarının oyunlarında təzə-təzə meydana atılan şahmat strategiya və taktikasının əsaslarını ustalıqla təsvir etmişdir.

Belə ki, şahmatda iki topun qoşalaşmasının rəqib üçün təhlükəli olmasını, bir xanaya üç zərbə endirilməsinin isə rəqib üçün dəhşətli olduğunu gözəl təsvir etmişdir.

Xaqani şahmatdakı daşların hərəkətlərinə uyğun olaraq dərin mənalı sözlər yaratmaqla misilsiz usta imiş:

Piyadan keçdimi yeddi xanəni,

Udmaq çətin olar, çox güman, səni

deyənlər Xaqani heç də tək-cə şahmat oyunundakı piyadanın yeddinci üfqi xətti keçib səkkizinciyə çatandan sonra qüvvətli daşlardan birisinə çevrilməsinə işarə etmir. Xaqani burada şahmat oyunundakı bu qaydadan sənətkarlıqla həyati məna çıxarıb göstərir ki, ilk vəziyyətdə zəif olan piyada ancaq gərgin əməyin sayəsində «yeddi xanə» buna işarədir) irəliləyib qüvvətli

daşa çevrildiyi kimi, adi bir insan da səbrlə bütün elmlərə yiyələnsə, daha doğrusu zəhmətə qatlaşırsa böyük məqsədə nail ola bilər. Şair boş xəyalların mənasızlığına işarə edərək insanlara nəsihət edir ki, kim həyatın sirrini öyrənsə və dünya elmlərinə yiyələnsə qüvvətli olar, həyat mübarizəsində ona qalib gəlmək çətin olar.

Xaqani, müsəlmanların ziyarətgahı «Kəbənin tərifi» şerində də şahmata müraciət etmiş və özünün istedadlı bir şahmatçı olmasını sübut etmişdir. Xaqani Kəbəyə üz tuturaq deyir:

«Onun piyadası mədhində sənin,
 Qürürlü şahları mat qoyar yəqin.
 O, qəm taxtasında oynarkən şahmat,
 Qoyar yüz xəzinə sahibini mat.
 Bu səkkiz mənzilli xanəsində bil,
 Heç kəs dura bilməz ona müqabil,
 Haqqın köməyilə bir topu edər
 Səkkiz piyadəni yerlə bərabər,
 O, öz sənətilə büsat açarkən,
 Fələk ustasını mat edər hər an,
 Mahmud öz qəmini dağıtsın deyə,
 Fil ilə mat verdi o, Ünsüriyə.
 Bu köhnə taxtada indisə göz aç,
 Zənn et Xaqanini birinci laylac.

Xaqani «qürurlu şahlar» dedikdə onu məngənə kimi sıxan saray həyatına işarə edərək anladır ki, «ey könül Kəbəsi» vəfasız şahlar Xaqaninin qədrini

bilməsələr də səni tərif etməkdə «qürurlu şahları» mat edər, onları ötüb keçər. Zamanənin vəfasızlığı görənlər Xaqani şahmatı «qəm taxtası» adlandıraraq başa salır ki, mən kasıb olsam da, həyat mübarizəsində «yüz xəzinə sahibini mat» etməyə yenə qüvvəm vardır. Xaqani göstərir ki, aqlın sayəsində «bir topum səkkiz piyadanı yerlə-yeksan edər». O, göstərmişdir ki, şahmat mübarizəsi təsadüflərə deyil, insanın aqlına əsaslanır. Qüdrətli söz ustası şahmat sənətinin mürəkkəbliyini, onun incəliklərini çox gözəl təsvir etmişdir.

Xaqani Şərqi səfər edərkən ərəb istilaları zamanı viran edilmiş «taqi-Kəsrə» (Bağdadın cənub -şərqiində olan Mədain şəhəri) xarabalıqları qarşısında dayanıb dərin fikrə gedərkən də şahmat ifadələrindən ustalılıqla istifadə edərək «Mədain xarabələri» adlı fəlsəfi şeərində

«İbrətlə bax, ey könlüm, bu aləmə bir an,

Eyvani-Mədaini ayineyi-ibrət san.

-Atdan yerə en, üz sürt torpağına seyr eylə,

Fil pəncəsi altında şahkən mat oldu Neman

və daha sonra:

Təqdirə baxan bir vaxt, fil aciz edən şahlar

Şahmatda qalıbdır mat bir fil kimi sərgərdan

deyib mənəm-mənəm deyən şahlardan əsər -ələmət qalmadığını və milyonlarla insanların qanı bahasına ucalan möhtəşəm sarayların da Mədain kimi xarabaya çevriləcəyini olduqca təsirli misralarla təsvir etmişdir.

Xaqaninin fikrincə vaxtı ilə fillərə də qalib gəlmək iqtidarında olan şahlar indi Mədain xarabaları altında qalıb məhv olduqları kimi Axtisanlar və qeyrilərinin də aqibəti belə olacaqdır.

Böyük şair şahmat oyununda piyadanın ancaq düz, vəzirin isə hər tərəfə hərəkətindən məntiqi nəticə çıxararaq demişdir:

Xaqani hümmətə sığındıqca sən,
Alçaqlartək cəlal, şöhrət güdməzsən,
Bir piyada olub düz getmək xoşdur,
Bir vəzir olub da əyri yol getməkdən.

Şairin fikrincə piyada olub qalmaq vəzir olmaqdan yaxşıdır, çünki sadə adamlar həyatda tutduqları yolda düzgün hərəkət edib nəcib işlərlə məşğul olduqları halda vəzirlər əyri yollarla gedərək haqsız, ədalətsiz işlər görürlər.

Xaqaninin əsərlərində Azərbaycanın şahmat tarixinə dair qiymətli məlumatlar vardır.

Nizami və şahmat

Nizami şahmat mübarizəsinin gücündən qüvvətli bədii vasitə kimi istifadə etmişdir.

Şahmat motivlərinə şair ilk dəfə «Xosrov və Şirin» poemasında əl atmışdır.

Poemada göstəriləni kimi şah öz oğlu Xosrovu çox sevdiyindən düşmənlər bundan istifadə edib Xosrov Pərvizin adından saxta pul kəsir və şəhərlərə

göndərilər. Şah bu pulları gördükdə Xosrovdan şübhələnib onu məhv etmək istəyir. Şair bu münasibətlə yazır:

O, mənsubəni şah eylə düşüncək
Xosrov şətrəncini uduzdu gerçək!
Şah istədi oyun atıb meydana,
Təzə şahı tutub salsın zindana.

Xosrov atasının fikrini eşidib qaçır, bir müddətdən sonra atası məsələni öyrənir və Xosrov qayıdıb öz evlərinə gedir. Atasının ölümündən sonra şahlığa keçən Xosrov eyş-işrətə qurşanır, ölkədəki bu vəziyyətdən istifadə edən Bəhram Xosrovun üstünə hücum edir. Xosrov Azərbaycana qaçır. Şair yazır:

Zəmanə Xosrova olmadı pənah,
Bəhram qarşısında məğlub oldu şah.
Müxalif şətrəncdə qanlı zəmanə
«Şah»! dedi Xosrova, vermədi xanə.

Böyük şair göstərir ki, «qanlı zəmanə», eyş-işrətlə məşğul olan şahla elə bir öldürücü «şah» elan edir ki, getməyə bir xanası da qalmır.

Xosrov, Şirini yola gətirib məqsədinə çatmaq üçün çox çalışırsa da Şirin onu rədd edib deyir:

Üz qoymaq istəsə ay üzə əgər,
De, şah olarmı heç rüxə bərabər.

Şərdə iki mənə vardır: birinci mənada Xosrov öz özünü Şirinin üzünə qoymaq istərkən onun şahlığı Şirinin camalına dəyməz, yəni şahla bərabər ola bilməz; ikinci mənada şahmat oyununda top topla (rux rüxlə)

üz-üzə durduqda şah mat qala bilər, başqa sözlə, şahın başı kef məclislərinə qarışar, şahlıq isə əldən gedər.

Nizami poemanın sonunda nəsihət edir ki:

Dən kimi yerə düş başın ucalısın
Sümbül kimi olma yel yerə salsın.
Dünya bir şətrəndir unutma bunu
İki rux qoyaraq udar oyunu.

Bununla, böyük şair insanları elmə dəvət edib göstərir ki, bu dünyaya aldanma, elmə, mərifətə sahib ol.

Nizami Xosrov Pərvizin şahmatı bilməsinə işarə edərkən tarixi mənbələrə istinad etmişdir. Belə ki, həqiqətən Xosrov Pərviz mahir bir şahmatçı olmuş, hətta ona nərd oynamaq təklif edildikdə o demişdi: mən şaham, hamı hər şeyi məndən xahiş edir. Mən isə gedib sümüyə (zərə) yalvarmaram. Nizami «Yeddi gözəl» əsərində bir şahın adından:

«Hər yana piyada sürdümsə də, ah, fərzin (vəzir) yolu kəsdi, düşdüm bəlaya» - deyərək hələ XII əsrdə vəzir fiqurunun bir xana deyil bir neçə xana birdən hərəkət etdiyini göstərmişdir.

Şairin məşhur «İsgəndərnamə» poemasından görünür ki, o, xüsusilə ömrünün son dövrlərində şahmatla daha yaxından maraqlanmışdır.

«İsgəndərnamə» poemasında şahmatın adı ilk dəfə İran hökmdarı Dara ilə onun qoca pəhləvanı arasındakı söhbətdə çəkilir. Makedoniyalı İsgəndərin qoşun çəkib İran məmləkətinə hücum etməsini eşidən

Dara dərhal özünün yaxın adamlarını toplayıb bir çarə axtardıqda bir nəfər qoca pəhləvan məsləhət görür ki:

Hər bəndin açarı səbirdir, inan!
 Səbirli kimsələr olmaz, peşiman,
 Ziyandır uduzmaq böylə şahmatı,
 Çapdırmaq nə gərək «fil» ilə «atı».

Qoca pəhləvan Daraya başa salır ki, bu müharibədə İsgəndərə qalib gəlmək asan iş olmadığından mütləq barışıq üçün yol axtarılmalıdır. Nizami müharibəni şahmat oyununa bənzədərək qoca pəhləvanın dilindən nəsihət edir ki, fili, atı əbəs yerə yormaq lazım deyil, əksinə, səbirli olmaq və İran məmləkətini hədələyən İsgəndərlə şahmat oyununa - yəni müharibəyə girişməkdən çəkinmək lazımdır. Səbirlik haqqında yürüdülmüş fikir büsbütün şahmata da aiddir. Səbirsizlik edib fili və atı sağa - sola çapdıran oyunçunun aqibətinin acınacaqlı olduğunu şübhəsiz ki, şahmatçılar yaxşı bilirlər. Şair poemanın başqa bir yerində yazır:

Yaxşıdır hər falı xeyr işə yormaq.
 «Rüxü» yox, oyunda «Şahrüxü» vurmaq

Dahi şair qoca pəhləvanın dilindən başa salır ki, bu qədər qələbələrdən sonra meydana çıxan çətinliklər qarşısında insan özünü əsla itirməməli, dözümlü olmalı, hər bir işi xeyirə yozmalı, başqa sözlə şəxslərdən uzaq olmalıdır. Poemanın bu hissəsindən aydın olur ki, qoca pəhləvan İsgəndəri əbəs yerə insan qanı axıtmamağa çağırır və başa salır ki, əgər

müharibəyə başlamalı olsan, onda «rux»ü «topu) deyil, «şahrux»ü vurmağa çalışmalısan.

XII əsr şahmatında təsadüf etdiyimiz «Şahrux» istilahına ilk dəfə «İsgəndərnamə» də və Ravəndinin (XII əsr) yazılarında rast gəlirik. «Şahrux» sözünün mənası at ilə «şah» elan etməklə bərabər, eyni zamanda topa hücum etmək və onu udmaq deməkdir (bu ikiqat zərbə indi «çəngəl» zərbəsi adlanır). Məhz Rəvandi də göstərir ki, atla şah elan edilir və eyni zamanda top zərbə altına alınır ki, buna da «şahrux» deyilir. Bunlara əsasən deyə bilərik ki, şahmat üzrə beynəlxalq usta M.Judoviçin «şahrux» sözünə verdiyi izahat düzgün deyildir.

M. Judoviçin yazır: istilacı onu əsir alaraq dəmir qəfəsin içərisinə saldığına görə bu qələbə münasibəti ilə oğlunun adını «Şahrux» qoymuşdur. Bu fikir tamamilə səhvdir, ona görə ki, Teymurləngin oğlu Şahrux 1377-ci ildə anadan olduğu halda, İldırım Bəyazid 1402-ci ildə əsir tutulmuşdur.

Bu haqda başqa bir rəvayət də vardır: güya Teymurləng özünün yaxın adamlarından biri ilə şahmat oynaymış. O, top ilə (rux ilə) rəqibinin şahına mat elan etdiyi vaxt gəlib ona xəbər verirlər ki, sizin oğlunuz olmuşdur. Bu xəbərdən sevinən Teymurləng əlindən hələ buraxmadığı top (rux) ilə şaha şaha «mat» elan etdiyi üçün oğlunun da adını «Şahrux» (şah-top) qoymuşdur. Şahrux sözünə verilən bu izahat da səhvdir. Aydın olur ki, Teymurləng atla yeni zamanda

həm düşmənin şahına «şah» elan edib, həm də onun topuna hücum etdiyi üçün bu gedişi «şahrux» adlandırılmış və bu münasibətlə də oğlunun adını Şahrux qoymuşdur.

Dediklərimizdən belə nəticə çıxır ki, «Şahrux» sözü Teymurləngin oyun zamanı bir təsadüf nəticəsində düzəltdiyi islahat deyil, bəlkə Nizaminin X-XII əsr şahmatından götürdüyü islahatdır.

Nizami poemanın başqa bir yerində Çin xalqınının Makedoniyalı İsgəndərə bağışladığı «quyruğu qara» köhlən atın tərifində deyir:

«Fərəsi» «rux» ilə ayaqdan salır
«Fərəslə» «fili» də cəbhədən alır.

Belə məlum olur ki, çin xalqınının İsgəndərə bağışladığı at o qədər çevik olmuşdur ki, düşmənin topu onu təqib etdiyi zaman o, həm özünü, həm də fili müdafiə etməyi bacarmışdır. Fil ilə atın qarşılıqlı hərəkətinə gözəl misal olan bu hal indi də öz əhəmiyyətini saxlayır.

Böyük şair poemada İsgəndərin Zənzibar padşahına göndərdiyi xəbərdarlıqda:

Fillərin yanında gedən piyada
Hər yerdə yüz fili salırdı bəndə

deyərək şahmatda məlum olan bir halda: piyadanın filin yolunu kəsib onun hərəkət sərbəstliyini məhdudlaşdırmağına işarə etməklə başa salır ki, İsgəndər fillərdən əsla qorxmurdu. İsgəndərin Bərdə hökmdarı Nüşabə ilə görüşündə şahmatın adını

çəkmələri daha maraqlıdır. Məlumdur ki, İsgəndər Nüşabə ilə ilk görüşündə onu hədələyir. Nüşabə İsgəndərə xəbərdarlıq edir ki, mən qadın olsam da belə hədələrdən qorxmuram.

Qara bulud kimi gurlasam kinlə

Qılınc tüstüsündən yanar su belə

- deyən Nüşabənin igidliyi İsgəndəri heyran edir.

Şair Nüşabə haqqında yazır:

Sözünü ürəklə dedi şənləndi,

Öz billur taxtından aşağı endi.

Taxtımda-dedi, -sən otur namidar,

Bir taxta yaramaz iki tacidar.

Bilirsən şahmatın iki şahı var,

Hər qəlbə yeni qəm gətirir onlar.

Nüşabə bu sözləri deyib öz taxtından düşür və İsgəndərə təklif edir ki, xoş niyyətlə gəlmisənsə bu taxtda oturmalsan. Nüşabə özünün bu hərəkətini əsaslandırmaq üçün işarə edir ki, şahmat oyununda iki şah olduğundan həmişə qəlbə qəm gətirir, yəni iki şahın birisi çalışır ki, o birisini məhv etsin, odur ki, kin olmasın deyə öz yerimi sənə verirəm.

Nizami şahmat oyunundakı piyadanın ancaq irəliləyə doğru düz, vəzirin isə hər tərəfə hərəkət etməsindən dərin mənə çıxararaq demişdir:

Qayda ilə daim gedən əskər

Vəzir olan zaman əyri yol gedər.

Yəni, sadə adamlar həyatda düzgün yolla hərəkət edirlər. Başqa sozlə, bir şəxs nə qədər ki, mənəsbəpərəst

deyil onun tutduğu yol həqiqi yoldur. Şair vəzirlərin tutduqları yolları «əyri» hesab etməklə o zamankı ictimai quruluşa nifrətini bildirmişdir.

Xacə Əli Təbrizi
(*XIV əsr*)

X - XII əsrlərdə Azərbaycanın bir çox şəhərlərində şahmat oyununun geniş yayılmasına və onun bədii ədəbiyyatda müəyyən dərəcədə öz əksini tapmasına baxmayaraq XIII əsrdə dəhşətli Monqol istilaları zamanı bu inkişaf birdən-birə dayandı.

Monqol istilasası Azərbaycan mədəniyyətinə böyük ziyan vurdu; elmin, incəsənətin, ədəbiyyatın inkişafını zəiflətdi, Məhsəti, Xaqani, Nizami dövrünün şahmatından əsər-ələmət qalmadı. Bu durğunluq çox uzun sürsə də Azərbaycan xalqı öz tarixinin inkişafını davam etdirdi.

XIV əsrin ikinci yarısında yaşayan və həyatı haqqında əlimizdə hələlik xeyli az məlumat olan Xacə Əli Təbrizi gənc yaşlarından şahmat oyunu ilə maraqlanmış, çox keçmədən Təbrizdə, daha sonra İranda və Azərbaycanda mahir şahmat ustası kimi məşhur olmuşdur.

XVI əsrdə fars dilində yazan məşhur tarixçi Xandəmir ləqəbi ilə məşhur olan Qiyasəddin İbn Hüməddin Əl-Hüseyn «Həbib-Üs-Siyər Fi Əxbar-i Əfradi-L-başar» («Друг жизнеописании в «Известиях»

о замечательных людях») əsərində Xacə Əli Təbrizini o dövrün «şöhrət tapmış» mahir bir şahmatçısı kimi təsvir edərək yazmışdır: «Xacə Əli Təbrizi şahmat fənninə o qədər vaqif idi ki, o dövrün əhli, uşaqdan böyüyə onu ustad sayırdılar. Hətta «qaibanə» (yəni taxtaya baxmadan) də «haziranə kimi» gözəl oynayırdı. Əmir Teymur Kürkaninin (Teymurləngin) məclisində həmişə o oynayırdı».

Mənbələr göstərir ki, Xacə Əli şahmat taxtasına baxmadan dərd nəfərlə oynayırmış, halbuki, o dövrdə Qərbi Avropada hamını heyran edən oyunçular ancaq iki və ya üç adamla qiyaqi oynamağı bacarırdılar.

Professor Həmid Araslı göstərir ki, XIII-XIV əsrlərdə Azərbaycan ziyalıları içərisindəki mədəni əyləncələrdən biri də şahmat idi. Şahmat xüsusi olaraq təlim edilir və onu gözəl oynayanlar şöhrətləndirilirdi. XIV əsrdə şahmat oyununda xüsusi məharəti olan Xacə Əli Təbrizinin şöhrətinə tarixi əsərlərdə belə təsadüf edilir. Məmmədəli Tərbiyət «Danışməndani Azərbaycan» əsərində Xacə Əlinin mahir şahmatçılara qalib gələrək nəinki öz ölkəsinin, hətta Teymurləng imperiyasının birinci şahmatçısı adını almışdı.

Xacə Əlinin rəqibləri Xacə Əbdülvahab Təbrizi, Xacə Yusif Həccar və ustad Şəmsəddin Kazuruni idi. Xandəmir göstərir ki, bunlar «şətrəncbazlar dəstəsini» təşkil edirdilər.

Şərqdə şahmat fikrinin inkişafına Xacə Əlinin böyük təsiri olmuşdur.

Nəsimi və şahmat

XIV əsrin sonu XV əsrin əvvəllərində yaşamış görkəmli Azərbaycan şairi Seyid İmaməddin Nəsimi gözəl şahmat oynamış, əsərlərində ondan qüvvətli bədii vasitə kimi istifadə etmişdir. Şahmat oyununun hər hansı bir adamdan ciddilik tələb etməsindən həyati mənə çıxaran şair:

Canu cahani din dil oynamayan bu ərsədə

Şahi cahan olursa gər ol ruxi şah mat olur

Deyərək başa salır ki, dünyanın şahı olsan da bu meydanda, bu dünyada ürəkdən çalışıb fəaliyyət göstərməsən mat olacaqsan, həyatda aciz qalacaqsan.

