

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI  
OLIV VA O‘RTA MAXSUS TA‘LIM VAZIRLIGI  
BUXORO DAVLAT UNIVERSITETINING  
PEDAGOGIKA INSTITUTI**

**Sh.Sh.Xidoyatov, M.J.Abdullayev**

**SHAXMAT VA UNI O‘QITISH METODIKASI**

*Oliy va o‘rta maxsus ta‘lim vazirligi tomonidan oliy o‘quv  
yurtlarining 60112200-jismoniy madaniyat bakalavriyat ta‘lim  
yo‘nalishi talabalari uchun elektron o‘quv qo‘llanma  
sifatida tavsiya etilgan*

**“KAMOLOT” nashriyoti  
Buxoro -2022**

**UDK: 685.841**

**BBK: 75.581**

**Sh.Sh.Xidoyatov, M.J.Abdullayev.** Shaxmat va uni o‘qitish metodikasi: elektron o‘quv qo‘llanma\ Buxoro: “BUXORO DETERMINANT” MCHning Kamolot nashriyoti, 2022. 140-b.

*Ushbu elektron o‘quv qo‘llanma O‘zbekiston Respublikasi Oliy o‘quv yurtlarining 60112200 jismoniy madaniyat ta’lim yo‘nalishi, sport maktablari, kasb-hunar kollej murabbiy va talabalari hamda shaxmat ishqibozlariga mo‘ljallangan. Darslik shaxmat o‘yinining tarixi, rivojlanish bosqichlari, o‘tkazilgan jahon chempionatlari hamda O‘zbekistondan yetishib chiqqan mashhur shaxmatchilar, shaxmat o‘yinining qoidalari, shaxmat atamalari (terminlari), kombinasiyalar, masala va etyudlar, bolalar uchun ko‘rgazmali qiziqarli testlar hamda glossariydan tashkil topgan.*

**Taqrizchilar:**

BuxDU professori, p.f.d.(DSc), **B.B. Ma’murov**

BuxDUPI dotsenti p.f.f.d.(PhD), **A.A. Ikromov**

**ISBN: 978-9943-8582-3-6**

*Ushbu elektron o‘quv qo‘llanma oliy va o‘rta maxsus ta’lim vazirligining 2022 yil “19” iyuldagi “233”-sonli buyrug‘iga asosan nashr etishga ruxsat berildi.*



© “KAMOLOT” nashriyoti

© Sh.Sh.Xidoyatov

© M.J.Abdullayev

## KIRISH

Shaxmat - bolaning mantiqiy, mustaqil va tizimli fikrlashini rivojlantirishga yordam beradigan pedagogik vositalardan biri deb hisoblasak mubolag‘a bo‘lmaydi. Ko‘plab psixolog va pedagog olimlarning fikriga ko‘ra, shaxmat bolaning shaxsiy rivojlanishiga xam ta‘sir ko‘rsatadi. Ko‘pgina ilg‘or mamlakatlarda shaxmat o‘yini maktab ta‘limining boshlang‘ich bosqichiga kiritilgan va o‘quvchilarning ijodiy rivojlanishi uchun eng faol vositalardan biri sifatida qo‘llanib kelmoqda. Ta‘kidlash mumkinki, shaxmat bilan shug‘ulanish natijalari boshqa o‘quv fanlarini o‘zlashtirishda xam ijobiy ta‘sir ko‘rsatishi ko‘plab vatanimiz va xorijiy olimlarning tadqiqot ishlarida keltirilgan.

O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018-yil 9- avgustdagi «O‘zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida»gi PQ-3906-son va 2021 yil 14 yanvardagi “Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PQ-4954-son Qarorlarida «...umumiy o‘rta ta‘lim maktablari shaxmatga o‘qitishni bosqichma-bosqich qamrab olish, yuqori malakali murabbiy kadrlarni tayyorlash, shaxmat klublari va umumiy o‘rta ta‘lim maktablari shaxmat sinflarining moddiy-texnika bazasini mustahkamlash”, “...tegishli 1000 ta umumiy o‘rta ta‘lim maktabida 2, 3 va 4-sinf o‘quvchilarini “Jismoniy tarbiya” fani doirasida 18 soatlik reja asosida shaxmatga o‘qitish yo‘lga qo‘yiladi hamda ularga metodik yordam”<sup>1</sup> ko‘rsatilishi nazarda tutilgan.