Nəsimi rux sözünün həm üz, həm də top fiquru mənasını verməsindən istifadə edərək bir beytində deyir, ki, sənin ruxün (üzün) zülfünə və ürəyinə bağlı olmasa, hansı tərəfə üz qoysan (yəni topunu hansı tərəfə oynasan) mat olacaqsan. Şair bir tərəfdən gözəli sadıq olmağa dəvət edirsə, digər tərəfdən müəmmalı tərzdə başa salır ki, özünü öz aqlının ixtiyarına verməsən bu zəmanə əvvəl-axır səni mat edəcəkdir.

Ruhanilərin fitvası ilə öldürülən şair şahmat oyunundan elə bir dövrdə bəhs etmişdir ki, bu zaman islam dini şahmat və qeyri bu kimi mədəni əyləncələri qadağan etmişdi.

Füzuli və şahmat

Xalqımızın ölməz şairi Məhəmməd Füzuli öz əsərlərində şahmat oyunundan qüvvətli bədii vasitə kimi istifadə etmişdir. O, eşq və məhəbbətə dair misli görünməmiş əsərlər yazdığı kimi, özü də eşq aləmində Məcnundan geri qalmamış, hətta özünü «müddərisi-elmi-cünun» yəni, aşıqlıq, dəli-divanəlik elminin müəllimi adlandırmışdır. Şairin öz ustadı Həbibinin qızı ilə eşq macərası, oxuduğu məktəbdəki qızlara eşqə, məhəbbətə dair dedikləri şeirlər onun yüksək eşq sahibi olduğunu göstərir.

Şair şahmat fiqurlarının düzülüş qaydasından dərin mənə çıxararaq incə bir surətdə başa salır ki, Məcnun zaman etibarını ilə məndən əvvəl dünyaya gəlsə də o, eşq aləminin piyadası, mən isə şahıyam, belə ki, şahmat oyununda piyada şahdan qabaqda dayansa da, yenə də piyada adlandırıldığı kimi, Məcnun da məndən əvvəl gəlməsinə baxmayaraq mənə qarşımda dayanmış piyadadır.

Füzuli burada şahmat taxtasını «eşq meydanına» bənzətmişsə, «Leyli və Məcnun» poemasında onu «müharibə meydanı» hesab edərək Nofəl ili Leyli qəbiləsinin qoşunlarının dayanmasını:

Şətrəncsifət ol iki ləşgər

Biri-birinə durdular bərabər

deyə qeyd etmişdir.

Bütün bunlar bizə əsas verir ki, qətiyyətlə deyək: Füzuli şahmat oyununa çox yaxından bələd olmuşdur.

Qasım Bəy Zakir və şahmat

Azərbaycan satirik poeziyasının görkəmli nümayəndəsi Qasım Bəy Zakir böyük şahmat həvəskarı olmuşdur. Zakirin əsərlərində şahmatın oyun qaydalarına dair maraqlı yazılar vardır. Şair öz dostu Baba bəy Şakirin vəfatı münasibətilə:

Diriğa, getdi bir-bir dərdbilənlər, fərd mən qaldım
deyə başladığı məşhur şeirində-

Vəzirü şah rüx tutdu piyada xaneyi-fərzə,

Səməndi-fil ləng oldu, dağıldı, nərd, mən qaldım

Misralarında şair şahmat və nərdədən bədii vasitə kimi istifadə etmişdir. Zakir burada dərin mənalara işarə edərək həcv yazmaqda usta olan qohumu və dostu Bababəyi sənətkarlıqda yüksək mövqə tutduğu üçün «Vəzirü şah» adlandırıb, onun vəfatını isə şahın mat olmasına (mat hindcə ölmək deməkdir) bənzətmişdir.

Zakir qarabağ xanı Cəfərqulu xana yazdığı şeirində ölkənin ümumi vəziyyətinin acı-acı təsvir edərək deyir:

Rüx verdi vəzirə bəxti ziyadə

Fili-sərkeş cövlan edir aradə;

Atın güzərgahın kəsib piyadə,

Fərzdür şah ola qəm evində mat.

Zakir qeyd edir ki, dövr, zamanə vəzirlərə elə hüquq, ixtiyar vermişdir ki, ölkədə istədiklərini edirlər.

Məmləkət elə bir günə qalmışdır ki, piyadalar (burada cahil mənasındadır) atın (mərd adamlara işarədir) yolunu kəsirlər, avara adamlar ortalıqda cövlan edir, ağıllı adamlar da «qəm evində» mat olurlar.

M.F.Axundov və şahmat

Orta əsrlərdə müsəlman ruhaniləri xalq kütlələrini daima cəhalətdə saxlamaq üçün hər şeyə əl atdılar. Onlar canlıların surətini əks etdirməyin qadağan edilməsi haqqında Quranda olan köhnə «göstərişə» əl atıb onu yenidən ortalığa çəkdiilər və «canlı şeyləri ancaq allah yarada bilər» deyər hökm etdilər ki, rəssamlıq, heykəltəraşlıq, musiqi, nəğmə, şahmat və s. bu kimi işlər günahdır.

Beləliklə, şahmat oyunu müsəlmanlara qadağan edildi. Belə bir şəraitdə Azərbaycanın görkəmli mütəfəkkiri və filosofu M.F.Axundov 1864-cü ildə şahmat oyununun qaydaları haqqında yazdığı «Şətrənc oyunu» adlı şerlə çıxış etdi.

Şahmat fiqurlarının hərəkət qaydaları bu şerdə elə aydın təsvir edilmişdir ki, onu, şahmata dair o zamankı dərsləklərlə bir sətıra qoymaq olar.

Şətrənc oyunu

Bir şah, bir vəzirdir, iki fili - nər,
İki at, iki top durur səfərbər.
Səkkiz piyada da ikinci səfdə,
Şaha keşikçidir qabaq tərəfdə.

Altmış dörd xanadır oyun məclisi,
 Bəzisi qaradır, ağdır bəzisi
 Sakit gedə bilər şah xana-xana
 İrəli, ya geri bütün dörd yana.

Vəzir həm çəp gedər, həm də düzünə
 Açıqdır meydanda hər yan üzünə,
 Fillərin yürüşü olar çəpəndaz.
 Toplarsa düz gedər, çəpinə vurmaz

At iki xananı sıçrayar birdən,
 Sağdan sola düşər qalxdığı yerdən.
 Əgər qarşı gəlsə ağ qara ilə,
 Hər birisi dönər bir əzrayilə.
 Piyada düz gedər tək addımla, bil,
 Yetişsə düşmənə olar bil fitil.
 Döyüşdə sağ qalıb çıxarsa başa,
 Çevrilər vəzirə, topa-hər daşa.

Axırda meydanda şah yalnız qalsa,
 Dövrəsini düşmən bürüyüb alsın,
 Onda «mat» bil onu, son zamanıdır,
 Əsirdir dünyadan köçmək anıdır.

M.F.Axundov «Kəmalüddövlə məktubları adlı siyasi-fəlsəfi əsərində şahmatı «zəhinə cila verən», «ağılı cövhərləndirən», insan təbiətinə fərəh verən «nemətlər» sırasına daxil etmişdir. Böyük mütəfəkkir Kəmalüddövlənin dilindən müsəlman fanatiklərinə müraciət edərək «siz nəyə əsasən adamları bu dünyanın

nemətlərindən məhrum edirsiniz?- deyə yazır: Nəğmə oxuma haramdır; nəğməyə qulaq asma, haramdır; rəqs etmə məkruhdur; rəqsə tamaşa eləmə, məkruhdur; saz çalma, haramdır, saza qulaq asma, haramdır... şahmat oynama haramdır...»

M.F.Axundov musiqinin, heykəltəparaşlığın, rəssamlığın, nəğmənin, şahmatın, nərdin insan təbiətinə fərəh verən vasitə olduğunu və buna görə də insanlar üçün zəruriliyini elmi surətdə isbat etmişdir.

M.F.Axundovun dostları və yaxın yoldaşları Bestujev-Marlinski, Q.Eristavi, X.Abovyan, İ.Cavcavdze, Y.Polonski də vaxtı ilə şahmata böyük maraq göstərmiş, onu qiymətləndirmişlər. M.F.Axundov dost və tanışları ilə şahmat, nərd oynamaqdan, birlikdə musiqiyə qulaq asmaqdan, şirin söhbətlərdən xüsusi zövq alardı.

M.F.Axundovun yaxın dostu və Tiflisdə uzun illər iş yoldaşı olmuş şair Y.İ.Polonski həm də gözəl şahmatçı idi. Polonski İ.Turgenyev və L.Tolstoyla da dost idi və onlarla çoxlu şahmat oynamışdı. Polonski ilə M.F.Axundov arasında da maraqlı şahmat yarışları olmuşdur. Polonski məhz Tiflisdən Peterburqa gedəndən sonra Peterburq şahmat klubuna üzv yazıldığını nəzərə alsaq cəsarətlə deyə bilərik ki, onda şahmata olan bu marağı özündən yaşca və rütbəcə böyük olan dostu Mirzə Fətəli Axundov oyatmışdı.

Şairlər məclisində şahmat

XVIII-XIX əsrlərdə Azərbaycan ziyalıları arasında şahmat oyunu geniş yayılmışdır. XVIII əsrin sonu XIX əsrin əvvəllərində yaşamış görkəmli Azərbaycan alimi, səyyah və coğrafişünas Hacı Zeynalabdin Şirvani şahmat oyununa çox yaxından bələd idi. Onun «Büstan-üs-siyah» əsərindən görünür ki, böyük alim səyahət etdiyi ölkələrdə bir çox görkəmli şəxslərlə şahmat oynamış, bu oyunun sirlərinə dərinlən bələd olduğunu ustalıqla göstərmişdir.

XIX əsrin ikinci yarısında Azərbaycanda təşkil edilmiş ədəbi məclislərin üzvləri arasında şahmat oyunu daha geniş yayılmışdı. XIX əsrin sonlarında yaşamış Ərdəbil şairlərindən Mirzə İsa Ziyai «Təzkireyi-Ziyan» adlı əsərində Azərbaycanın şahmat həyatına dair qiymətli məlumatlar vermişdir. Ziyainin dediyinə görə bu dövrdə Qarabağda, Bakıda və Lənkəranda şahmat oyunu geniş yayılmışdı. Əsli qəzvindən olan, şair Məşədi Məhəmməd Musəvvər nəqqaşlıqda mahir olduğu kimi, şahmat elmində də mahir ustad idi. Ziyai xəbər verir ki, XIX əsrin sonunda Qarabağ şairlərindən Mirzə Rəhim Fəna da şahmatda mahir idi. Mirzə Rəhim Fəna Xurşud banu Natəvanın rəhbərlik etdiyi «Məclisi-üns» ədəbi məktəbinin təşkilatçılarından və fəal üzvlərindən biri olduğundan, güman edilir ki, bu məclisin üzvlərinin çoxu şahmat oyununa böyük həvəs göstərmişlər.

Məclisin üzvləri, xüsusilə Natəvanın evində toplaşdıqda adət üzrə Firdovsinin, Xaqaninin,

Nizaminin, Sədinin, Hafizin şerhlərindən parçalar oxuyur, sonra mübahisələrə başlayır və rəsmi hissə bitdikdən sonra isə qızgın şahmat və nərd oyununa başlardılar. Yazılardan görünür ki, şahmat oyunu şairlər məclisinin yaraşığı olmuşdur. Məlumdur ki, Natəvanın özü şahmat oyununa bələd imiş. Şairənin əri Xasay bəy Usmiyev və oğlu Mehdiquluxan da gözəl şahmatçı olmuşlar. Natəvanın evində daşları fil sümüyündən hazırlanmış şahmat var idi ki, onun dörd fiquru hazırda Nizami adına Azərbaycan ədəbiyyatı muzeyində saxlanılır.

Şəkildən görüldüyü kimi şahlardan biri Şərq, digəri Qərb libasındadır. Top fiquru hesab edilən yelkənli gəmi göstərir ki, bunları XVI-XVII əsrlərdə rus sənətkarları hazırlamışlar, indi də rus şahmatında top fiquruna «ladya» (lodka sözündən olub, yelkənli gəmi deməkdir) deyilir.

Mirzə İsa Ziyai daha sonra, xəbər verir ki, Ərdəbil şairlərindən Ziyai ərdəbili də mahir bir şahmatçı idi. O yazır: «Ziyai Ərdəbili şahmat oynamaqda kamil idi, istər şahmat oynamaqda, istərsə də arifanə söhbətlərdə Ərdəbil şairlərindən Şəms Ərdəbili ilə kəmalü ustadla gün keçirərdi, bir saat belə bir-birindən ayrılmazdılar».

Bakı şairlərindən Mirzə Əbdülxaliq Cənnətinin və Qarabağ şairlərindən Baki Qarabağının də böyük şahmat həvəskarları olması barədə yazılar vardır. Mir Möhsün Nəvvabın təşkil etdiyi ədəbi məclislərdə fəal

iştirak edən Baki Qarabaği öz şerlərində hətta şahmatdan qüvvətli bədii vasitə kimi istifadə etmişdir.

Vaxtı ilə Lənkəranda yaşamış XIX əsr şairlərindən Mİrzə İsmayıl Qasir (1805-1900) öz dövrünün mahir bir şahmatçısı idi. Qasirin şerlərindən belə məlum olur ki, o müasirlərindən hər kimlə şahmat oynamışsa onu çox asanlıqla məğlubiyətə uğratmışdır.

Böyük inqilabçı şair M.Ə.Sabir də şahmat həvəskarı idi. Şair «Viranə Şamaxıda mənə bir gənc tapılmaz» deyə başladığı qəzəlində:

Rux tutmağa dərğahına bir şah bulunmaz
Fərzinin – xirəd seyrinə şətrənc tapılmaz

Deyərək vaxtı ilə mədəniyyət mərkəzlərinin biri olan Şamaxıda son zamanlarda heç olmazsa şahmat oynamaq üçün də bir adam tapılmadığından acı-acı şikayətlənmişdir.

ŞAHMAT ÜZRƏ MÜƏLLİMİN XÜSUSİ BİLİK VƏ BACARIĞI

Pedaqoji ustalıq.

- Təcrübəli pedaqoq Y.Q.Roxlin hələ 1977-ci ildə yazırdı. «Şahmatın müasir tədrisi metodikası hələ nisbətən yenidir, onun elmi şəkildə əsaslandırılması isə yaradıcılıq axtarışları və əməli sınaqlar mərhələsindədir. Bu işdə müvəffəqiyyət çox vaxt məşqçidən, onun təcrübəliliyindən və müxtəlif yaş qrupları ilə ayrı-ayrılıqda dərslər aparmaq

qabiliyyətindən, dərnəyin (qrupun, sinfin) hər bir üzvünə fərdi yanaşmasından asılıdır».

Təəsüflə qeyd etməliyik ki, bu gündə bu fikirləri biz təkrar etməyə məcburuq. Belə ki, şahmatın tədrisi metodikası bu gündə hələ elmi şəkildə əsaslandırılaraq başa çatdırılmayıb. Baxmayaraq ki, bu işə Moskva, Volqoqrad, Çelyabinski, Leningrad (indiki Sankt-Peterburq) Lvov və s... bədən tərbiyəsi institutlarında hələ sovet ittifaqı dövründə başlanmışdır. Görünür Sovet ittifaqının dağılması bu prosesin inkişafına ciddi mənfi təsir edib. Eyni ilə bu işin Almaniyada (xüsusən Şərqi Almaniyada), Bolqarıstanda, Çində, Amerikanın bir çox universitetlərində aparıldığı məlum olsada, hələlik bu axtarışların nəticələri şahmat ictimaiyyətinin diqqətinə çatdırılmayıb.

Ümumi metodikanın olmamasına baxmayaraq, bu sahədə məlum olan da çox şeylər var. Məşhur filosof Şopenhauerin «əgər haradan başlayacağınızı bilmirsinizsə, onda bildiyinizdən başlayın və labüd olaraq bilmədiklərinizə gəlib çıxacaqsınız» fikrini çıxış nöqtəsi kimi götürüb bizdə indi məlum olanları, bildiklərimizi deyək və sonra isə keçək digər suallara. İlk olaraq cavabı tələb olunan sualı təxminən belə ifadə etmək olar.

- Şahmat məşqçisi – müəllimi nələr bacarmalıdır, hansı keyfiyyətlərə malik olmalıdır?

Burada məşqçi-müəllimdən təbii şahmat biliklərinə bələd olması onun ən azı I dərəcəyə və ya ustalığa

namizəd (indiki reyting dili ilə desək ustalığa namizəd 2200-ə bərabərdir) səviyyəsində oynaması tələb olunur. Həmçinin onun gənclərin təlim və tərbiyəsi ilə birbaşa əlaqəli-paralel bir işlə məşğul olduğu üçün onun pedoqoji təhsilinin olub-olmamasıda vacib amillərdəndir.

Məşqçi-müəllim təkcə şahmata dair olan bilgilərlə (təbii bunlar öz-özlüyündə), yeniliklərlə tanış olmaqla kifayətlənməməli həmçinin pedoqogika, psixologiya kimi elmlərdən, onların inkişafından xəbərdar olmalı və orada mövcud olan üsullardan, yeni fikirlərdən fəaliyyətində istifadə etməyi bacarmalıdır.

Bildiyimiz kimi şahmat oyununa idmanlılıq xüsusiyyətləri xasdır. Burada qələbə, məğlubiyyət var. El məsəlində deyildiyi kimi – 2 oynayandan biri uduzar. (Belə olan halda əvvəlcədən biz bilirik ki, burada hamı qalib gələ bilməz bu sadəcə olaraq mümkün deyil). Bunu nəzərə alaraq müəllim-məşqçi dərsləri elə qurmalıdır ki, bu dərslər təkcə idmanlılıq ilə deyil, həmçinin özünün öyrədiciyi, tərbiyəediciliyi ilə yaradıcılığa, təşəbbüskarlığa, cavabdehliyə, geniş dünya görüşlülüyünə və s. sövqədi olmalıdır. Yəni məşqçi-müəllim dərslərini elə qurmalıdır ki, onlarda iştirak etmək təkcə şahmat istedadı ilə seçilənlər üçün deyil bütün şagirdlər üçün maraqlı olsun. XX əsrin 70-ci illərində Sovet ittifaqında aparılmış tədqiqatlar göstərirdi ki, şahmat dərənəyinə gələn hər 100 şagirddən təxminən 8-10 nəfəri sonradan yüksək dərəcələrə sahib

olurlar. Qalanları isə bir müddətdən sonra şahmatdan uzaqlaşır. (Bu günkü təhqiqlər bu nəticəni 5-10 endirir). Bunu nəzərə alaraq məşqçi-müəllim dərslərini elə qurmalıdır ki, qalib ola bilməyən şagirdlərdə vaxtlarını hədəyə itirməsinlər.

Məşqçi onlar üçün elə tapşırıqlar seçib verməli ki, onlar özlərinin şahmat biliklərini inkişaf etdirə bilsinlər. Belə ki, şahmatı öyrənməyin yalnız faydası var.

Şahmat gənclərdə yaradıcılığa meyli, məntiqi düşüncəni inkişaf etdirir. Bu isə sonralar həmin gəncin seçdiyi sahədə özünün fəaliyyətini təşkil edərkən yardımçısı olar. Hesab olunur ki, hətta II dərəcəyə çatmış şagirdlər bu keyfiyyətlərə malikdirlər.

Məşqçi-müəllim qarşısında duran əsas suallardan biridə- hansı yaşdan şahmat oyununu öyrənməyə başlamaq?- sualıdır. Ələlxüsus bu sualı valideynlər çox verirlər. Onun həlli-cavabı ilə isə məşqçilər məşğuldurlar. Keçən əsrin sonlarındakı tədqiqatlara əsasən hesab olunur ki, uşaqlar üçün şahmatla məşğul olmağa başlamağın optimal dövr 7-12 yaş arasındadır.” «Şahmat və düşünmə prosesinin inkişafı»» məqaləsində psixologiya elmləri namizədi N.Alekseyev bu fikrini onunla izah edir ki, təxminən 5 yaşınadək uşaqlarda ana dilinin çoxsaylı işarələr sisteminin qavranılıb mənimsənilməsi prosesi başa çatır. Bundan sonra uşaqların inkişaf dövründə yeni vacib dövr başlayır. Bu dövrdə ümumi xarakterli xüsusi əqli qabiliyyət –

düşünərək hərəkət etmək qabiliyyəti formalaşmağa başlayır və bu proses təxminən 12 yaşadək davam edir. (Müəlliflər, akademiklər Y.A.Ponamarev, P.Y.Qalperin, J.Piaje və c.,.. fikirlərinə əsaslanaraq bu nəticəyə gəlir).

Amma, biz faktlara nəzər saldıqda görürük ki, şahmat oyununa xas olan istisna hallar burada da çoxlu saydadır. Özündə bu istisnalıq tarixdə də olub, bu günümüzdə də rast gəlinir. Məsələn: X.Kapablanka 4 yaşında şahmat oynamağa başlamış. Həmyerlimiz T.Rəcəbovun, Ukrayna şahmatçıları S.Koryakinin, K.Lahnonun və sairlərinin nailiyyətləri məhz onların çox erkən şahmatla məşğul olmaları ilə izah olunur. Ən nəhayət müasir dünya şahmatının gerçək fenomeni olan Polgar bacılarının atalarının fikrincədə (məlum olduğu kimi Polgarların atası- L.Polgar rəsmi olaraq qızlarının məşqçisi sayılır. Özünün iş üsulunu ətraflı yazıb dünyada təbliğ edir. O bu üsul əsasında 90-cı illərin əvvəlində Minsk Bədən Tərbiyəsi İnstitutunda namizədlik dissertasiyası müdafiə etmişdir) şahmatı uşaqlara çox erkən yaşlarda öyrətmək lazımdır. Bu haşiyəni çıxmaqda məqsədim ondan ibarət idi deyim ki, bu gün hesab olunur 7 yaşdan kiçik yaşlı uşaqlara da şahmat öyrətmək olar.

Çalışmaq lazımdır ki, şagirdlər variantları mexaniki əzbərləməyə adət etməsinlər. Bu zaman onlarda yaradıcılığa meylik kimi keyfiyyətlər korala bilər. Səy etməli ki, əməli nümunələrlə mövqenin və ya debüt

variantının əsas ideyası (məğzi) dərk edilsin və anlanılaraq yaddaşa həkk olunsun. Bunu izah etmək isə xüsusi müəllim ustalığı tələb edir. Hər bir sualın izahı müəllimdən yaradıcı yanaşma tələb edir. Məsələn: oyun analiz edərkən və ya bir sonluq texniki fəndi öyrədərkən yaxşı olar ki, açar («dönüş nöqtəsi») anlarda dayanıb onların həllini sormaqla və ya şagirdlərin təcrübəsindən bu mövqeyə bənzər bir nümunə ilə onu müqayisə edib yada salmaqla mövcud ideyanı şagirdlərin yaddaşlarında həkk etdirməyə çalışmalı.

Debütlərin öyrədilməsində də mexaniki əzbərləmə düzgün sayılmır. Debütlərin canlı nümunələrlə öyrənilməsi onu daha yadda-qalan edir. Həmin (öyrənilməsi nəzərdə tutulmuş) debüt variantı üçün xarakterik olan nümunəvi bir oyun seçilir. Sonra onun debüt mərhələsi analiz edilir, sonra əyani nümunələrlə debütün əsas ideyaları izah edilir. Bu o deməkdir ki, debütdə mümkün olan variantlardakı tələlərə dair əməli oyunlardan nümunələr göstərməli, və ya ilk baxışdan fərqli görünməyən kiçik bir ardıcılığın pozulmasının acınacaqlı nəticə verməsinə dair bir əməli nümunə və s... Bu halda debüt sisteminin öyrənilməsi asanlaşır.

Məşqçi-müəllim dərslərini elə qurmağa çalışmalı ki, şagirdlərdə məqsədyönlülük, axtarışçılıq (tədqiqatçılıq), fantaziyaya meyllilik, dözümlülük, inadkarlıq və s. bu kimi keyfiyyətlər daha da inkişaf etsin.

Həmçinin məşqçi-müəllim şagirdlərə kitablarla necə işləmə yollarını, üsullarını öyrətməlidir. Çox ibrətaniz faydası var əgər şagirdlər oynadıqları oyunun debüt hissəsini, həmin debütə dair monoqrafiyada verilmiş variantla müqayisə etsələr. Həmçinin bir məşhur oyunu təhlil edib sonra öz qeydlərini avtoritetli bir mütəxəsis-şahmatçının şərhləri ilə müqayisə etmək də çox faydalıdır. Şagirdlərdən birinin təcrübəsində rast gəlinmiş tipik mövqeni (və ya standart sonluq mövqeyidə ola bilər) onun necə oynaması ilə məşhur bir şahmatçının bu tip mövqedəki oyununu (əvvəlcə analiz etmək sonra müqayisə daha da faydalı olar) müqayisə etməkdə faydalı olar. Bu cür müqayisəli iş üsulu diqqət və yaddaşı gücləndirir, həmçinin şagirdi yenilik axtarmağa, eksperiment etməkdən qorxmamağa ruhlandırır. Ən başlıcası isə bu işlər şagirdə müstəqil, sərbəst, özbaşına işləməyi öyrədir.

Bütün bunlarla yanaşı müəllim-məşqçi nəzərə almalıdır ki, öyrənilmiş nəzəri materialın dolğunluğunun, həyatiliyinin ölçü meyarı praktikadır. Burada sərt mübarizənin özünəməxsus qanunları var. Məhz bu mübarizədə şahmatçı formalaşır. Bu şərt mübarizədə ona mətinlik, mübarizlik, cəsarətlik, möhkəm əsəb sistemi, sağlam bədən hava və su kimi lazımdır. Odur ki, məşqçi şagirdlərinin fiziki hazırlığı və əsəb sisteminin möhkəmləndirilməsi məsələsinə də ciddi yanaşmalıdır. Həmçinin bəzən bəhslərə bais olur belə bir sual: - Məşqçi və müəllim arasında nə fərq

var?- Mütəxəsislərin fikrincə burada fərqlərdən çox oxşarlıq olsada, burada əsas fərq ondan ibarətdir ki, məşqçinin seçmək imkanı var, müəllimin isə bu imkanı yoxdur. Yəni müəllim ona müraciət edən yanına gəlib məşğul olmaq istəyən hər bir şagirdlə cismani cəhətdən məcbur olmasada mənəvi cəhətdən, vəzifə borcu nöqtəyi-nəzərdən onu öyrətməyə çalışmalıdır. Məşqçi isə yaxşı-güclüləri seçə bilər və onlarla çalışar ki, nəticə göstərsin. Müəllim ilə məşqçi arasındakı fərq budur. Məhz buna görə də şahmat öyrədən müəllim-məşqçi bu iki sənətin hər ikisinə bələd olmaqla onların optimal sintezini ortaya qoymalıdır.

İdmanın ümumilikdə xüsusi quruluşunda məşqçinin fəaliyyətinə təsir edir;

Sifarişçi – icraçı – vasitə

Sifarişçi kimi çıxış edə bilər bir qayda olaraq, dövlət, böyük bir şirkət, maliyyə və ya digər imkanlı bir sponsor. İcraçı isə bir qayda olaraq yüksək səviyyəli məşqçilər olurlar. Planlaşdırılmış nəticəyə, göstərciyə çatmaq üçün vasitə-alət rolunu bir qayda olaraq idmançılar oynayrlar.

Bu kiçik söhbətlə biz çalışdıq oxucunun diqqətinə, şahmat oyununu öyrətmək məşqçisi-müəllimi olmanın heç də asan bir iş olmadığını, onun çox məsuliyyətli, çətin həm də ki, şərəfli bir iş olduğunu, xüsusi bacarıq, məharət tələb etdiyini çatdıraraq.

Söhbətimizi sovet pedoqoji sisteminin yaradıcılarından biri, məşhur pedoqoq K.Uşinskinin çox gözəl

bənzətməsi ilə bitirmək istərdim. Onun fikrincə, pedoqoji (müəllimlik) ustalıq «elmdən çox incəsənətdir».

Şahmatın tədrisi metodikasının (əsas) prinsipləri

- Müəllim-məşqçi şahmat oyununu tədris edərkən təlim, tərbiyə haqda elm didaktikanın 6 əsas prinsipinə riayət etməlidir.

Bu prinsiplər bunlardır: 1) Təlim-tədrisin şüurluluğu və fəallığı; 2) Əyanilik; 3) Sistemlilik və ardıcılıq; 4) Anlaşılan (güc çatılan, dərk oluna bilinən) olmalı; 5) Biliklərin möhkəmliyi; 6) Tərbiyəedici təlim.

Təlim-tədrisin şüurluluğu və fəallığı

Bu prinsipin məğzi ondan ibarətdir ki, pedaqoq dərs zamanı elə formada fikirlərini dinləyicilərə çatdırmalıdır ki, onlar verilən materialı, şüurlu şəkildə dərk edərək yadda saxlasınlar. Bu prinsipə riayət etmək üçün bütün qruplara eyni formada olan metodiki təlimatlar vermək düzgün olmaz. Çünki, qruplar arasında fərqlərin olması təbbidir. Həmçinin qrupların daxilində şagirdlərin özləridə eyni sürətlə materialı qavramırlar eyni yaddaşa və eyni şüurluğa malik deyillər. Bu spesifik çətinliyə baxmayaraq müəllim burada da materialın düzgün çatdırılmağı prosesinə çox yaradıcı yanaşmalıdır.

Şüurluluq nə deməkdir? Şahmatın təməli bilgilərini və ya texniki fəndləri öyrənərkən onları hissə- hissə

verməklə və ya bu mövzulara dair şagirdlərə referat hazırladıb onunla qrup qarşısında çıxış etdirməklə və s. bu kimi usullarla onlarda şüurluluq aşılamaq olar.

Əyanilik.

Məşqçinin dərsi deyərkən əsas hədəf ondan ibarətdir ki, şagirdlər deyilənləri dərk edib, yada saxlayıb və təcrübədə tətbiq edə bilsinlər. Bu məqsədlə söylənilən fikirlərin eyni zamanda əyani şəkildə göstərilməsi onu daha yada qalan dərk olunan edir. Buna görə də pedaqoji ustalığın təməli təlimin “qızıl qanunu - əyanilik” hesab olunur. Şahmat oyunu üçün bu prinsip çox labüddür. Belə ki, bildiyimiz kimi şahmat oyununun əsasını əyani – sürətlə düşüncə təşkil edir. Məhz buna görə də bu prinsip şahmatının yaradıcılıq fəaliyyəti ilə sıx bağlıdır.

Sistemlik və ardıcılıq.

Bu prinsipin tələbi ondan ibarətdir ki, təlim – tədris prosesində məlum pedaqoji tələblərə uyğun olaraq sadədən – mürəkkəbə doğru qurulmalıdır. Verilən materialı həcm və ağırlıq nöqtəyi nəzərindən tədrisən artırmalı həmçinin nə qədər ki, öyrənilən material tədrisən öyrənilməyib irəli qaçmamalı. Sistemli və ardıcılıqlı düşüncə tərzini şahmatın tədrisi üçün çox vacib keyfiyyətlərdəndir. Qeyd etməliyik ki, şahmat oyununu öyrənməyə yeni başlayan elə ilk andan yaddaşını işə

salıb sistemli və ardıcılıqla düzölmüş yadda saxlamalıdır.

Anlaşılan (güc çatılan, dərk oluna bilən) olmalı.

Didaktikanın bu prinsipi şagirdlərin gücləri çatdığı həcmdə yüklənməsini nəzərdə tutur. Burada öyrənilmək üçün verilən material ilə bu materialın şagirdlər tərəfindən öyrənilə bilinməsi imkanları arasında müvafiq uyğunluq nəzərə alınmalıdır. Məşqçi qrupun orta səviyyəsinə uyğun olmayan mürəkkəb tapşırıqlar verməməlidir və ya əksinə çox asan olmamalıdır. Bunun səmərəsi olmur. Bunun üçün məşqçi elə həcmdə biliklər verməlidir ki, şagirdlər dərse hər dəfə maraqla gəlib və oradan gedəndə də düşünmək üçün yeni mövzular, fikirlərlə qayıtsınlar. Bunun üçün məşqçi çalışmalıdır ki, hər dərsin proqramına dinləyicilərin gücü çatən yeni faydalı biliklər daxil edib onları anlaşılən dildə şagirdlərə çatdırsın. Eyni zamanda məşqçi – müəllim fəal qrup üzvlərini meyar tutmalı və geridə qalanları onlara çatdırmağa çalışmalıdır.

Biliklərin möhkəmliyi.

Məlumdur ki, dərslərdə müəllim - məşqçinin işi təkcə proqram üzrə nəzərdə tutulmuş materialı deməklə bitmir. Bu öz işinə qarşı böyük məsuliyyətsizlik olar. Əsas məsələ bu proqramda

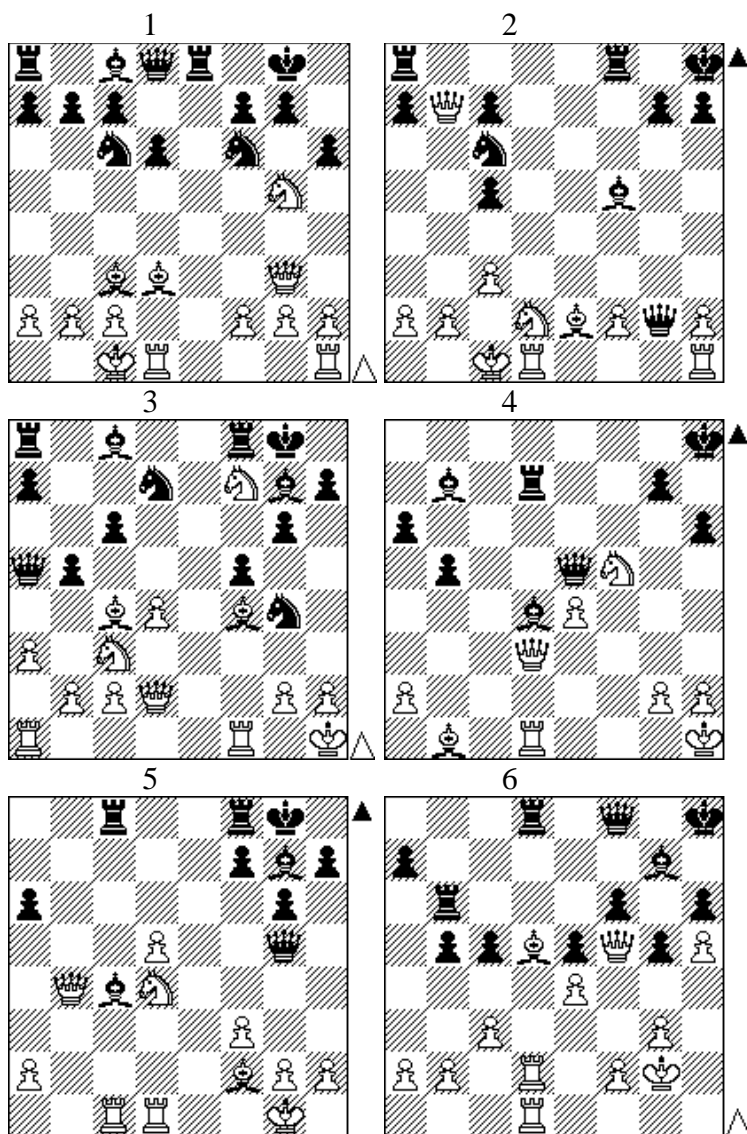
nəzərdə tutulmuş biliklərin(daha da gəmişləndirilməsi perspektivləri yolları nəzərə alınmaqla) elə deyilməsidir ki, onu şagirdlər öyrənib, mənimsəyib və öz gələcək fəaliyyətlərində tətbiq edilə bilsinlər. Bu baxımdan biliklərin möhkəmləndirilməsi prinsipi çox vacibdir. Burada əsas hədəf öyrədilmiş materialın şagirdlərin yaddaşında daha da möhkəmləndirilməsi, həkk edilməsidir. Orta məktəblərdə şagirdlərin biliklərini və onların dərsi mənimsəmə səviyyəsini müəyyən etmək üçün imtahanlardan referatlardan, dərslərdəki yoxlayıcı suallardan və s. istifadə edirlər. Şahmatın tədrisində bu usullarla yanaşı spesipik usullardan da istifadə edirlər (ustalarla görüşlər, oyunların təhlili, blits turnirlər, tapşırıqların fərdi həlli)

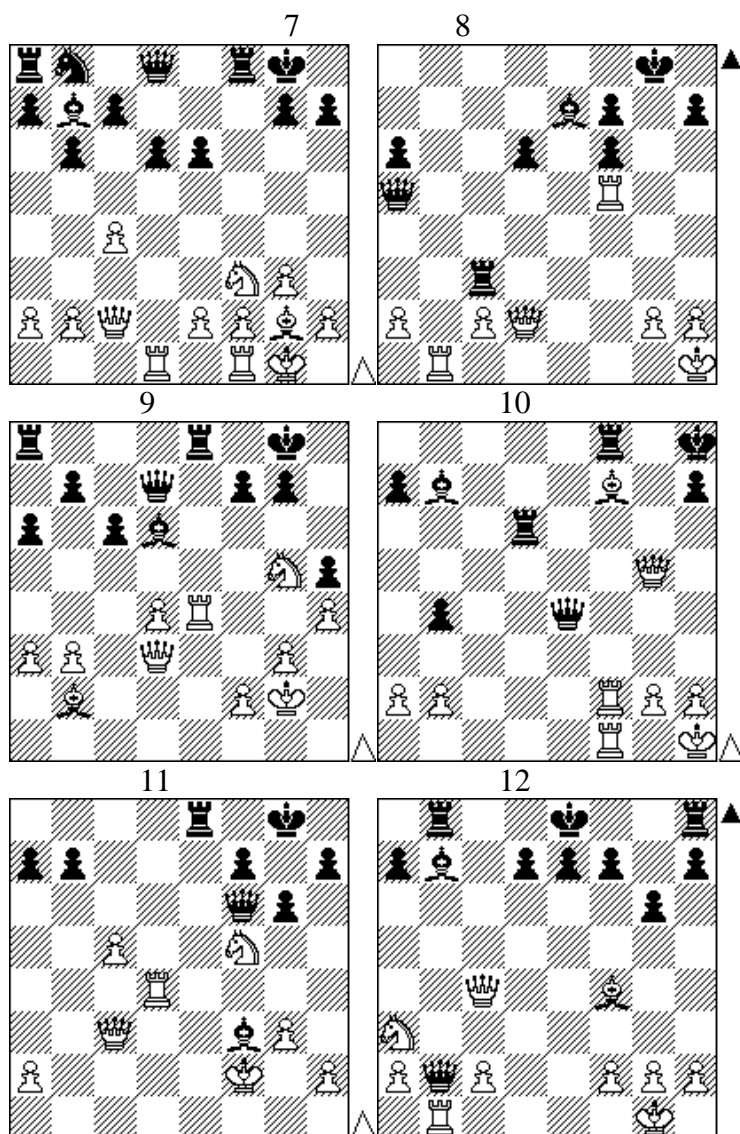
Tərbiyəedici təlim.

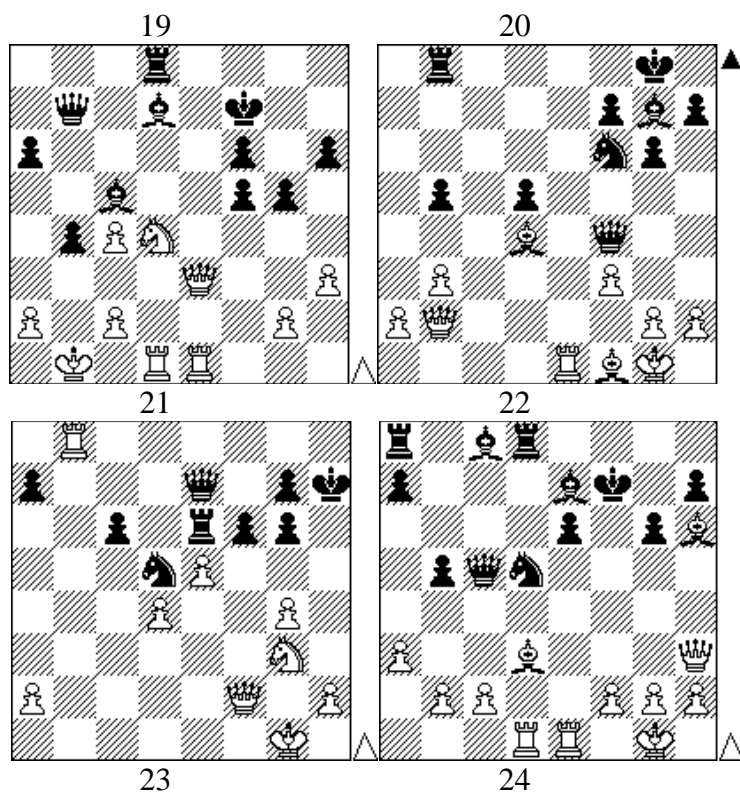
Ümumiyyətlə hər bir təhsil sistemində tərbiyəedicilik prinsipi çox böyük əhəmiyyət kəsb edir. Çünki, bu onun əsas hədəflərindən və təbiətindən irəli gələn bir xarakterik xüsusiyyətdir. Bədən tərbiyəsi və o cümlədən şahmat biliklərinin kamilləşdirilməsi də istisna deyildir. Aparıcı müəllim-məşqçi şagirdlərdə əqli əməyə- adətcarlığı aşılamağa çalışmalıdır. Dərslərdə məşqçi tədris prosesini elə qurub aparmalıdır ki, o şahmatçılarda güclü xarakterliliyi və mübarizlik keyfiyyətlərini yaradıb və inkişaf etdirsins. Bu keyfiyyətlər isə təkcə şahmat yarışlarında deyil, həmçinin

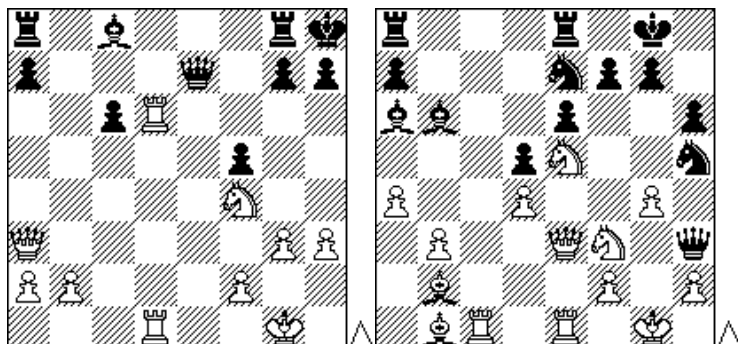
təhsildə, eləcə də həyatda onun üçün çox lazımdır. Dərs-tədris prosesində məşqçi şagirdlərin yaş qruplarını nəzərə almaqla dərsləri elə təşkil etməli ki, onlar tərbiyəedicilik xarakteri daşsın. Aşağı yaş qruplarında bütün dərslin yalnız şahmata aid materialdan olması düzgün deyil. Çünki, uşaqların çoxu hələ tanış olmaq üçün gəliblər. Çox vaxt onları elə dərslin özü maraqlandırır, nəinki şahmat. Bunun üçün onlarda şahmata məhəbbət yaratmaq üçün şahmatın gözəlliklərinə, tarixinə dair cəlbedici əfsanələr bəzən hətta qısa müddətli oyunlar keçirib onları cəlb etməli. Əyani nümunələr: Ustad Bonokdor (Allah rəhmət eləsin) mən İranda çalışanda onun iş üsulu ilə tanış oldum o bəzi fikirlərini şeirlə ifadə etməklə uşaqların qəlbinə yol açırdı. Şahmatçının fəaliyyətində əsas yerlərdən birini tutan yarışlarda tərbiyəedicilik nöqtəyi-nəzərindən çox əhəmiyyətlidir. Turnir şəraiti xüsusəndə saatla müəyyən kontrolla olanda, gənc şahmat həvəskarında analitik qabiliyyəti inkişaf etdirməklə yanaşı ona vaxtı qiymətləndirməyi öyrədir. Bunlar isə elə öz-özlüyündə tərbiyəedici əhəmiyyət daşıyır. Komanda yarışları isə şahmat dərnəyi üzvləri arasında əgər qrupun rəhbərliyi tərəfindən lazımi nəzarət qaydası üzrə qurulubsa dostluq və qarşılıqlı yardım, yoldaşlıq hisslərini inkişaf etdirir. Bu işdə məktəbin yığma komandasının kapitanı və qrup nümayəndəsi də çox kömək edə bilər. Sonradan isə şahmat fəalından yaxşı təşkilatçılar və şahmat yarışlarının hakimləri də çıxı bilər.