Mazkur qarorlarni samarali amalga oshirishda “Shaxmat” fanining zamonaviy o‘quv-metodik ta‘minotini shakllantirish va maktablarga tadbiiq etish muhim va birinchilar qatorida bajariladigan vazifalardan biridir.

Yoshlarda shaxmatni o‘rgatish va samarali natijalarga erishishda, bolaning shaxmatga bo‘lgan qiziqishi, intellektual qobiliyatini hisobga

---

<sup>1</sup>O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018 yil 9 avgustdagi «O‘zbekiston Respublikasida shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida»gi PQ-3906-son qarori. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021 yil 14 yanvardagi «Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida »gi PQ-4954-son qarori

olish zarurdir. Bolalarning intellektual qobiliyatlarini baholashga doir psixologik testlar psixologiya amaliyotida mavjud bo'lib ularni shaxmatni o'rgatish qobiliyatini aniqlashda qo'lash mumkin. Lekin bizning nazarimizda bu testlar keng qamrovli emas va aniq natijalarni bermaydi. Buning uchun keng qamrovli test majmullarni yaratish maqsadga muvofiqdir. Albatta shaxmatni o'rgatish qobiliyatini aniqlashning keng qamrovli usuli bolalarning shaxmatni o'rganish qobiliyatini aniqlash bilan birga, bolalarning rivojlanishidagi muayyan aqliy, psixologik va fiziologik qiyinchiliklarni aniqlash imkonini beradi. Bu esa, o'z navbatida, bu o'zgarishlarni o'z vaqtida tuzatishga ko'maklashadi, natijada bolaning umumiy rivojlanishi va boshqa o'quv fanlarni o'zlashtirishi uchun samarali bo'lishi mumkin.

Bugungi kungacha shaxmatni o'rgatish va o'rgatish metodikasini takomillashtirish bo'yicha juda ko'plab yetakchi olimlar faoliyat yuritishgan hamda o'quv adabiyotlarni yaratishgan. Ulardan A. Karpov, Y.Averbax, M.Beylin, B.Turov, M.Primqulov, M.Xaylayev, M.Muhiddinov, R.Qosimjonov, N. Norboyev va boshqalar shular jumlasidandir.

Ushbu olimlar tomonidan yaratilgan darsliklarda ularni mazmun mohiyati juda chiroyli qilib ishlangan bo'lsada yildan-yilga o'rgatish metodikalari, musobaqa qonun qoidalari o'zgarib bormoqda. Bu esa yangi adabiyotlarni yaratish ehtiyojini keltirib chiqaradi. Ushbu yaratilgan o'quv qo'llanma oliy o'quv yurtlarining 60112200 jismoniy madaniyat ta'lim yo'nalishi, sport maktablari, kasb-hunar kollej murabbiy va talabalari uchun mo'ljallangan bo'lib o'quv qo'llanmada shaxmat o'yinining tarixi, rivojlanish bosqichlari, o'tkazilgan jahon chempionatlari hamda O'zbekistondan yetishib chiqqan mashhur shaxmatchilar, shaxmat o'yinining qoidalari, shaxmat atamalari (terminlari), kombinasi-yalar, masala va etyudlar, bolalar uchun ko'rgazmali qiziqarli testlar hamda glossariy keltirilgan.