MƏSƏLƏLƏR

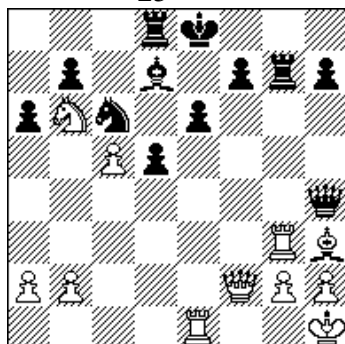




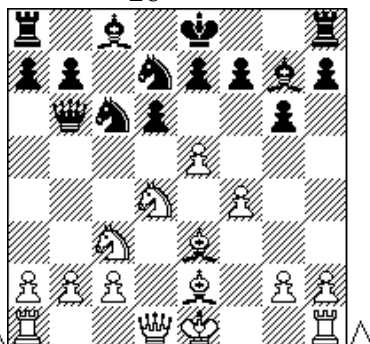




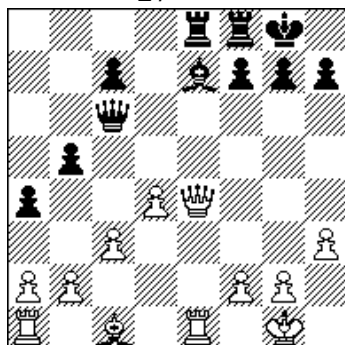
25



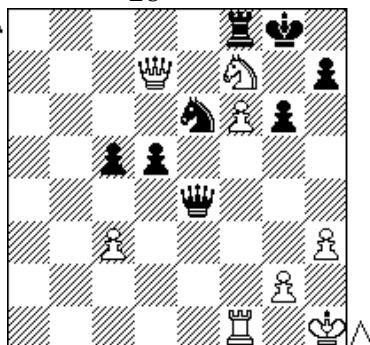
26



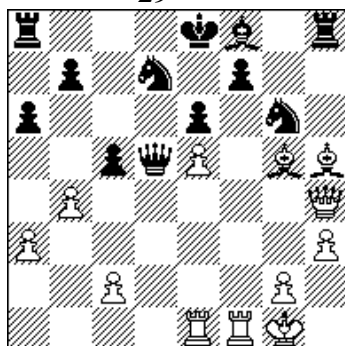
27



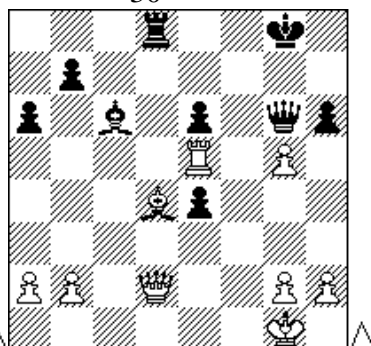
28



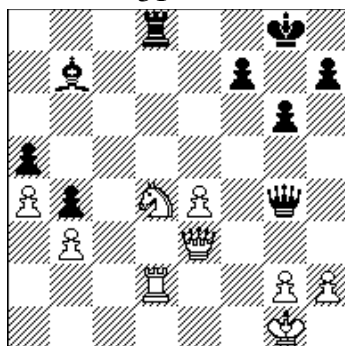
29



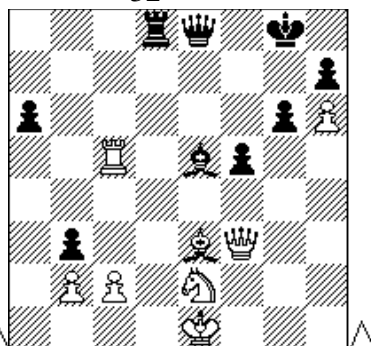
30



31



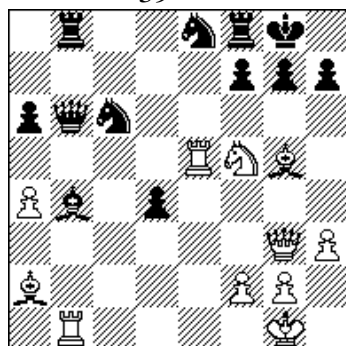
32



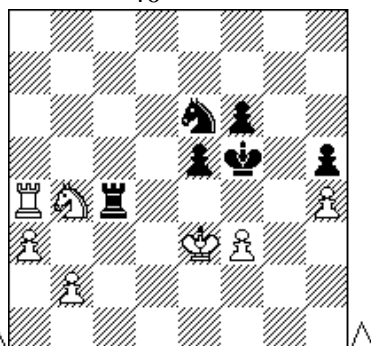
33

34

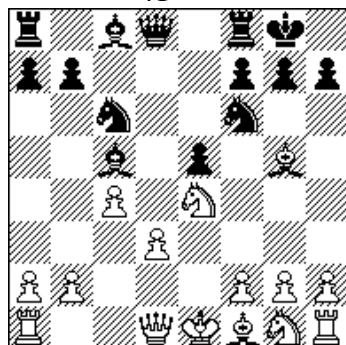
39



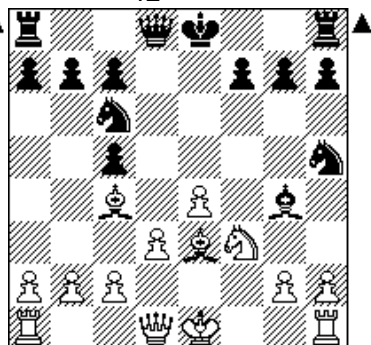
40



41

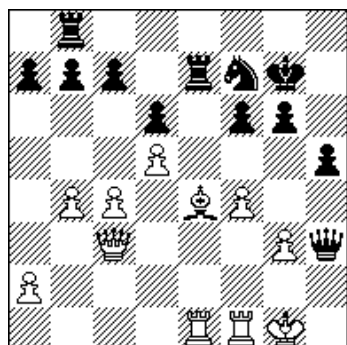


42

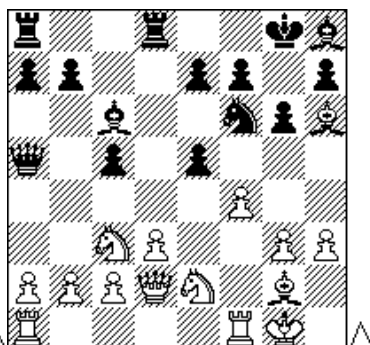


43

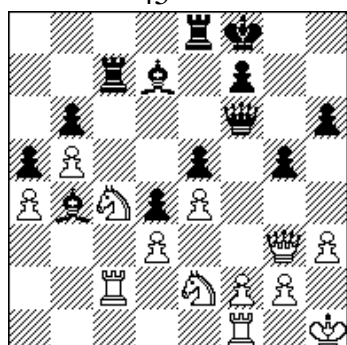
44



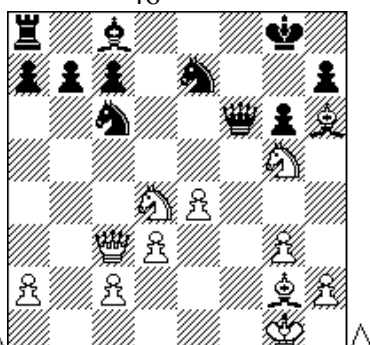
45



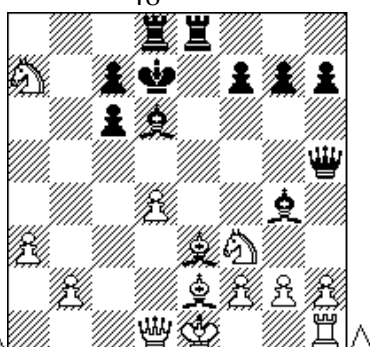
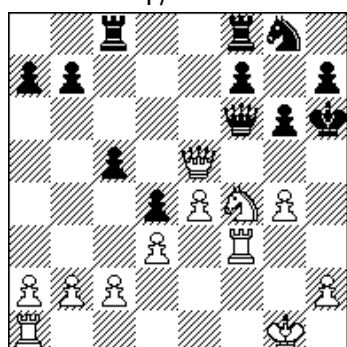
46