## **I Bob. SHAXMATNING KELIB CHIQISHI VA PAYDO BO‘LISH TARIXI**

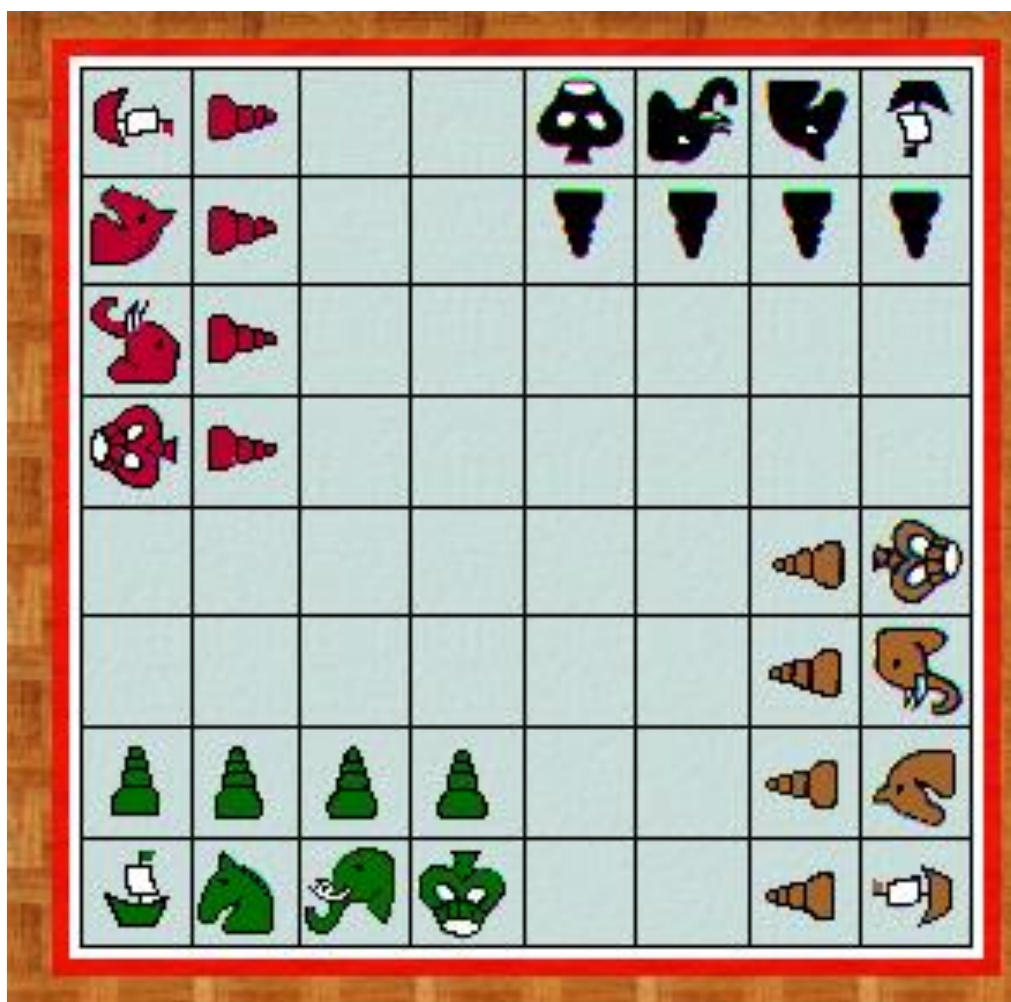
**Shaxmat** uzoq tarixga ega qadimiy intellektual o‘yin. Hozirgi kunda u eng keng tarqalgan stol o‘yinlaridan biridir. Sport, fan va san'at elementlarini birlashtiradi. Bu tarbiyaviy ahamiyatga ega: u shaxsni shakllantirishga hissa qo‘shadi, mantiqiy fikrlashni va o‘z harakatlaringizni rejalashtirishni o‘rgatadi, diqqatni jamlashni va qat'iyatni rivojlantiradi. Shaxmat o‘ynashda inson shaxsiyatining ko‘plab xususiyatlari namoyon bo‘ladi, shuning uchun ular ba'zan psixologiya va pedagogikada ilmiy tadqiqotlar uchun namuna sifatida ishlatiladi. Ular, shuningdek, sanab o‘tish deb ataladigan turdagi muammolarni hal qilishda, yechimning mumkin bo‘lgan elementlaridan eng yaxshisini tanlash kerak bo‘lganda, kompyuterlarning imkoniyatlarini aniqlash uchun ishlatilgan. V turli mamlakatlar bu o‘yinning o‘z nomi bor: Angliyada - shaxmat (shaxmat), Ispaniyada - ahedres (el axedres), Germaniyada - shah (Schach), Frantsiyada – echeklar(echeks)

### **1.1. Hind kelibllari**

Shaxmatning yaratilishini ma'lum bir braxmanga bog‘laydigan qadimiy afsona bor. O‘z ixtirosi uchun u Rajadan arzimasdek ko‘rinadigan mukofot so‘radi: birinchi katakka bitta dona, ikkinchisiga ikkita, uchinchisiga to‘rtta don qo‘yilsa, shaxmat taxtasida shuncha bug‘doy donasi bo‘ladi. Butun sayyorada bunday don miqdori yo‘qligi ma'lum bo‘ldi (u  $264 - 1 \approx 1,845 \times 10^{19}$  donaga teng, bu  $180 \text{ km}^3$  hajmdagi omborni to‘ldirish uchun etarli). Shunday bo‘ldi yoki to‘liq emas, aytish qiyin, ammo, qandaydir tarzda, shaxmatning vatani Hindistondir.

6-asrning boshlarida Hindistonning shimoli-g‘arbiy qismida bizga ma'lum bo‘lgan shaxmatga o‘xshash birinchi o‘yin -

chaturanga paydo bo‘ldi (*1-rasm*). U allaqachon butunlay taniqli "shaxmat" ko‘rinishiga ega edi, lekin zamonaviy shaxmatdan ikkita xususiyat bilan tubdan farq qilar edi: ikkita emas, to‘rtta o‘yinchi bor edi (ular juftlik uchun juftlik o‘ynashdi) va harakatlar uloqtirish natijalariga muvofiq amalga oshirildi. Har bir o‘yinchida to‘rtta bo‘lak (arava (arava), ritsar, episkop, qirol) va to‘rtta piyoda bor edi. Ritsar va qirol shaxmatda bo‘lgani kabi harakat qilishdi, arava va episkop hozirgi shaxmat qalqoni va episkopidan ancha zaifroq edi. Hech qanday malika yo‘q edi. O‘yinda g‘alaba qozonish uchun barcha raqiblar armiyasini yo‘q qilish kerak edi.





*1-rasm*

## **1.2. Arab transformasiyalari**

Xuddi shu VI yoki, ehtimol, VII asrda chaturanga arablar tomonidan qarzga olingan. Arab Sharqida chaturanga o'zgartirildi: ikkita o'yinchi bor edi, ularning har biri nazorat ostida ikkita chaturanga to'plamini oldi, qirollardan biri malikaga aylandi (diagonal bo'yicha bitta kvadrat harakatlantirildi). Ular suyaklarni rad etishdi, qat'iy navbat bilan bir harakat bilan yurishni boshladilar. G'alaba barcha [raqibning] donalarining yo'q qilinishi bilan emas, balki sherik yoki turg'unlik bilan, shuningdek, qirol bilan o'yin oxirida va bitta qirolga qarshi kamida bitta dona (oxirgi ikkita variant) qayd etila boshlandi. majbur bo'ldilar, chunki chaturanga meros bo'lib qolgan zaif qismlar bilan mat qilish har doim ham mumkin emas edi). Olingan o'yinni arablar - shatranj, forslar - "shatrang" deb atashgan. Keyinchalik, tojiklarga kirib, shatranj tojik tilida "shaxmat" nomini oldi (tarjimasi "hukmdor mag'lub bo'ldi"). Shatranj haqida birinchi eslatma taxminan 550 yilga to'g'ri keladi. 600 - badiiy adabiyotda shatranj haqida birinchi eslatma - forsha "Karnamuk" qo'lyozmasi. 819-yilda Xurosondagi xalifa al-Ma'mun saroyida o'sha davrning eng kuchli uch o'yinchisi: Jobir al-Kufi, Abiljafar Ansoriy va Zayrab Katan uchun turnir o'tkazildi. 847 yilda birinchi shaxmat kitobi nashr etildi, uni Al-Alli yozgan (2-rasm).