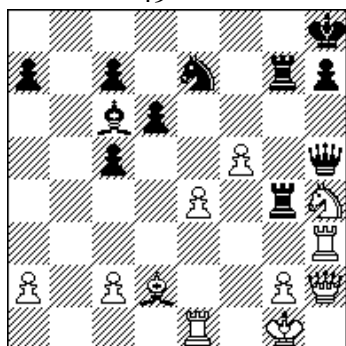
47



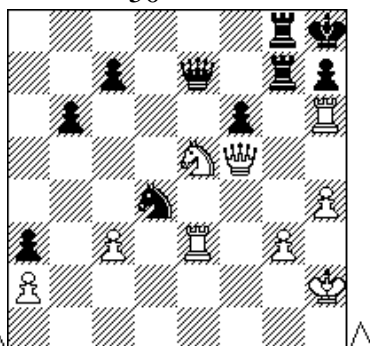
48



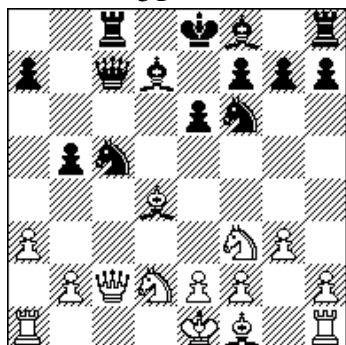
49



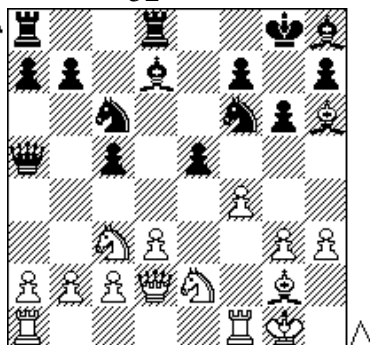
50



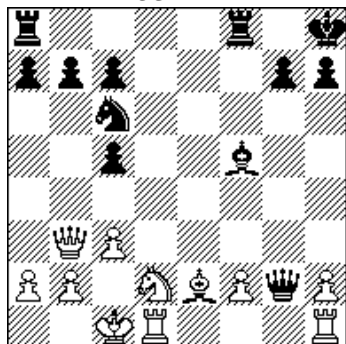
51



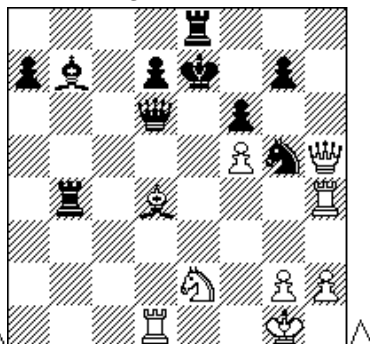
52



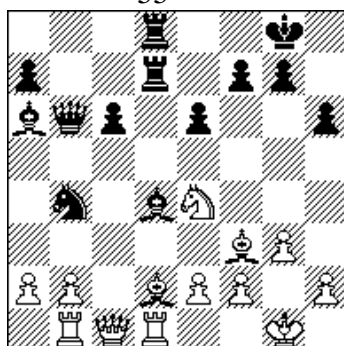
53



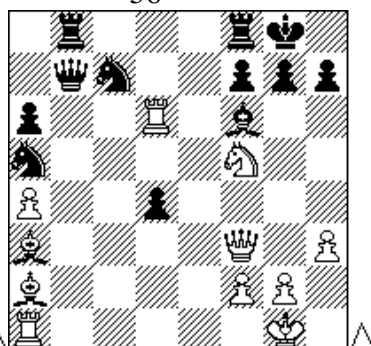
54



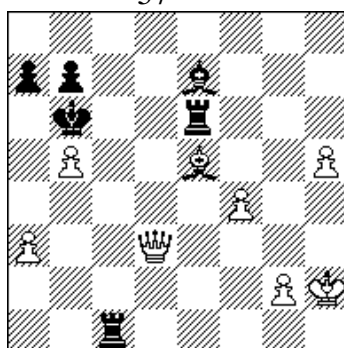
55



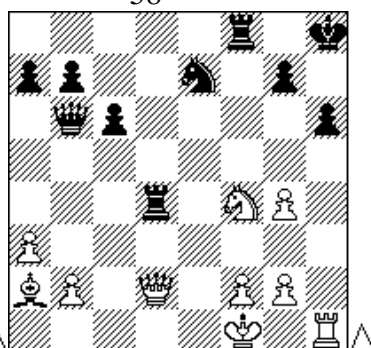
56



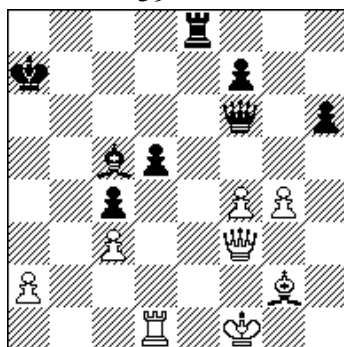
57



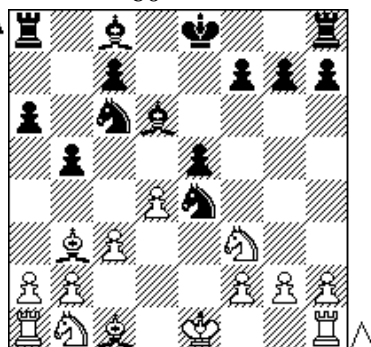
58

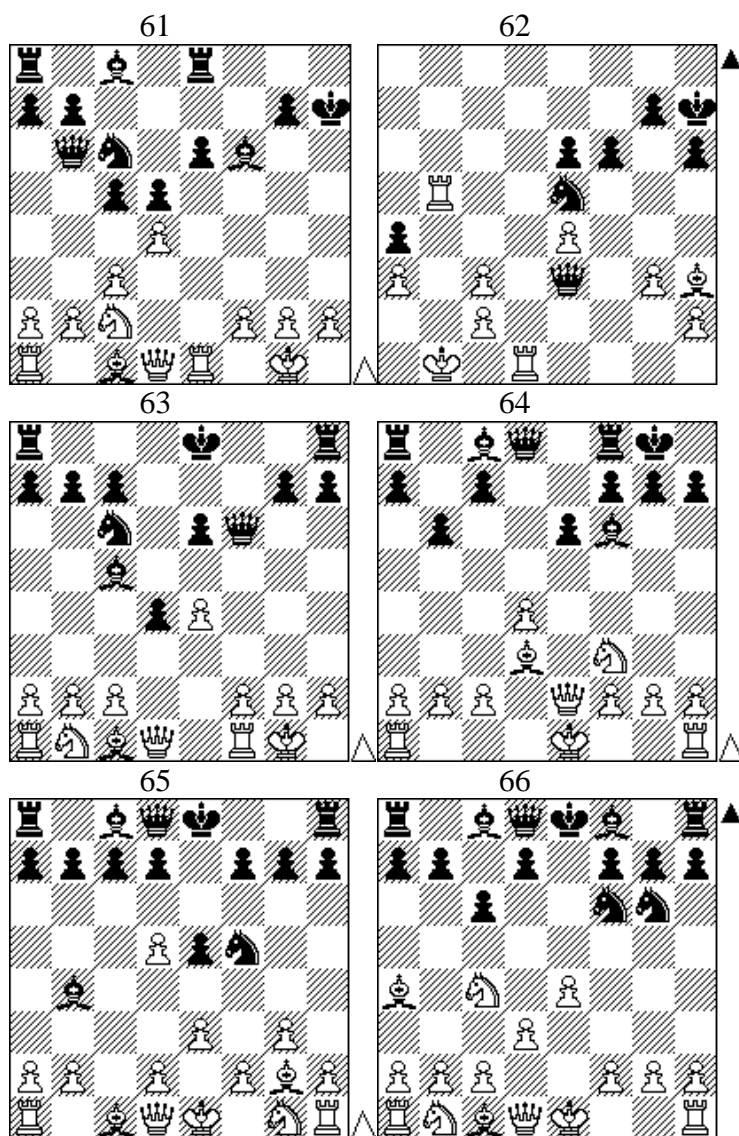


59

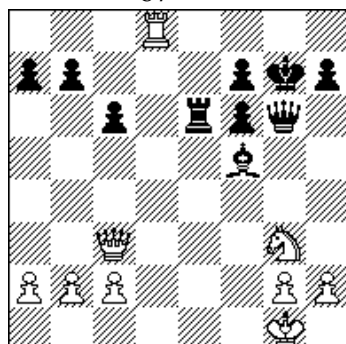


60

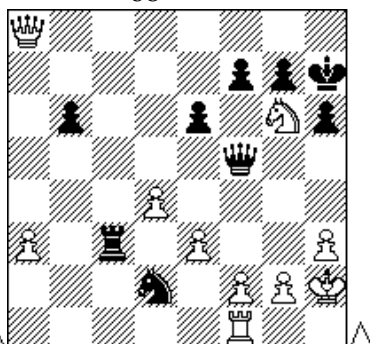




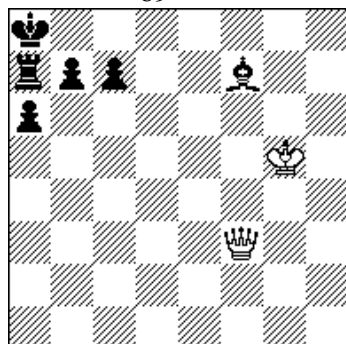
67



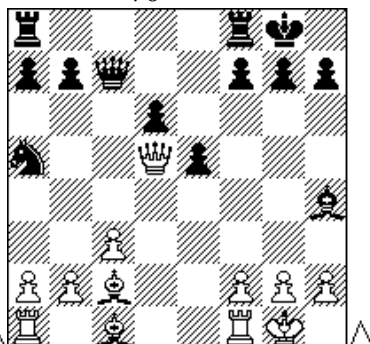
68



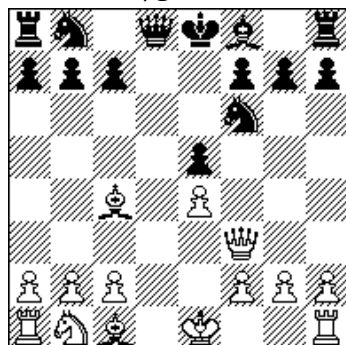
69



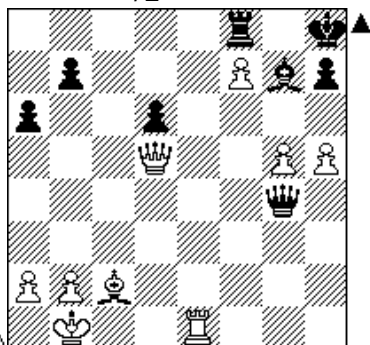
70

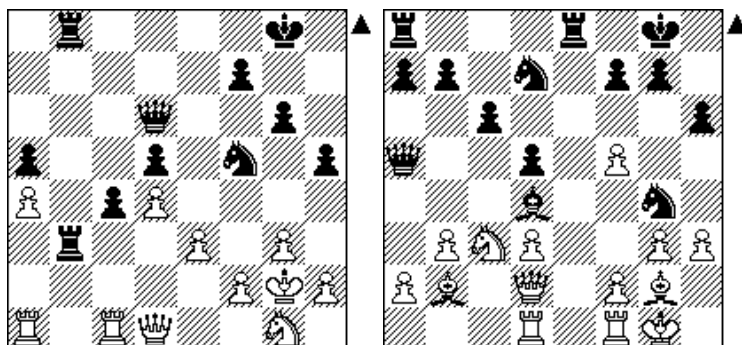


71

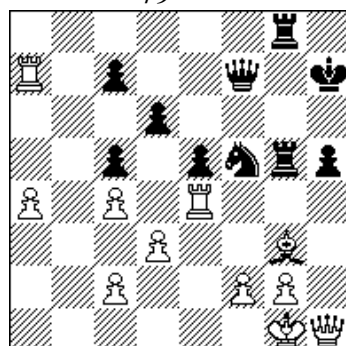


72

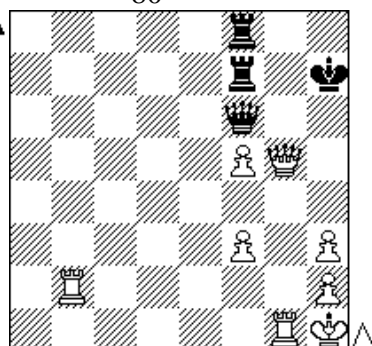




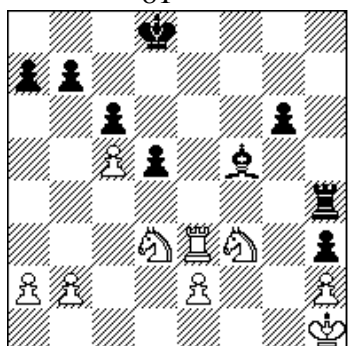
79



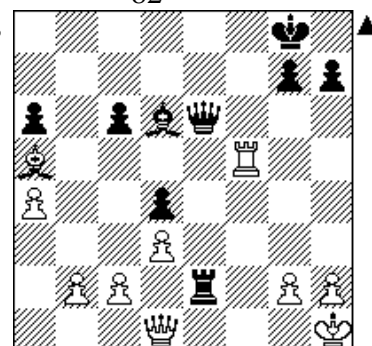
80



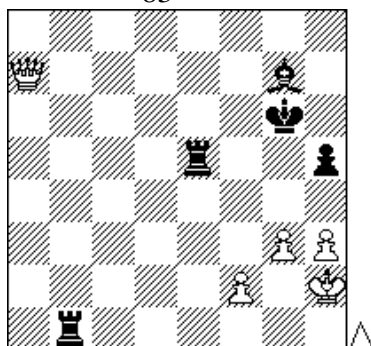
81



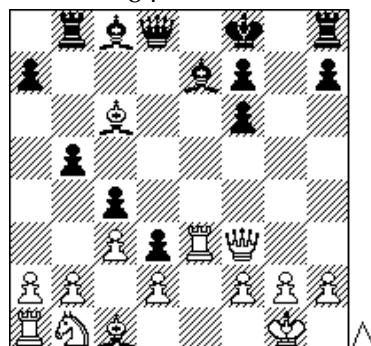
82



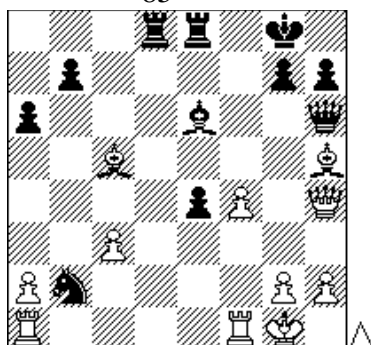
83



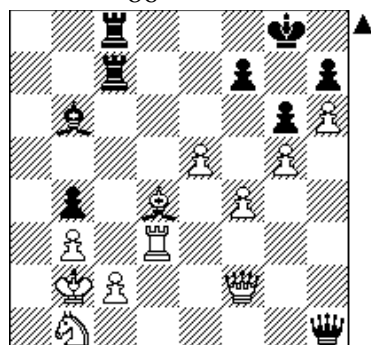
84



85

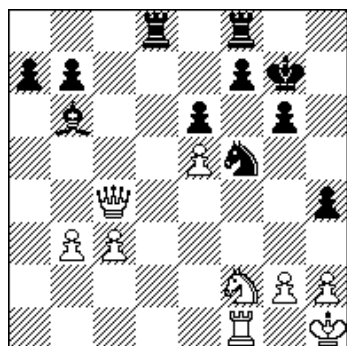


86

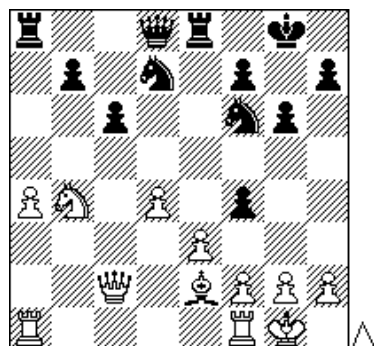


87

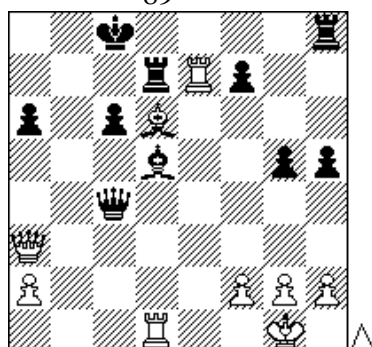
88



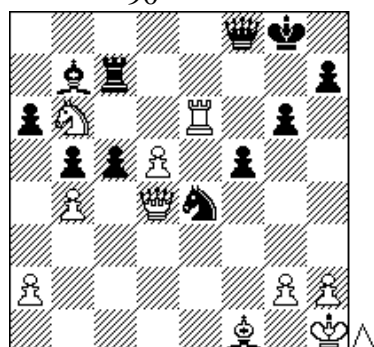
89



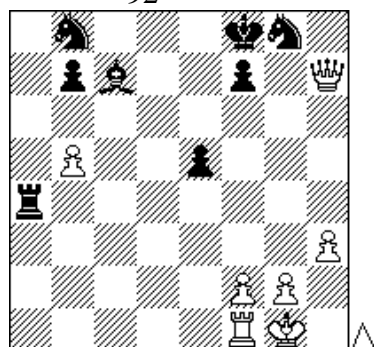
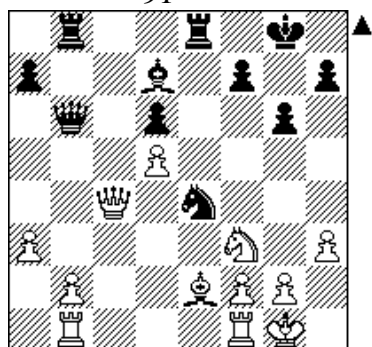
90