*2-rasm*

### **1.3. Shaxmat nazariyasini rivojlanishi**

15-16-asrlarga kelib, shaxmat qoidalari asosan oʻrnatildi, buning sharofati bilan tizimli shaxmat nazariyasi rivojlana boshladi. 1561 yilda Rui Lopez shaxmat boʻyicha birinchi toʻliq darslikni nashr etdi, unda oʻyinning hozirgi vaqtda ajralib turadigan bosqichlari - ochilish, oʻrta oʻyin va yakuniy oʻyin koʻrib chiqildi. U birinchi boʻlib ochilishning xarakterli turini - "gambit" ni tasvirlab berdi, unda rivojlanishda ustunlikka materialni qurbon qilish orqali erishiladi.

Filidor 18-asrda shaxmat nazariyasining rivojlanishiga katta hissa qoʻshgan. U oʻzidan oldingilarning, birinchi navbatda italiyalik ustalarning qarashlarini jiddiy qayta koʻrib chiqdi. eng yaxshi uslub oʻyin barcha mavjud vositalar bilan va piyodalardan faqat yordamchi material sifatida foydalangan holda raqib qiroliga ommaviy hujumdir. Filidor hozirda pozitsion oʻyin uslubi deb ataladigan uslubni ishlab chiqdi. Uning fikricha, oʻyinchi beparvo hujumlarga shoshilmasligi kerak, balki tizimli ravishda kuchli, barqaror pozitsiyani qurishi, raqib pozitsiyasining zaif tomonlariga



aniq hisoblangan zarbalar berishi, agar kerak bo'lsa, foydali yakuniy o'yinga olib keladigan bo'lsa, almashinuv va soddalashtirishga murojaat qilishi kerak. Filidorning fikriga ko'ra, to'g'ri pozitsiya, birinchi navbatda, piyodalarning to'g'ri joylashishi. Filidorning fikricha, "Piyodalar shaxmatning ruhidir; faqat ular hujum va mudofaani yaratadilar, g'alaba yoki mag'lubiyat butunlay ularning yaxshi yoki yomon kayfiyatiga bog'liq ". Filidor garov zanjirini ilgari surish uchun taktika ishlab chiqdi, lombard markazining muhimligini takidlagan va markaz uchun kurashni tahlil qildi. Ko'p jihatdan uning g'oyalari keyingi asr shaxmat nazariyasining asosini tashkil etdi. Filidorning "Shaxmat o'yini tahlili" kitobi klassikaga aylandi, u faqat 18-asrda 42 ta nashrdan o'tdi va keyinchalik ko'p marta qayta nashr etildi.

O'yinchilar shaxmatning mohiyati haqida, ehtimol, Hindistonda taxminan ikki ming yil oldin paydo bo'lganidan beri bahslashmoqda. Ba'zilar shaxmatni tasodifiy intellektual o'yin deb bilishadi. Boshqalar o'yin-kulgi va dam olish uchun. Kimdir - san'at, va teatr yoki fan bilan bir qatorda. Va yana boshqalar harbiy jangga o'xshatishadi. Ammo eng mashhur fikrlar, ayniqsa hozir, ikkitadir. Birinchidan, shaxmat professional sport turidir. Ikkinchidan, ular shunchaki sevimli mashg'ulot.

Turli mamlakatlarda bu o'yin o'z nomiga ega: Angliyada - shaxmat (shaxmat), Ispaniyada - ahedres (el axedres), Germaniyada - shah (Schach), Frantsiyada - echeklar (echeks). **Ruscha nomi fors tilidan kelib chiqqan: "shoh" va "checkmate", bu "hukmdor o'lgan" degan ma'noni anglatadi.**

Shaxmat tarixi kamida bir yarim ming yilga borib taqaladi. Chaturanga o'yini Hindistonda miloddan avvalgi 6-asrdan kechiktirmay paydo bo'lgan deb ishoniladi. O'yin Arab Sharqiga, keyin Yevropa va Afrikaga tarqalgach, qoidalar o'zgardi. O'yin hozirgi shaklda 15-asrda shakllangan, qoidalar nihoyat 19-asrda,

xalqaro turnirlar muntazam ravishda o'tkazila boshlanganda standartlashtirildi. Shunday qilib, Hindistonda 5 - 6 asrda ixtiro qilingan. shaxmat deyarli butun dunyoga tarqaldi va insoniyat madaniyatining ajralmas qis miga aylandi.

#### **1.4. Shaxmatning kelib chiqishi haqidagi qadimiy afsonalar**

Ulardan birini buyuk olim Al-Beruniy o'zining "Hindiston" kitobida shaxmatning yaratilishini ma'lum bir braxmanga bog'laydigan qadimgi afsonani aytadi. U o'z ixtirosi uchun rajadan bir qarashda arzimagan mukofot so'radi: birinchi katakka bitta dona, ikkinchisiga ikkita don, uchinchisiga to'rt dona qo'yilsa, shaxmat taxtasida shuncha bug'doy donasi bo'ladi. , va hokazo. Butun sayyorada bunday don miqdori yo'qligi ma'lum bo'ldi (u  $2^{64} - 1 \approx 1,845 \times 10^{19}$  donaga teng, bu 180 km<sup>3</sup> hajmdagi omborni to'ldirish uchun etarli). Demak, aytish qiyin edi yoki unchalik qiyin emas, ammo, qandaydir tarzda, Hindiston shaxmatning vatani hisoblanadi.

Bu afsona: Hind Raja Sheram u bilan uchrashganda, u uning aql-zakovati va undagi turli xil pozitsiyalardan xursand bo'ldi. Buni o'z fuqarolaridan biri ixtiro qilganini bilgach, qirol uni muvaffaqiyatli ixtirosi uchun shaxsan mukofotlash uchun uni chaqirishni buyurdi. Ixtirochi, uning ismi Seta edi, hukmdor taxtiga keldi. U kamtarona kiyingan, shogirdlaridan ro'zg'or tebratgan olim edi. "Men sizni hurmat bilan mukofotlamoqchiman, Set, siz o'ylab topgan ajoyib o'yiningiz uchun", dedi Raja. Donishmand ta'zim qildi. "Men sizning eng vahshiy tilagingizni amalga oshirish uchun boyman, - deb davom etdi raja. - Sizni qanoatlantiradigan mukofotni ayting, shunda siz uni olasiz. Set jim qoldi. "Uyalmang", - deya dalda berdi Raja. - O'z xohishingizni bildiring. Uni bajarish uchun hech narsani ayamayman. - Sening mehribonliging buyuk, hukmdor. Lekin javobni o'ylab ko'rishim uchun vaqt bering.

Ertaga, bir o‘ylab, sizga iltimosimni etkazaman. Ertasi kuni Seta yana taxt zinapoyasida paydo bo‘lgach, u iltimosining misli ko‘rilmagan kamtarligi bilan Rajani hayratda qoldirdi. - Hazrat, - dedi Seta, — shaxmat taxtasining birinchi katagi uchun menga bir dona bug‘doy berishni buyur. - Oddiy bug‘doy donasi? -hayratda qoldi Raja. - Ha, xo‘jayin. Ikkinchi hujayra uchun 2 dona, uchinchi uchun 4, to‘rtinchi uchun - 8, beshinchi uchun - 16, oltinchi uchun - 32 dona berishni buyuring. "Yetardi," dedi raja g‘azab bilan. "Siz o‘zingizning xohishingizga ko‘ra, taxtaning barcha 64 hujayrasi uchun urug‘laringizni olasiz: har biriga oldingisidan ikki baravar ko‘p. Lekin bilingki, sizning iltimosingiz mening saxiyligimga loyiq emas. Bunday arzimagan mukofot so‘rab, mening inoyatimni hurmatsizlik bilan mensimaysiz. Darhaqiqat, o‘qituvchi sifatida siz o‘z hukmdoringizning mehribonligiga hurmatning eng yaxshi namunasini ko‘rsata olasiz. Davom et. Mening xizmatkorlarim senga bug‘doy soling.