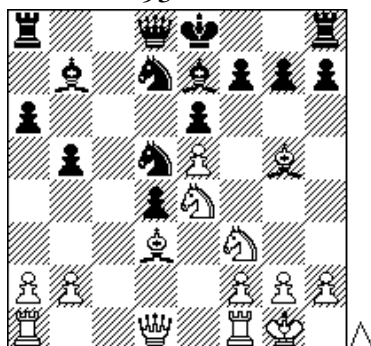
91



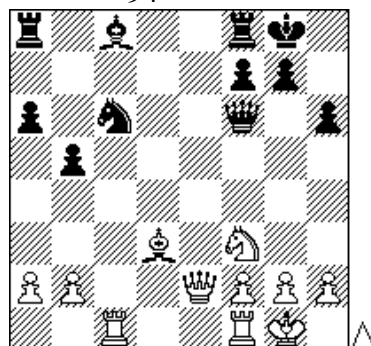
92



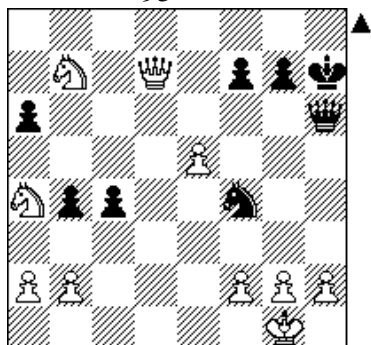
93



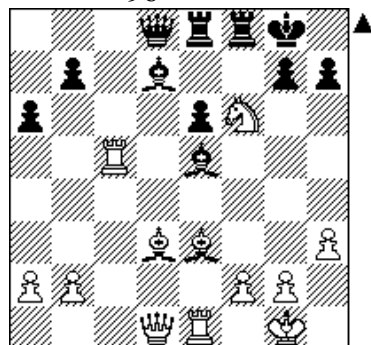
94



95



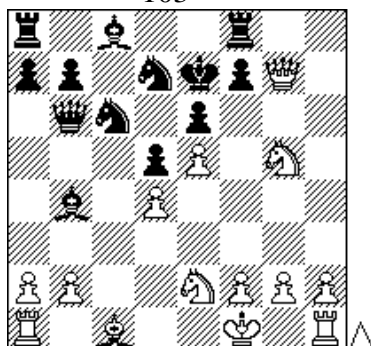
96



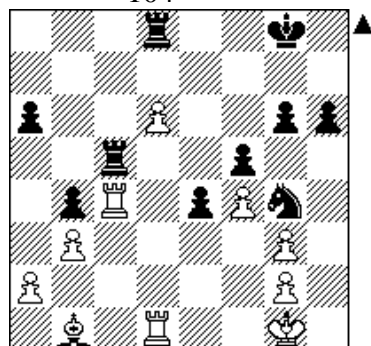
97

98

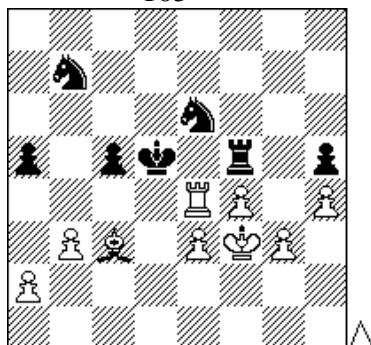
103



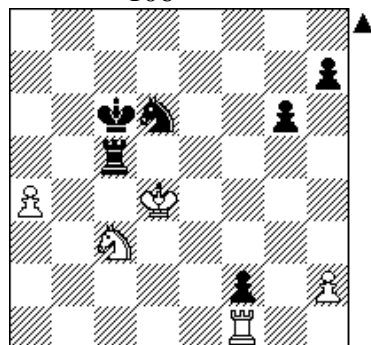
104



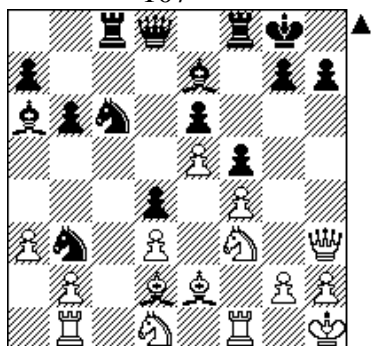
105



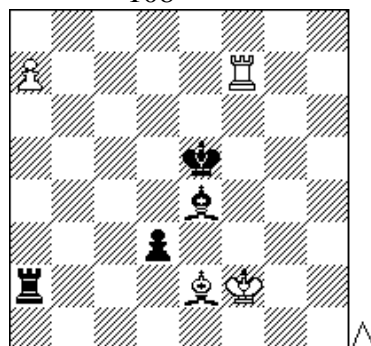
106



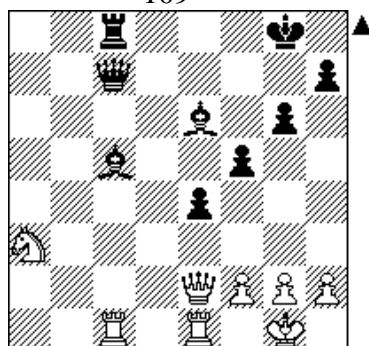
107



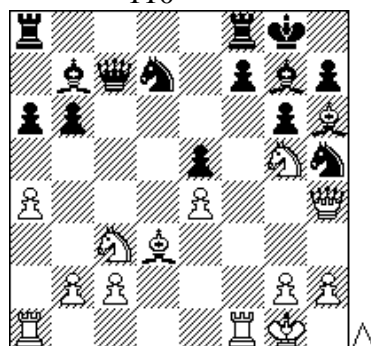
108



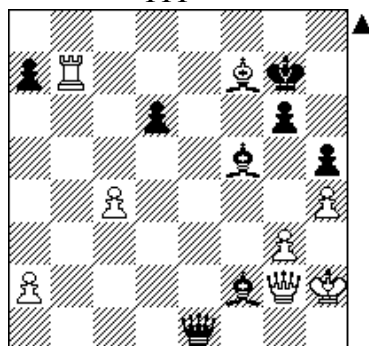
109



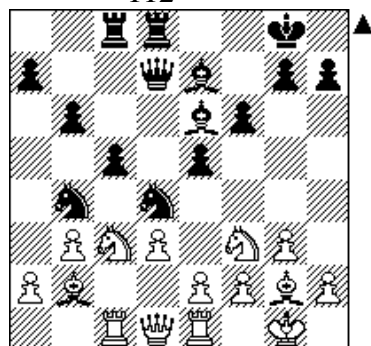
110



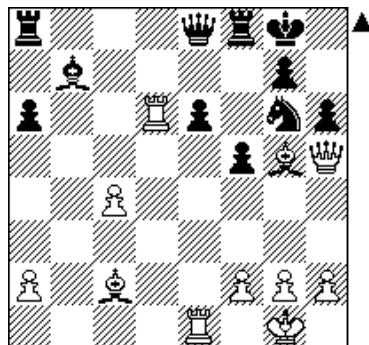
111



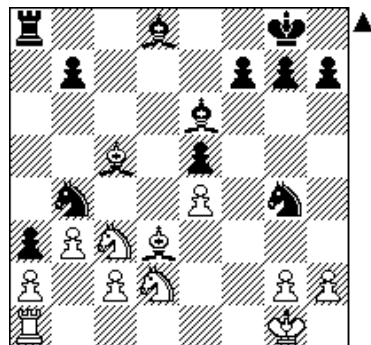
112



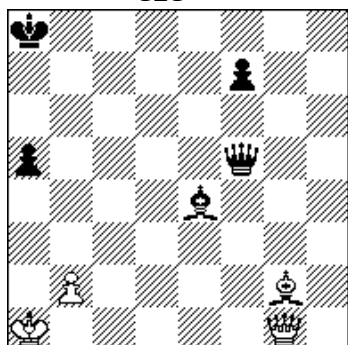
113



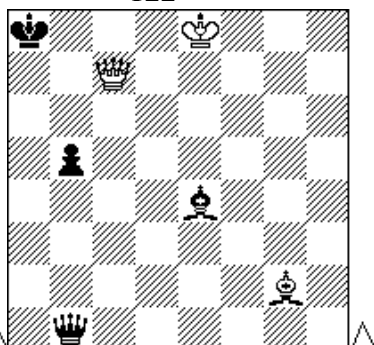
114



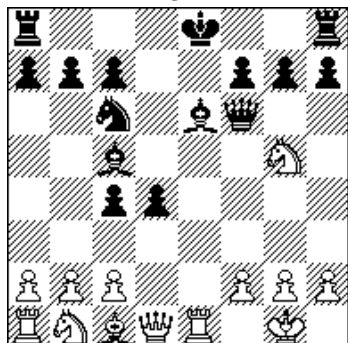
121



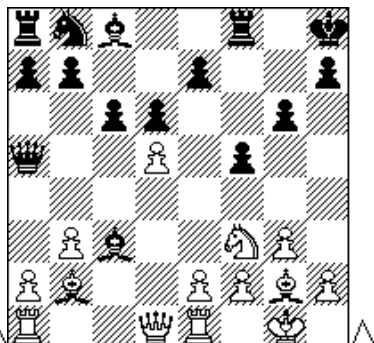
122



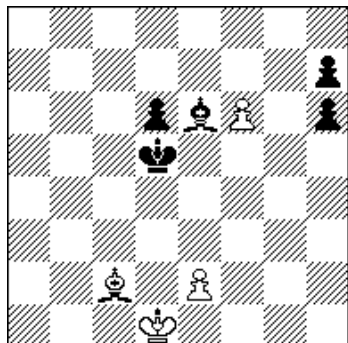
123



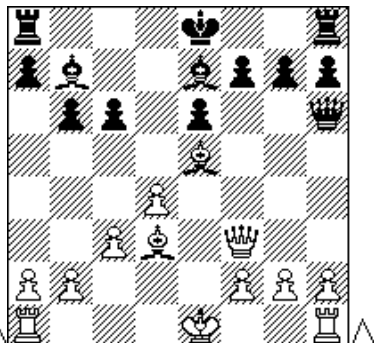
124



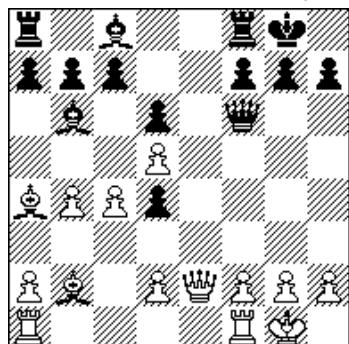
125



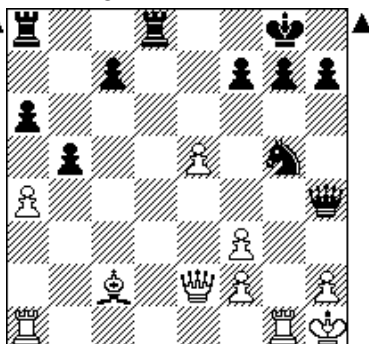
126



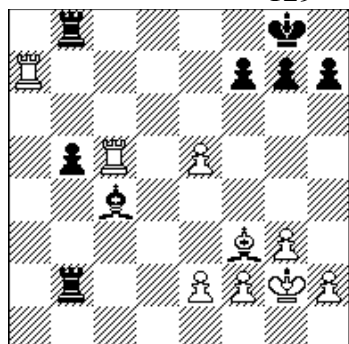
127



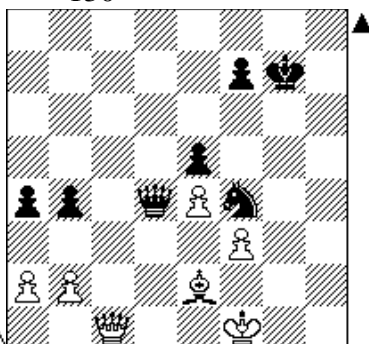
128



129

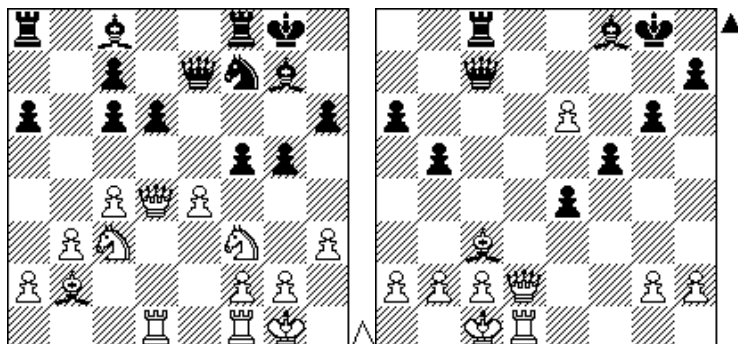


130

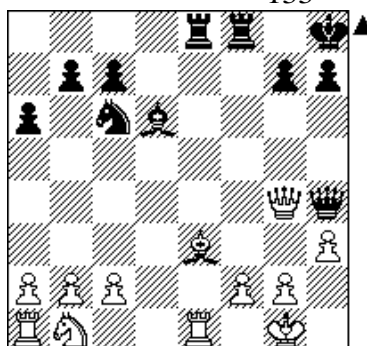


131

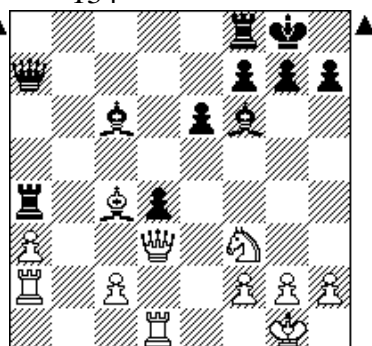
132



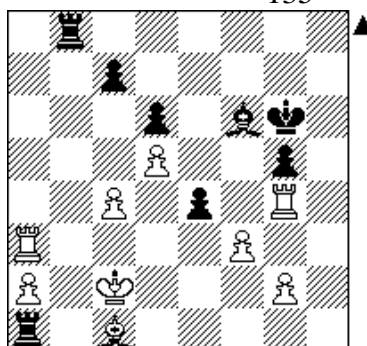
133



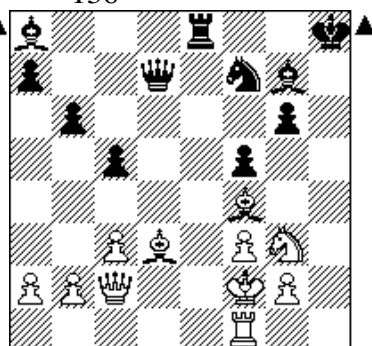
134



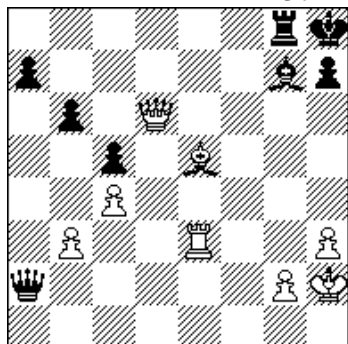
135



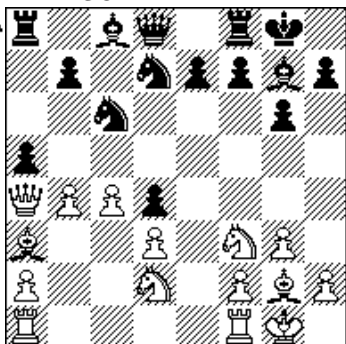
136



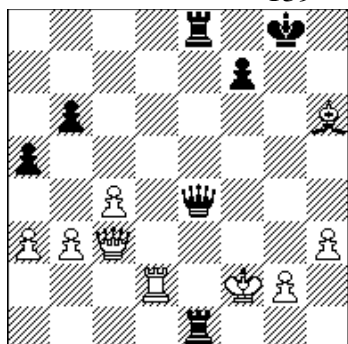
137



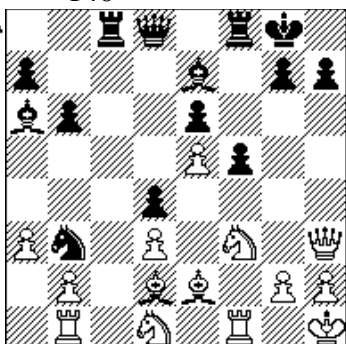
138



139

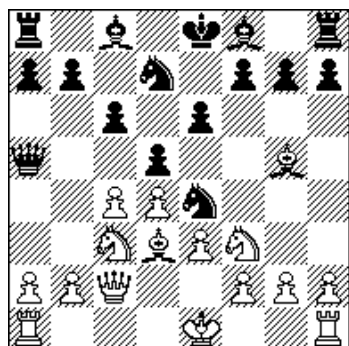


140

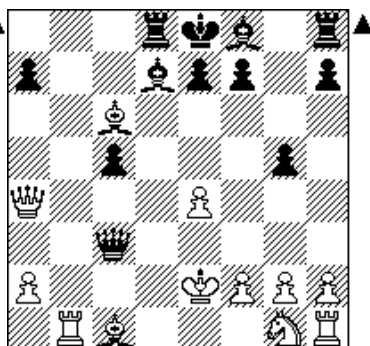


141

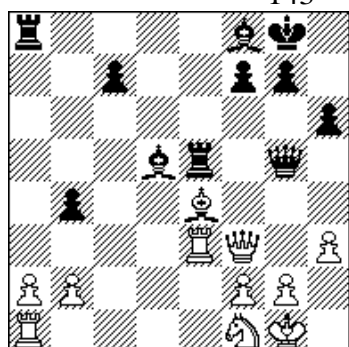
142



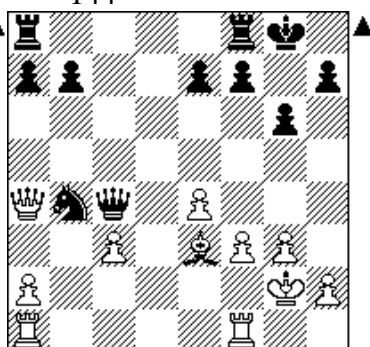
143



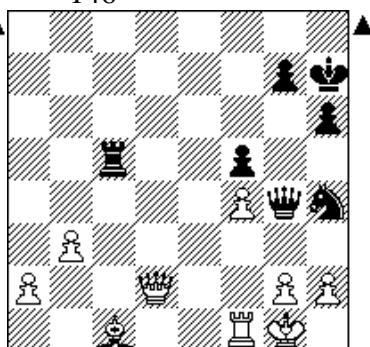
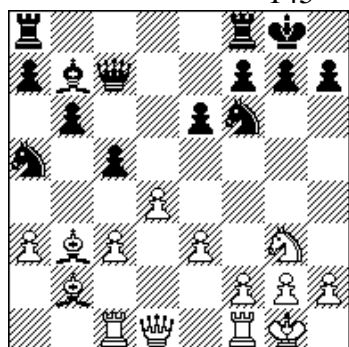
144



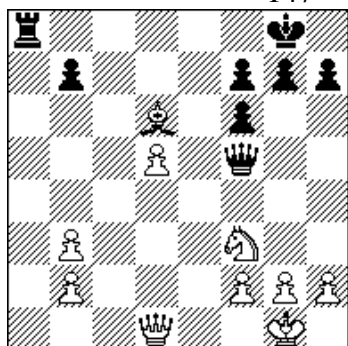
145



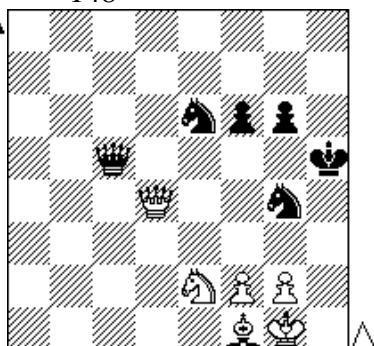
146



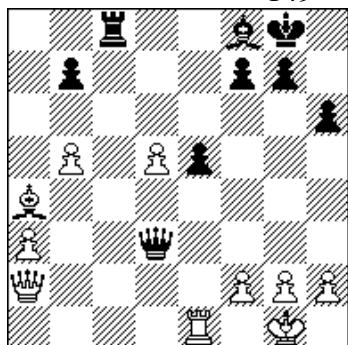
147



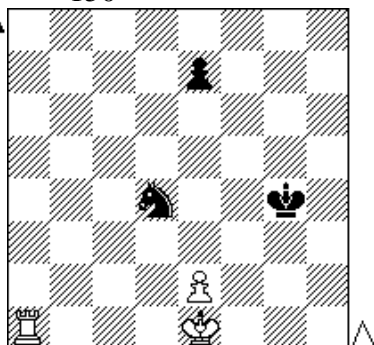
148



149



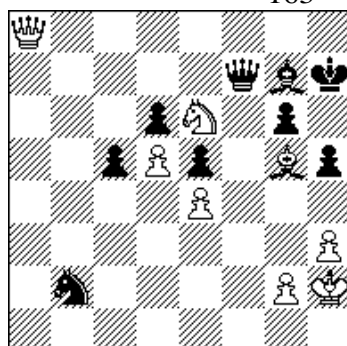
150



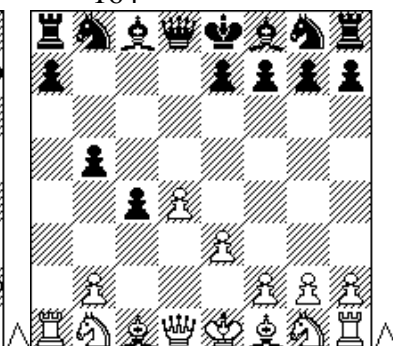
151

152

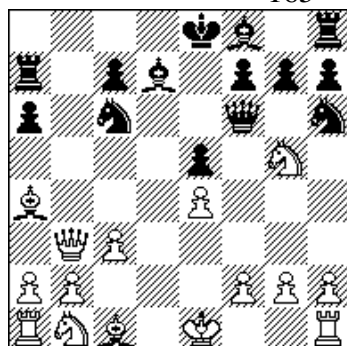
163



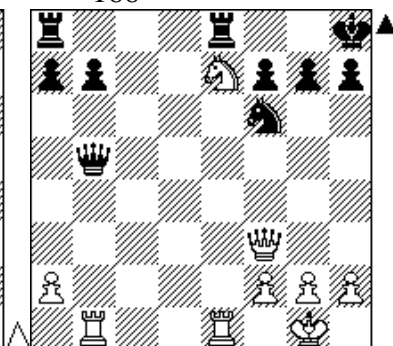
164



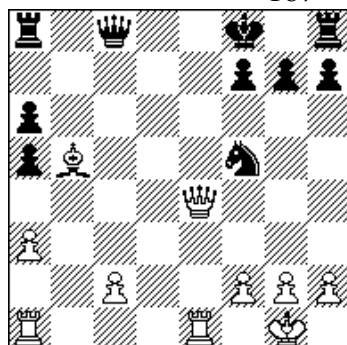
165



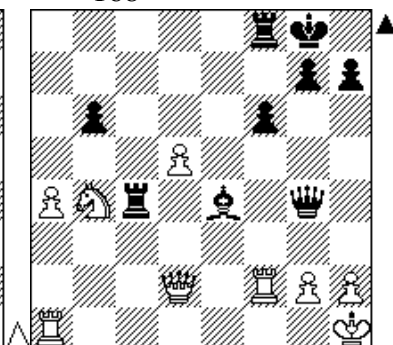
166



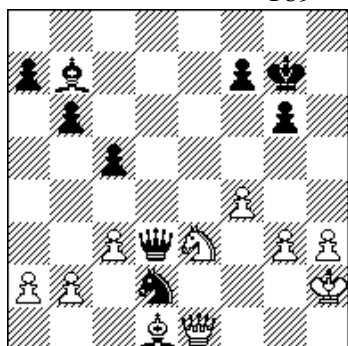
167



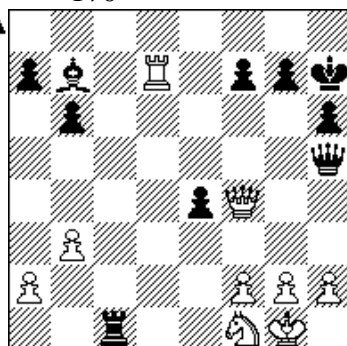
168



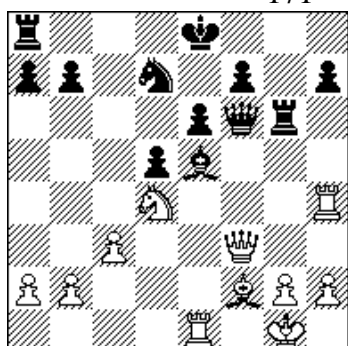
169



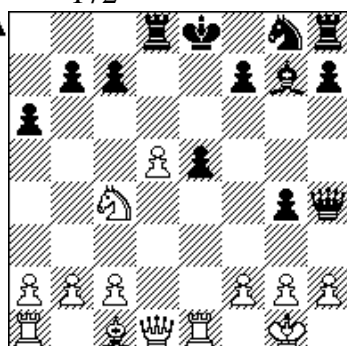
170



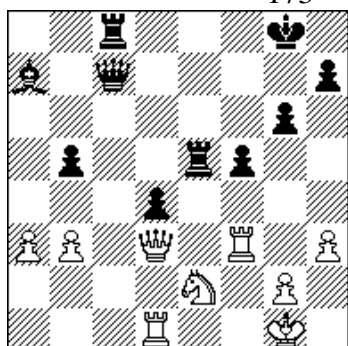
171



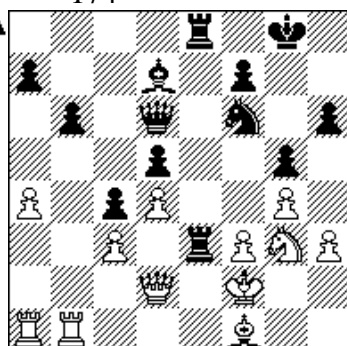
172



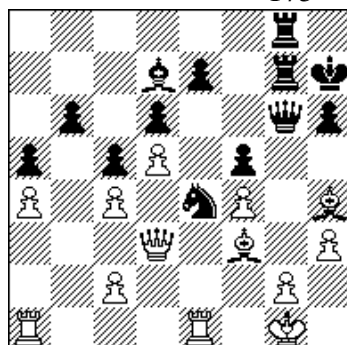
173



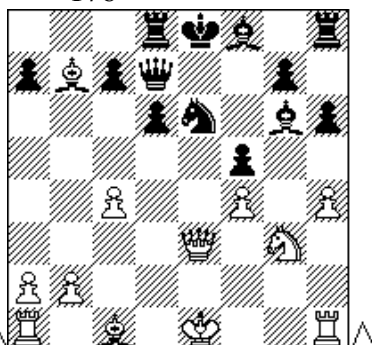
174



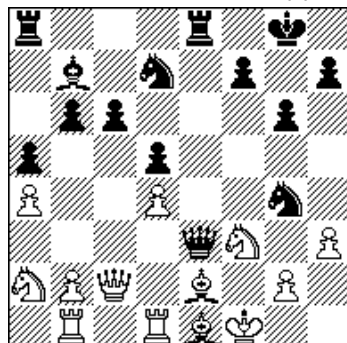
175



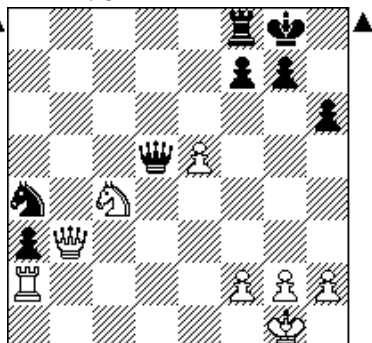
176



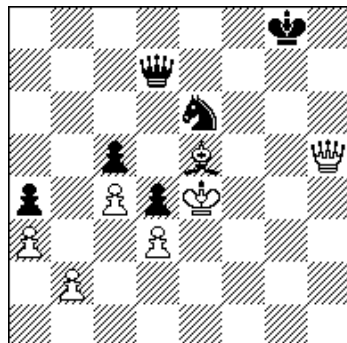
177



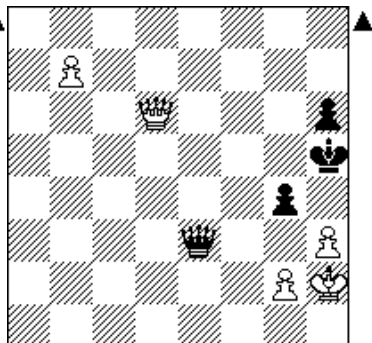
178

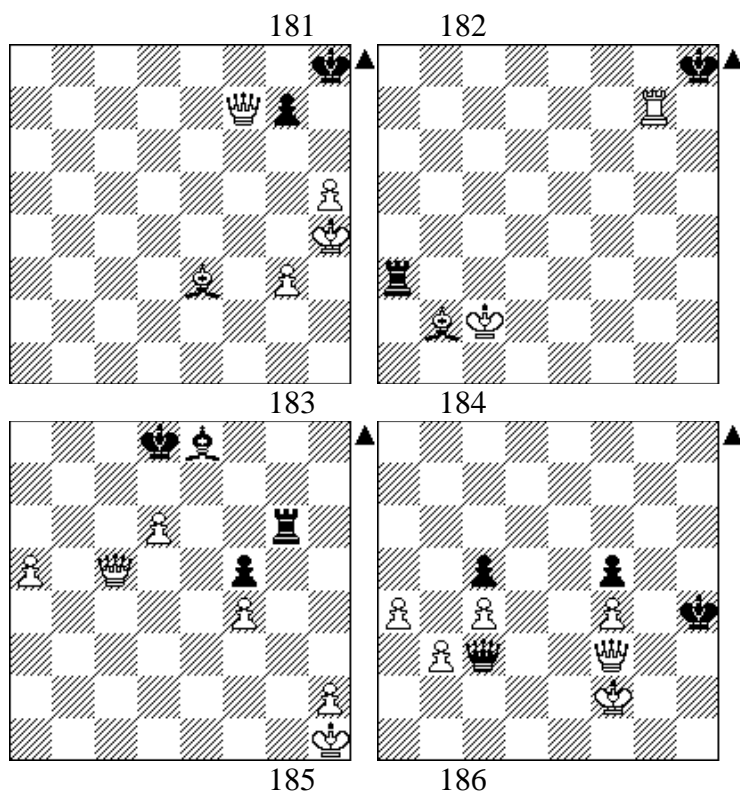


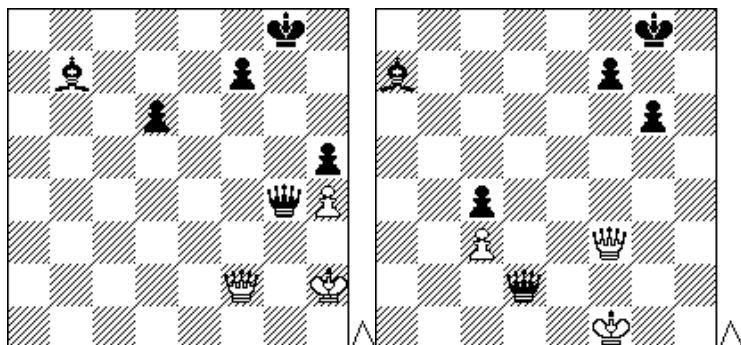
179



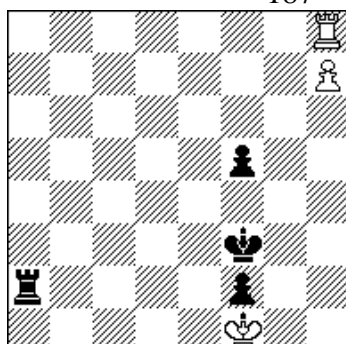
180



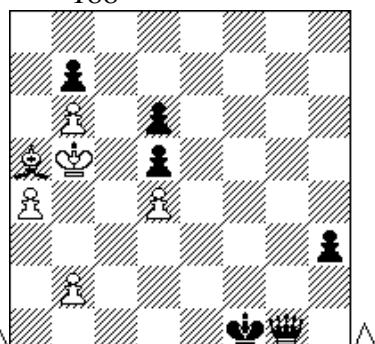




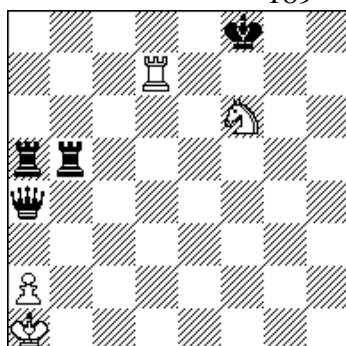
187



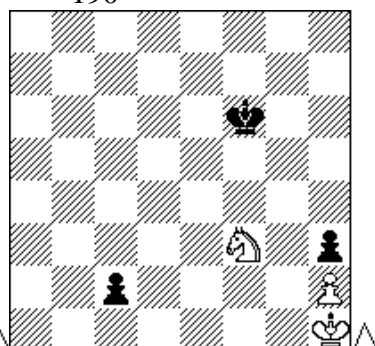
188

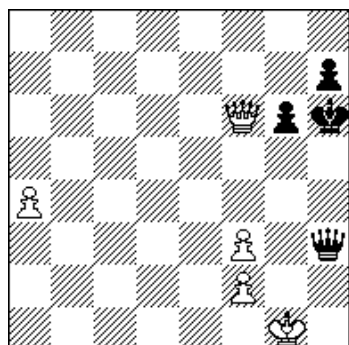


189

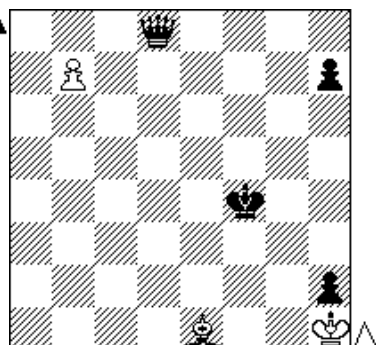


190

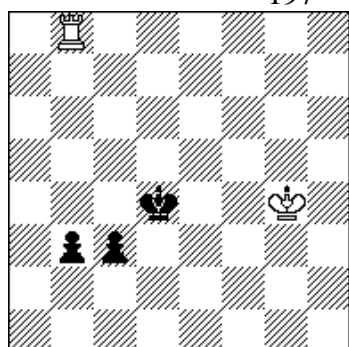




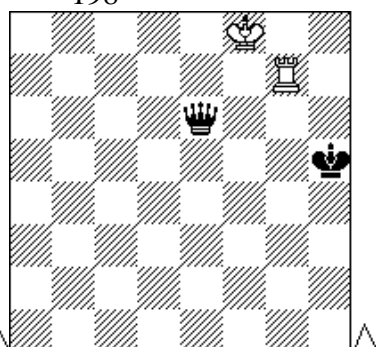
197



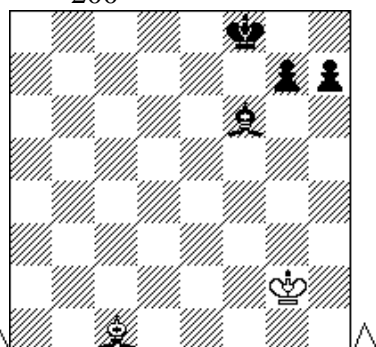
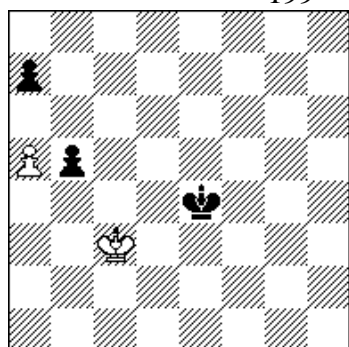
198