Seta jilmayib, zaldan chiqib, saroy darvozasi oldida kutib turdi. Kechki ovqat paytida Raja shaxmat ixtirochisini esladi va beparvo Set allaqachon uning ayanchli mukofotini olib qo‘ygan yoki yo‘qligini bilish uchun yubordi. - Hazrat, — deb javob berdi, - buyrug‘ingiz bajarilmoqda. Sud matematiklari ta‘qib qilinadigan don sonini hisoblab chiqadilar. Raja qovog‘ini soldi. U buyruqlarining bunchalik sekin bajarilishiga o‘rganmagan edi. Kechqurun uyquga ketayotib, Raja yana bir bor Seta bug‘doy solingan qop bilan saroy panjarasidan qancha vaqt ketganini so‘radi. “Rabbiy,” deb javob berishdi ular, “matematiklaringiz tinimsiz mehnat qilishadi va tong otguncha hisoblashni tugatishga umid qilishadi. - Nega bu ishni kechiktirmoqdalar? - jahl bilan xitob qildi Raja. - Ertaga, men uyg‘onishimdan oldin, oxirgi donni Setga berish kerak. Men ikki marta buyurtma bermayman.

Ertalab Rajaga ma'lum bo‘ldiki, sud matematiklari ustasi

muhim hisobot so‘rayapti. Raja uni olib kelishni buyurdi. "O‘z ishing haqida gapirishdan oldin, - dedi Sheram, - Sete nihoyat o‘zi uchun tayinlagan arzimagan mukofot berilganmi yoki yo‘qligini eshitmoqchiman.

"Shuning uchun men sizning oldingizga erta tongda chiqishga jur'at etdim," deb javob berdi chol. "Biz Seth olmoqchi bo‘lgan barcha don miqdorini vijdonan hisoblab chiqdik. Raqam juda ajoyib ... - Qanchalik buyuk bo‘lmasin, - dedi raja takabburlik bilan, mening omborlarim kamaymaydi. Mukofot va'da qilingan va berilishi kerak ... - Bunday istaklarni ro‘yobga chiqarish sizning qo‘lingizda emas, xo‘jayin. Hamma omborlaringizda Set talab qilgandek unchalik don yo‘q. Butun shohlikning don omborlarida ham yo‘q. Erning butun fazosida bunday miqdordagi don yo‘q. Va agar siz va'da qilingan mukofotni berishni istasangiz, unda er yuzidagi shohliklarni ekin maydonlariga aylantirishni, dengizlar va okeanlarni quritishni, uzoq shimoliy cho‘llarni qoplagan muz va qorlarni eritishni buyuring. Ularning butun maydoni bug‘doy bilan sepilsin. Va bu dalalarda tug‘ilganlarning hammasini Sethega berishni buyuring. Shunda u o‘z mukofotini oladi. Podshoh hayrat bilan oqsoqolning gapiga quloq soldi.

"Menga bu dahshatli raqamni ayting", dedi u o‘ychanlik bilan. - O‘n sakkiz kvintilyon to‘rt yuz qirq olti kvadrillion etti yuz qirq to‘rt trillion yetmish uch milliard etti yuz to‘qqiz million besh yuz ellik bir ming olti yuz o‘n besh, ey xudoyim!.