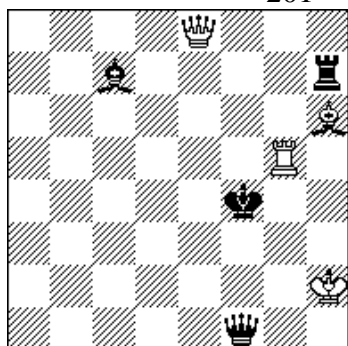
199



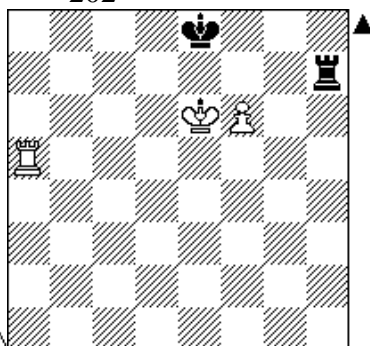
200



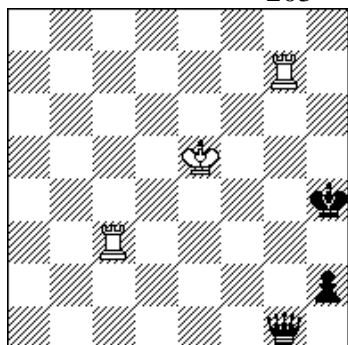
201



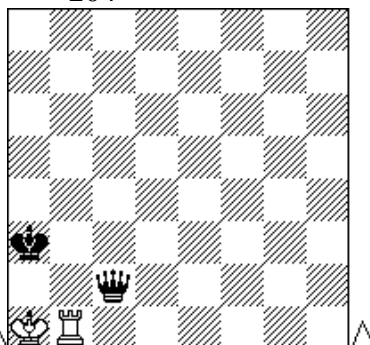
202



203

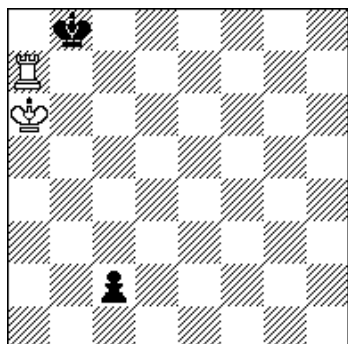


204

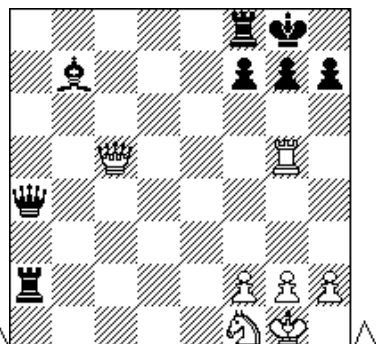


205

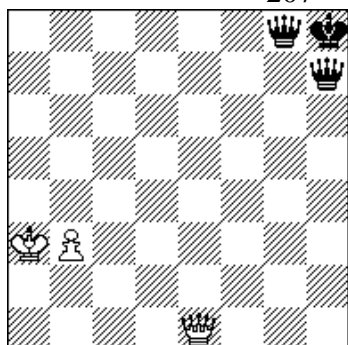
206



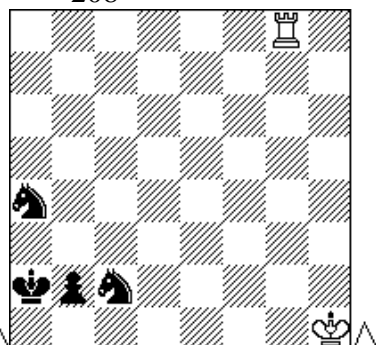
207



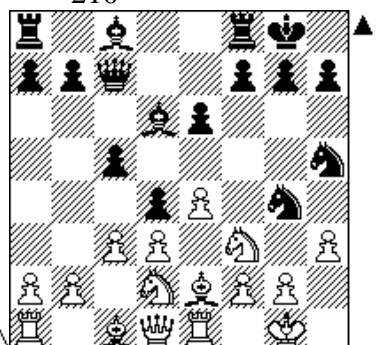
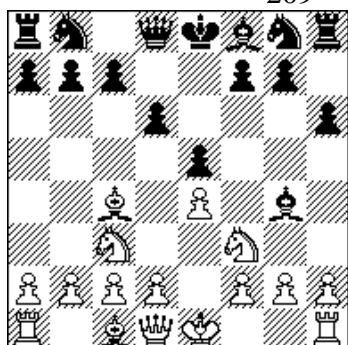
208



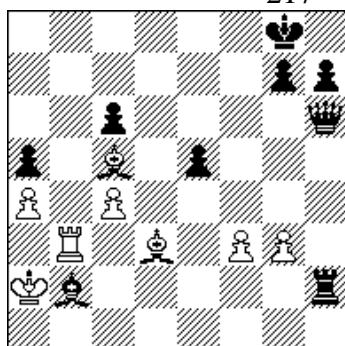
209



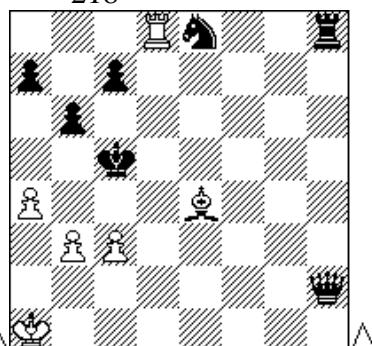
210



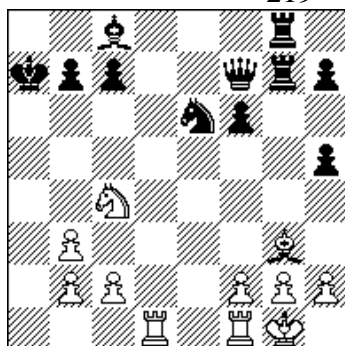
217



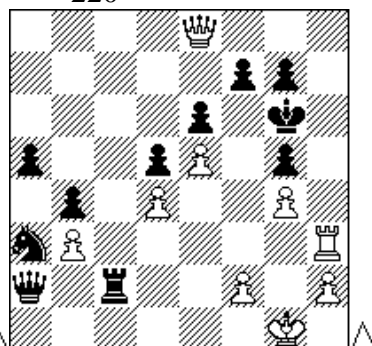
218



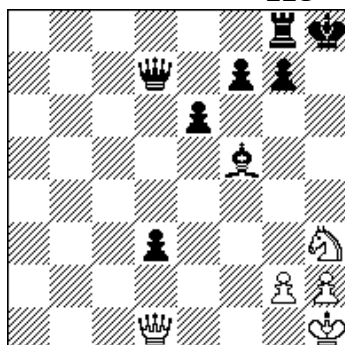
219



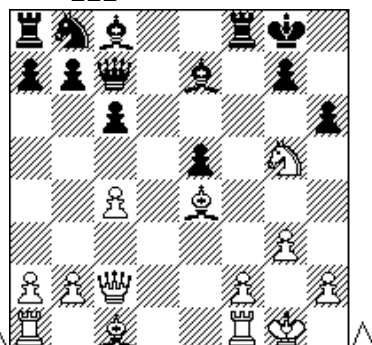
220



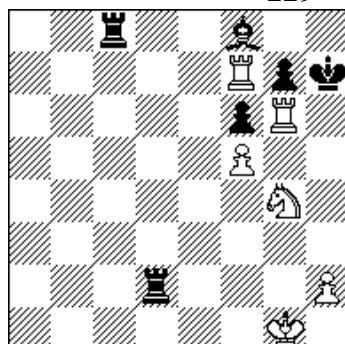
221



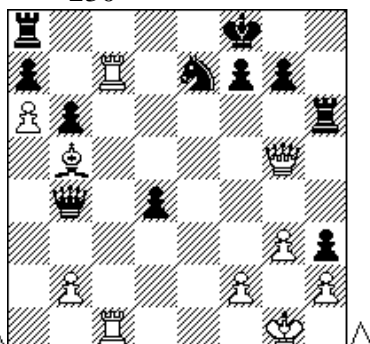
222



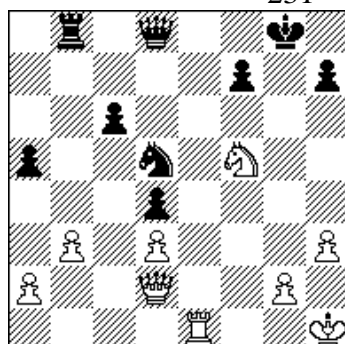
229



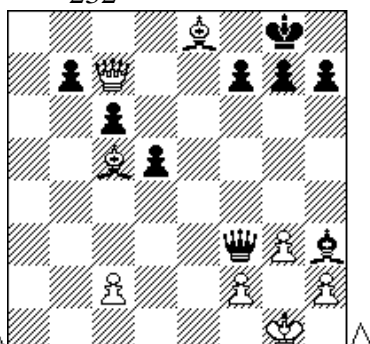
230



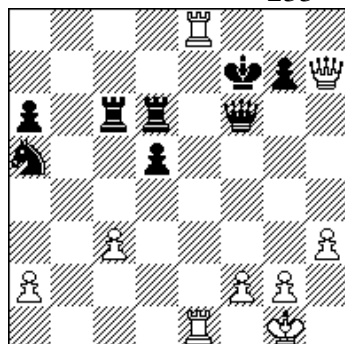
231



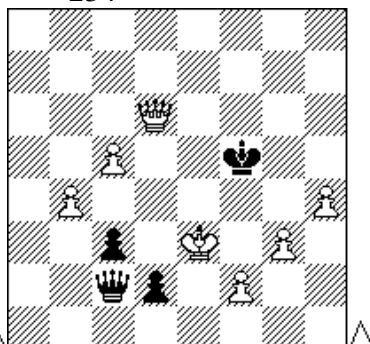
232



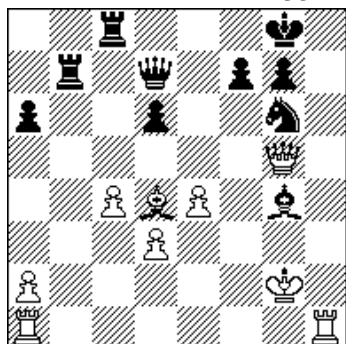
233



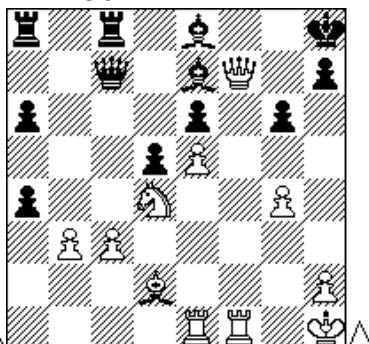
234



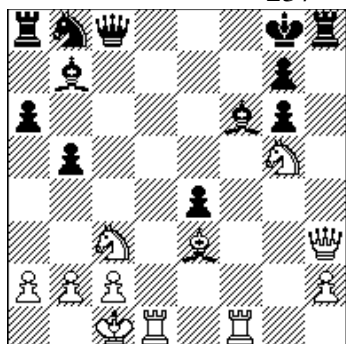
235



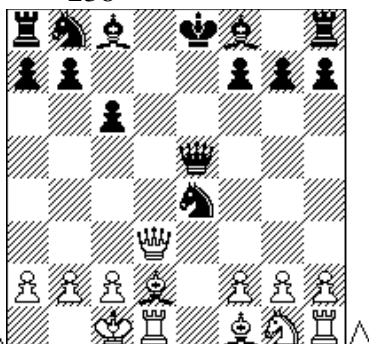
236



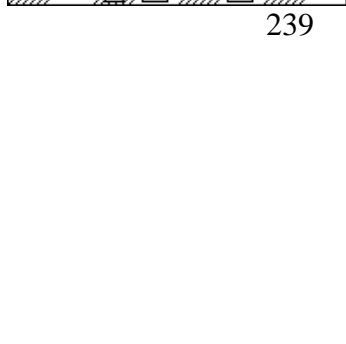
237



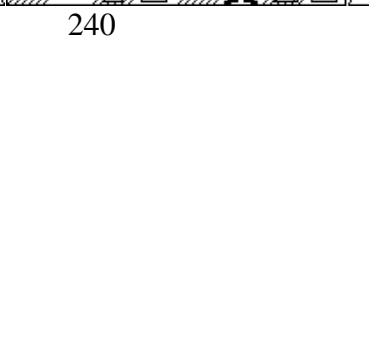
238

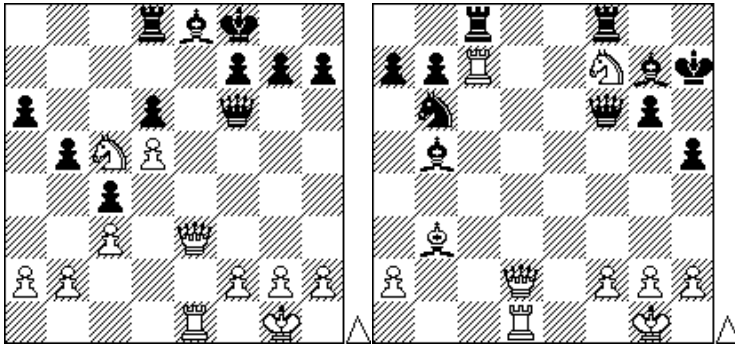


239



240





CAVABLAR

1. 1. ♖h7+ ♜:h7 2. ♛e6
2. 1... ♜b4 2. ♞:g2 ♜:a2#
3. 1. ♛d5 ♞:d2 2. ♛e7#
4. 1... ♖g1
5. 1... ♖f1
6. 1. ♖g8
7. 1. ♛g5 ♞:g5 2. ♖:b7
8. 1... ♜b3
9. 1. ♜e7 ♜:e7 2. ♞h7+ ♟f8 3. ♞h8#
10. 1. ♖d5 ♞:d5 2. ♜:f8+ ♞g8 3. ♜:g8#
11. 1. ♜d8
12. 1... ♞:b1+ 2. ♜:b1 ♖a6
13. 1. ♜:d8 ♞e7 2. ♜:e8+ ♞:e8 3. ♞:g7#
14. 1. ♛e7+ ♟h8 2. ♜:f7
15. 1. ♛d5 ♜c2 2. ♜b4
16. 1. ♖e7 ♜e8 2. ♖b4
17. 1... ♖:g2 2. ♜:c7 ♖:h3 3. ♛e2 ♜d1+ 4. ♟f2 ♜f1#
18. 1. ♛f6 ♜:d3 2. ♜:h7#
19. 1. ♛e6 ♖:e3 2. ♜:d8+
20. 1... ♛g4 2. ♜fg ♖:d4+
21. 1. ♛f5 ♞gf 2. ♞h4+ ♟g6 3. ♞h5#

22. 1. $\Gamma e3 \text{ } \alpha:e3$ 2. $J:h7+ \text{ } \check{y}e8$ 3. $\Gamma:g6+ \text{ } \check{y}f8$ 4. $Jf7\#$
 23. 1. $|h6 Jg5$ 2. $\alpha g6+ J:g6$ 3. $|:g6 hg$ 4. $Je7$
 24. 1. $\alpha g5 J:e3$ 2. $\Gamma h7+ \text{ } \check{y}h8$ 3. $\alpha e:f7\#$
 25. 1. $|:g7 J:f2$ 2. $|g8+ \text{ } \check{y}e7$ 3. $\alpha:d5\#$
 26. 1. $\alpha e6 J:e3$ 2. $\alpha d5 fe$ 3. $\alpha:e3$
 27. 1... $\Gamma d6$
 28. 1. $\alpha g5$
 29. 1. $\Gamma:g6 \Gamma g7$ 2. $\Gamma:f7+ \text{ } \check{y}f8$ 3. $\Gamma:e6+$
 30. 1. $gh e3$ 2. $h7+ \text{ } \check{y}:h7$ 3. $|:e3 |:d4$
 31. 1. $\alpha f5 Jd1+$ 2. $|:d1 |:d1+$ 3. $\check{y}f2 gf$ 4. $Jg3+ \text{ } \check{y}f8$
5. $Jb8+$
32. 1. $\Gamma g5 |d4$ 2. $J:b3+$
 33. 1. $\Gamma d2 |f7$ 2. $\Gamma:a5$
 34. 1... $\Gamma:g3$ 2. $hg \alpha e5$ 3. $de |:c3$ 4. $Jd4 |:c2$
 35. 1. $\Gamma:c4 \Gamma f7$ 2. $J:a5$
 36. 1. $\alpha g5 g6$ 2. $\Gamma:d5$
 37. 1... dc 2. $\Gamma c2 cb$
 38. 1... $J:f4$ 2. $\alpha d5 |:c6$ 3. $\alpha:e7+ \text{ } \check{y}f8$ 4. $gf |d6$ 5.
- $\alpha c6$
39. 1. $|:e8 |f:e8$ 2. $\Gamma d8$
 40. 1. $\alpha d5 |:a4$ 2. $\alpha e7\#$
 41. 1... $\alpha:e4$ 2. $\Gamma:d8 \Gamma:f2+$ 3. $\check{y}e2 \alpha d4\#$
 42. 1... $\alpha e5$ 2. $\alpha:e5 \Gamma:d1$ 3. $\Gamma:f7+ \text{ } \check{y}e7$ 4. $\Gamma:c5+ \text{ } \check{y}f6$
5. $O-O+ \text{ } \check{y}:e5$ 6. $|f5\#$
43. 1. $\Gamma f5 J:f5$ 2. $|:e7$
 44. 1. $\alpha d5$
 45. 1. $\alpha:e5$
 46. 1. $\alpha:c6 J:c3$ 2. $\alpha:e7+ \text{ } \check{y}h8$ 3. $\alpha f7\#$
47. 1. $\alpha e6 J:f3$ 2. $Jg7\#$
 48. 1. $\alpha e5+ \Gamma:e5$ 2. $\Gamma:g4+$

49. 1. $\aleph g6+$ J:g6 2. fg $\downarrow 4:g6$ 3. $\Gamma c3$
 50. 1. $\aleph g6+$ $\downarrow:g6$ 2. $\downarrow:e7$ $\downarrow:h6$ 3. cd
 51. 1... $\aleph d3+$ 2. ed J:c2
 52. 1. $\Gamma:c6$ $\Gamma:c6$ 2. $\aleph d5$ $\aleph:d5$ 3. J:a5
 53. 1. J:b7 $\aleph b4$ 2. J:g2 $\aleph:a2\#$
 54. 1. $\Gamma:f6+$ gf 2. $\downarrow:d6$
 55. 1. $\Gamma:b4$ $\Gamma:f2+$ 2. $\check{y}g2$ $\downarrow:d1$ 3. $\aleph f6+$ gf 4. J:h6
 J:b4
 56. 1. $\downarrow:f6$ J:f3 2. $\aleph e7+$ $\check{y}h8$ 3. $\downarrow:f3$
 57. 1. $Je3+$ $\downarrow c5$ 2. $\Gamma c7+$ $\check{y}:c7$ 3. J:e6 $\downarrow:h5+$ 4. $\check{y}g3$
 58. 1. $\aleph g6+$ $\aleph:g6$ 2. $\downarrow:h6+$ gh 3. J:h6#
 59. 1... $\downarrow e3$ 2. Jf2 $\downarrow e1+$ 3. J:e1 J:f4+ 4. $\check{y}e2$ $Je3+$
 5. $\check{y}f1$ Jg1+ 6. $\check{y}e2$ J:g2+ 7. Jf2 J:f2#
 60. 1. $\Gamma d5$
 61. 1. Jh5+
 62. 1... Je2
 63. 1. Jh5+
 64. 1. Je4
 65. 1... b5
 66. 1. Jc5
 67. 1. $\aleph e7$
 68. 1. Jh3
 69. 1. Je4
 70. 1. Jb3
 71. 1... Jb4
 72. 1. Jd2 $\Gamma f8$ 2. J:d7
 73. 1... Jd2
 74. 1. $\aleph e7+$ $\check{y}b8$ 2. $\aleph 7:c6+$ bc 3. $\aleph:c6+$
 75. 1... $\aleph e3$ 2. fe $\Gamma:e3+$
 76. 1... $\downarrow:e3$
 77. 1... $\aleph e3$

78. 1... l:g3
 79. 1. Jh5+ Jh6 2. Jg6+ J:g6 3. fg+
 80. 1... l:e4 2. l:e4 de
 81. 1... l:e5 2. l:e5 J:e5
 82. 1. Ja6+ Γf6 2. Jd3+
 83. 1. Jf4 Γd6 2. Jh6+ ŷg8 3. l:e8+ J:e8 4. Γ:e8
 84. 1. Γe7 l:d7 2. Γg5
 85. 1... l:c2+ 2. J:c2 l:c2+ 3. ŷ:c2 Jc6+ 4. ŷd2
 Jg2+ 5. ŷc1 Je4
 86. 1... Γ:f2 2. l:f2 æe3
 87. 1. ef Je7
 88. 1. Jb2 l:e7 2. Jb8+ ŷd7 3. Jc7+ ŷe6 4. J:e7+
 ŷf5 5. Je5+ ŷg6 6. J:h8 1. Je5 l:f7 2. l:e8
 89. 1. Je5 l:f7 2. l:e8
 90. 1... æg3 2. Γd3 æ:f1 3. l:f1 Γb5 4. J:b5 J:b5 5.
 Γ:b5 l:b5 6. b4 l:d5
 91. 1. Jc2 l:d4 2. J:c7
 92. 1. æd6+ ŷf8 2. æ:b7 Jc8 3. Γ:e7+ ŷ:e7 4. æd6
 93. 1. Je4
 94. 1... Jg6
 95. 1... J:f6 2. Jh5 Γf4 3. Γ:h7+ ŷh8 4. Γg6+ Γh6
 5. Γ:h6 J:f2+ 6. ŷh2 ŷg8 7. Γe3
 96. 1... æ:c2 2. J:c2 l:d3 3. l:d3 æb4
 97. 1. Je3 Γb6 2. l:c8+ ŷf7 3. æ:e4 l:e4 4. J:e4 J:e4
 5. æg5+
 98. 1. l:d6! J:d6 2. J:g4+ ŷf7 3. J:g7+ ŷ:g7 4. æf5+
 ŷf7 5. æ:d6+
 99. 1. l:c6 l:c6 2. l:c6 J:c6 3. æg6+ ŷg8 4. æe7+
 100. 1. h3! Γe6 2. f5 Γ:f5 3. l:f6
 101. 1... æb5! 2. a4 æc3 3. Γc2 æe2+ 4. ŷf1 æd4
 102. 1. æ:e6 ŷ:e6 2. æf4+ ŷe7 3. æ:d5+ ŷe8 4. æ:b6

103. 1... æe3! 2. !:c5 æ:d1 3. !c6 æc3 4. Γ'c2 æe2+ 5. ýf2 æd4 6. !c4 !:d6

104. 1. Γ':a5 æ:a5 2. !a4 æd4+ 3. ed æc6 4. dc ý:c5 5. g4 hg+ 6. ý:g4

105. 1... æf5+ 2. ýd3 !:c3+ 3. ý:c3 æe3 4. !:f2 æd1+ 5. ýd4 æ:f2 6. h4 æg4 7. ýe4 æh6 8. ýf4 æf7 9. h5 g5+

106. 1... æ:e5 2. fe æ:d2 3. æ:d2 !c2

107. 1. !e7+ ýd4 2. !:e4+ ý:e4 3. a8J+ !:a8 4. Γ'f3+ ýd4 5. Γ':a8

108. 1... Γ':f2+ 2. J:f2 2... J:c1 3. !:c1 !:c1+ 4. Jf1 !:f1+

109. 1. Γ':g7 Jc5+ 2. ýh1 ý:g7 3. !:f7+ !:f7 4. æe6+

110. 1... Γ'g1+ 2. J:g1 Je2+ 3. Jg2 J:g2+ 4. ý:g2 Γ'e4+ 5. ýf2 Γ':b7

111. 1... æ:a2 2. æ:d4 2... æ:c3 3. Γ':c3 cd

112. 1... hg! 2. !d:e6 J:e6 3. !:e6 æf4 4. J:g5 4... æ:e6 5. Je7 æd4 6. J:b7 æ:c2

113. 1... æ:d3 2. cd !c8 3. Γ'b4 Γ'b6+ 4. ýf1 æe3+ 5. ýe2 æc2

114. 1. J:g6! hg 2. Γ':f7+ !:f7 3. !h8+ ý:h8 4. æ:f7+ ýg8 5. æ:

115. 1. Γ':d6 !:d6 2. æf5 gf 3. !:d6 !:d6 4. Jg3+ ýf7 5. J:d6 Jd7 6. J:d7+ æ:d7 7. !d6 æb8 8. !d8 æd7 9. !c8 æe5 10. f4 Γ':e4 11. Fe

116. 1... Γ'd3! 2. !:d3 2... J:e1+ 3. Γ'f1

117. 1. J:f6 gf 2. æg4 ýg7 3. æ:f6 ý:f6 4. !d6+ ýg7 5. !:b6

118. 1. !:g6 hg 2. Γ':e5 ýf8 3. Γ':b8 !:b8 4. Jd3

119. 1. æ:f5 ef 2. J:e8+ !:e8 3. !:e8+ ýf7 4. !e7+ J:e7 5. Γ':e7 ý:e7 6. ý:h2

120. 1... æ:a2 2. æ:d4 æ:c3 3. Γ':c3 cd

121. 1. Jb1
 122. 1. Jh7 ŷb8 2. Γ:e4
 123. 1. α:e6 fe 2. Jh5+ g6 3. J:c5
 124. 1. Jd2
 125. 1. f7 Γ:f7 2. Γb3+ ŷe4 3. Γ:f7
 126. 1. Γa6 O-O 2. Γ:b7
 127. 1... d3 2. Γ:f6 de 3. |fe1 gf
 128. 1... |d2 2. |g4 |:e2 3. |:h4 |:c2
 129. 1. |b7 |d8 2. |:c4
 130. 1... Jg1+ 2. ŷ:g1 α:e2+ 3. ŷf2 α:c1
 131. 1. αd5 Γ:d4 2. α:e7+ ŷh7 3. α:d4
 132. 1... b4 2. Γf6 Γh6 3. Γg5 Γ:g5 4. J:g5 J:c2#
 133. 1... |:e3
 134. 1... |:c4 2. J:c4 Γd5 3. Jd3 Γ:a2
 135. 1... |:c1+ 2. ŷ:c1 Γb2+ 3. ŷc2 Γ:a3
 136. 1... Γd4+ 2. Γe3 Γ:e3+
 137. 1... J:g2+ 2. ŷ:g2 Γ:e5+ 3. ŷf2 Γ:d6
 138. 1... ab
 139. 1... |f1+ 2. ŷg3 Jg6+ 3. ŷh2 J:h6
 140. 1... α:d2 2. α:d2 |c2
 141. 1... α:g5 2. α:g5 dc 3. Γ:c4 J:g5
 142. 1... Jd3+ 2. ŷ:d3 Γ:c6+ 3. ŷe2 Γ:a4
 143. 1... |:e4 2. |:e4 f5
 144. 1... αd5 2. J:c4 α:e3+ 3. ŷf2 α:c4
 145. 1... Jc6 2. f3 Jb5
 146. 1... |:c1 2. h3 αf3+
 147. 1... J:d5
 148. 1. αf4+ ŷh6 2. α:e6
 149. 1... Je4 2. ŷf1 J:a4
 150. 1. |a4 e5 2. e3 ŷf5 3. ed
 151. 1. |:f8+ ŷ:f8 2. Jf1+ ŷg8 3. J:a6

152. 1. J:f5 gf 2. æe6+ ýf6 3. æ:c7
 153. 1. Je5 |g8 2. J:c5
 154. 1. |e4
 155. 1. J:f6+ ý:f6 2. æe4+ ýe5 3. æ:c5
 156. 1... æ:f3 2. |:g2 æd2+ 3. ýc1 æ:e4
 157. 1. J:c5 J:c5 2. |:d8+ Jf8 3. |:f8+
 158. 1. Jd4 |:f5 2. J:c5 |:f1+ 3. ýg2
 159. 1... æf3+ 2. ýh1 æ:d4
 160. 1. |:d5
 161. 1. Jg3 J:g3 2. fg
 162. 1. J:f6 J:e4 2. J:f7+ |:f7 3. ef+ ý:f7 4. Γ:e4
 163. 1. Γc1 Γf6 2. Γ:b2
 164. 1. Jf3 æc6 2. J:c6+
 165. 1. Γ:c6
 166. 1... |:e7
 167. 1. Γd7 Jd8 2. Γ:f5
 168. 1... |:b4
 169. 1... J:e3 2. J:e3 æf1+ 3. ýg1 æ:e3
 170. 1... |:f1+ 2. ý:f1 Jb5+ 3. ýe1 J:d7
 171. 1... Γ:d4 2. J:f6 Γ:f6
 172. 1... g3 2. hg J:c4
 173. 1... |:e2
 174. 1... J:g3+ 2. ý:g3 æe4+ 3. ýg2 æ:d2
 175. 1. |:e4
 176. 1. Γc6 J:c6 2. J:e6+ Γe7 3. J:g6+
 177. 1... J:f3+ 2. Γ:f3 æe3+ 3. ýf2 æ:c2
 178. 1... æb2
 179. 1... Jc6+ 2. ýf5 æg7+ 3. Γ:g7 Jg6+ 4. J:g6
 [S:S]
 180. 1... g3+ 2. J:g3 Jg1+ 3. ý:g1 [S:S]
 181. 1... g5+ 2. ýh3 g4+ 3. ý:g4 [S:S]

182. 1... |c3+ 2. Γ:c3 [S:S]
 183. 1... Γc6+ 2. J:c6 |g1+ 3. ŷ:g1 [S:S]
 184. 1... Je1+ 2. ŷg2 Jg1+ 3. ŷ:g1 [S:S]
 185. 1. J:f7+ ŷh8 2. Jh7+ ŷ:h7 [S:S]
 186. 1. J:f7+ ŷh8 2. Jh7+ ŷ:h7 [S:S]
 187. 1. |a8 |:a8 2. h8J |:h8 [S:S]
 188. 1. b4 Je3 [S:S]
 189. 1. a7+ ŷe8 2. a6+ ŷf8 3. a7+
 190. 1. a7 c1J [S:S]
 191. 1. a5+ gh 2. Jg5+ J:g5 [S:S]
 192. 1. |h8+ ŷ:h8 [S:S]
 193. 1. a3 Γ:h3 [S:S]
 194. 1. ŷc4 ŷe4 [S:S]
 195. 1... Jg4+ 2. fg [S:S]
 196. 1. b8J+ J:b8 2. Γg3+ ŷ:g3 [S:S]
 197. 1. |b4+ ŷd3 2. |:b3
 198. 1. |h7+ ŷg6 2. |h6+ ŷ:h6 [S:S]
 199. 1. a6 ŷd5 2. ŷb4 ŷc6 3. ŷa5 ŷc5 [S:S]
 200. 1. Γh6 gh
 201. 1. Je3+ ŷ:e3+ 2. |g3+ ŷe2 [S:S]
 202. 1... |e7+ 2. ŷf5 |e1
 203. 1. |h7+ ŷg5 2. |ch3
 204. 1. |b3+ ŷa4 2. |b4+ ŷa5 3. |b5+
 205. 1. |b7+ ŷc8 2. |b5 c1J 3. |c5+ J:c5 [S:S]
 206. 1. |:g7+ ŷ:g7 2. Jg5+ ŷh8 3. Jf6+ ŷg8 4.
 Jg5+
 207. 1. Je5+ Jgg7 2. Je8+ Jhg8 3. Jh5+ J7h7 4.
 Je5+
 208. 1. |b8
 209. 1. a:e5 de 2. J:g4
 210. 1. ŷe6 ŷd8 2. ŷf7 ŷd7 3. e6+

211. 1... Γ h2+ 2. $\check{y}f1$ $\alpha g3+$ 3. fg $\alpha e3+$ 4. $\check{y}f2$ J:g3#
 212. 1. $\alpha h6+$ $\check{y}h8$ 2. $|f8+$ $|g8$ 3. $|:g8\#$
 213. 1. Jh8+ $\check{y}:h8$ 2. $\Gamma f6+$ $\check{y}g8$ 3. $|d8\#$
 214. 1. $|g8+$ $\check{y}:g8$ 2. Jg6+ $\check{y}h8$ 3. Jg7#
 215. 1. $\Gamma d6+$ $\check{y}g8$ 2. $|:c8+$ $\Gamma e8$ 3. $|:e8\#$
 216. 1. Jh8+ $\check{y}f7$ 2. Je8+ $\check{y}f6$ 3. Je6#
 217. 1. J:g7+ $\check{y}:g7$ 2. $\alpha f5+$ $\check{y}g8$ 3. $\alpha :e7\#$
 218. 1. $|b8+$ $\check{y}f7$ 2. $|f8+$ $\check{y}e6$ 3. $\Gamma f5\#$
 219. 1. $|d5+$ $\check{y}c6$ 2. $|d4+$ $\check{y}c5$ 3. b4#
 220. 1. $|a1+$ $\check{y}b8$ 2. $\alpha b6$ $|:g3$ 3. $|a8\#$
 221. 1. $|h6+$ $\check{y}:h6$ 2. Jh8+ $\check{y}g6$ 3. Jh5#
 222. 1. Jh5+ $\Gamma h7$ 2. $\alpha g5$ d2 3. J:h7#
 223. 1. $\Gamma d5+$ cd 2. Jh7#
 224. 1. Je6+ $\check{y}h7$ 2. $|:h6+$ gh 3. Jf7#
 225. 1. $\Gamma b5+$ J:b5 2. Je7+ $\check{y}c6$ 3. Jc7#
 226. 1. $\alpha f8+$ $\check{y}h8$ 2. $|:h6+$ $|h7$ 3. $|:h7\#$
 227. 1. $\Gamma h7+$ $\check{y}:h7$ 2. g8J+ J:g8 3. $|h3\#$
 228. 1. $|d6+$ $\check{y}:e5$ 2. $\alpha f7+$ $\check{y}f5$ 3. g4#
 229. 1. $\alpha :f6+$ $\check{y}h8$ 2. $|h6+$ gh 3. $|h7\#$
 230. 1. $\alpha e5+$ $\alpha :e5$ 2. $\Gamma e8+$ $\check{y}f8$ 3. $\Gamma g6\#$
 231. 1. $|e8+$ J:e8 2. Jg5+ $\check{y}h8$ 3. Jg7#
 232. 1. $|c8+$ $|:c8$ 2. $|:c8+$ $\alpha :c8$ 3. Jd8#
 233. 1. $\Gamma :f7+$ J:f7 2. Jd8+ Je8 3. J:e8#
 234. 1. $|f8+$ $\check{y}:f8$ 2. Jh8+ $\check{y}f7$ 3. Je8#
 235. 1. g4+ $\check{y}:g4$ 2. Jf4+ $\check{y}h3$ 3. Jg3#
 236. 1. $|h8+$ $\check{y}:h8$ 2. Jh6+ $\check{y}g8$ 3. J:g7#
 237. 1. Jf8+ $\Gamma :f8$ 2. $|:f8+$ $\check{y}g7$ 3. $\alpha :e6\#$
 238. 1. $|d8+$ J:d8 2. Je6+ $\check{y}f8$ 3. Jf7#
 239. 1. Jd8+ $\check{y}:d8$ 2. $\Gamma g5+$ $\check{y}c7$ 3. $\Gamma d8\#$
 240. 1. J:e8+ $|:e8$ 2. $\alpha d7+$ $\check{y}g8$ 3. $|:e8\#$

ƏDƏBİYYAT

1. Ş.Quliyev «Azərbaycan şahmat tarixindən səhifələr» Bakı.1971
2. А.Ройзман «Шахматные миниатюры» М.1978
3. А.Нимцович «Моя система на практике». М.1979
4. В.Голенищев «Программа подготовки шахматистов I разряда» М.1980
5. А.Sarıçev «Azərbaycan şahmat bəstəçiliyi». Bakı.1985
6. В.Иващенко «Шахматный практикум для начинающих» М.1992
7. «Шахматная энциклопедия» М.1995.
8. Ю.Авербах «Школа середины игры» М.2000
9. И.Бондаревский «Комбинации в миттельшпиле». Р-Д.2001
10. В.Ə.Rüstəmov «Şahmat oyunu dərsliyi». Bakı.2002
11. В.Конотопов, С.Конотопов «Тесты по тактике для высококвалифицированных шахматистов». М.2003
12. А.Панченко «Теория и практика миттельшпиля» М.2004
13. А.Котов «Учебник шахматной стратегии». М.2008
14. И.Михайлова «Стратегия Чемпионов. Мышление схемами». М.2008
15. Б. Рустамов, Ш. Азизова, С. Давидов «Шахматы». Баку 2011
16. В.Ə.Rüstəmov, Ş.A.Əzizova, S.F.Davidov «Şahmat» (I hissə) Bakı 2011

M Ü N D Ə R İ C A T

Ön söz.....	3
Şahmat ixtisasına giriş	4
<i>Tədris işləri üzrə proqram materialı, şahmat kursunun öyrənilməsinin təşkili.</i>	4
<i>Tələbələrin vəzifə və hüquqları.</i>	6
<i>Şahmat kursunun məzmunu, vəzifələri.</i>	8
Bədən tərbiyəsi sistemində şahmatın rolu.....	11
<i>Azərbaycan Şahmat Federasiyası</i>	13
<i>AŞF-nin beynəlxalq əlaqələri.</i>	15
<i>Beynəlxalq şahmat federasiyası (Fide).</i>	16
Şahmat oyununun yaranması və inkişaf tarixi	20
<i>Çaturanqa, əsas oyun qaydaları, müasir şahmatdan prinsipal fərqləri.</i>	23
<i>Şətrənc – bu oyunun müasir şahmata yaxınlığı və əsas fərqləri.</i>	24
<i>Bizans şahmatı.</i>	26
Azərbaycan şahmat məktəbi	27
<i>Şahmatın Azərbaycanda yayılması.</i>	27
<i>IX-XIV əsrin tanınmış Azərbaycanlı şahmatçıları:</i>	
<i>C. Naxçıvani, Ə. Təbrizi.</i>	28
<i>XIX-XX əsrlərdə Azərbaycanda şahmat.</i>	29
Şahmat oyunu haqqında əsas anlayışlar	35
<i>Şahmat oyun qaydaları</i>	35
<i>Şahmat taxtası və fiqurlar.</i>	36

<i>Fiqurların və piyadaların dəyəri</i>	39
<i>Fiqurların gedişləri</i>	39
<i>Qalaqurma</i>	46
<i>Mat və pat anlayışları</i>	48
<i>Heç-heçənin bəzi halları</i>	50
<i>Şahmat notasiyası</i>	52
Şahmat terminləri.....	55
Debüt nəzəriyyəsi.....	59
<i>Debüt anlayışı</i>	59
<i>Debütdə ümumi oyun prinsipləri</i>	59
<i>Açıq başlanğıcların ümumi xarakteristikası, inkişaf tarixi</i>	64
<i>İki at müdafiəsi, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri</i>	65
<i>İtalyan görüşü, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri</i>	69
<i>Şotland görüşü, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri</i>	77
<i>Filidor müdafiəsi, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri</i>	83
<i>Mərkəzi debüt, onun inkişaf tarixi, əsas sistemləri</i>	87
Mittelspil nəzəriyyəsi və praktikasısı.....	92
<i>Mittelspil – oyunun orta hissəsi</i>	92
<i>Şahmat strategiyası</i>	93
<i>Strategiyanın bir hissəsi kimi və müstəqil halda taktika</i>	95
<i>Piyada quruluşu və zəif xanalar</i>	96
<i>Açıq xətt və diaqonalların rolu, onlar uğrunda mübarizə</i>	98
<i>Mərkəz</i>	101
<i>İkiqat (üçqat) zərbə</i>	103

<i>Açıq hücum</i>	106
<i>Bağlama</i>	109
Endşpil nəzəriyyəsi və praktikası.....	112
<i>Endşpil – şahmat oyununun son hissəsi</i>	112
<i>Piyada sonluqları</i>	113
<i>Müxtəlif növ qarşıdurmalar</i>	114
<i>Keçici piyada və onun rolu. Uzaq keçici piyada</i> ..	116
<i>Müdafiəedilmiş keçici piyada</i>	119
<i>Piyada sonluğunda patdan istifadə</i>	120
<i>Suqsvanq</i>	121
Şahmatın tərbiyəvi əhəmiyyəti.....	123
<i>Şagirdlərin intellektual inkişafında şahmatın rolu</i>	123
<i>Şahmatçı şairə</i>	127
<i>«Töhfə-tül-İraqeyn»də şahmat</i>	130
<i>Nizami və şahmat</i>	134
<i>Xacə Əli Təbrizi</i>	140
<i>Nəsimi və şahmat</i>	142
<i>Füzuli və şahmat</i>	143
<i>Qasım Bəy Zakir və şahmat</i>	144
<i>M.F.Axundov və şahmat</i>	145
<i>Şairlər məclisində şahmat</i>	148
Şahmat üzrə müəllimin xüsusi bilik və bacarığı.....	151
<i>Pedaqoji ustahq</i>	151
<i>Şahmat oyununun tədrisi metodikasının (əsas)</i> <i>prinsipləri</i>	158
Məsələlər	163
Cavablar.....	203

Ədəbiyyat	213
-----------------	-----