Bu afsona. Bu yerda nima deyilganmi yoki yo‘qmi, noma'lum, lekin afsonada aytilgan mukofot aynan shunday raqamda ifodalanishi kerak edi, bunga sabr-toqat bilan hisoblash orqali o‘zingiz ishonch hosil qilishingiz mumkin.

Bittadan boshlab siz raqamlarni qo‘shishingiz kerak: 1, 2, 4, 8, va hokazo. Aks holda, bu summani quyidagicha yozish mumkin:  $1 + 2 + 4 + 8 + \dots = 20 + 21 + 22 + 23 + \dots + 263$ . Oxirgi atama



taxminan 1500 km<sup>3</sup> olasiz, bu 10 km x 10 km x 15 km o'lchamdagi omborga teng. Bu Everest tog'ining eng katta hajmi. Hind qirolligi bunday mukofot bera olmadi. Ammo u matematikada kuchli bo'lsa, bunday og'ir qarzdin osongina qutulishi mumkin edi. Buning uchun faqat Shitning o'zini o'zi uchun g'alla, unga tegishli bo'lgan bug'doyni hisoblashni taklif qilish kerak edi.

Haqiqatan ham: agar Seta sanashni boshlagan bo'lsa, uni kechayu kunduz tinimsiz boshqarib, soniyada don hisoblasa, u birinchi kuni faqat 86 400 dona hisoblagan bo'lardi. Bir million urug'ni sanash uchun kamida 10 kun tinimsiz hisoblash kerak bo'ladi. Bir kubometr bug'doyni olti oy ichida hisoblagan bo'lardi. Va hisoblash uchun yana 1 499 999 999 999 m<sup>3</sup> qolgan bo'lar edi. Ko'ryapsizmi, agar u umrining qolgan qismini sanoqqa bag'ishlaganida edi, Seta o'zi talab qilgan mukofotning zarracha qismini olgan bo'lardi.

Yana bir rivoyatning tavsifini bundan ming yil avval doston yozgan fors shoiri Firdavsiy topgan. Bir Hindiston qirolligida malika va uning ikki egizak o'g'li Gav va Talxand yashagan. Ularning hukmronlik qilish vaqti keldi, lekin ona kimni shoh qilib tayinlashni hal qila olmadi, chunki u yolg'iz o'g'illarini yaxshi ko'rardi. Keyin knyazlar g'alaba qozongan va hukmdor bo'ladigan jangni tashkil etishga qaror qilishdi. Jang maydoni dengiz qirg'og'ida tanlangan va suv bilan o'ralgan edi. Biz shunday sharoit yaratdikki, chekinadigan joy qolmadi. Turnir sharti bir-birini o'ldirish emas, balki dushman qo'shinini mag'lub etish edi. Jang boshlandi, natijada Talhand halok bo'ldi. O'g'lining o'limini bilib, malika tushkunlikka tushdi. U akasini o'ldirgani uchun kelgan Gavani qoraladi. Biroq u akasiga tan jarohati yetkazmaganligini, o'zi tanasi charchaganidan vafot etganini aytdi. Qirollicha jang qanday bo'lganini batafsil aytib berishni so'radi. Vuf o'z atrofidagi odamlar bilan birgalikda jang maydonini qayta tiklashga qaror

qildi. Buning uchun ular taxtani olib, katakchalarni belgilab, unga urushayotganlar tasvirlangan haykalchalarni qo'yishdi. Qarama-qarshi qo'shinlar qarama-qarshi tomonlarga joylashtirildi va qatorlarga joylashtirildi: piyodalar, otliqlar va yana piyodalar. Markazda o'rta qatorda shahzoda, uning yonida uning asosiy yordamchisi, keyin fillar, tuyalar, otlar va Rux qushlarining ikkita figurasi turardi. Shahzoda turli xil figuralarni harakatga keltirib, onasiga jang qanday o'tganini ko'rsatdi. Shunday qilib, qadimgi shaxmat taxtasida 100 ta katak bo'lganligi va undagi donalarning uchta qatorda turganini ko'rish mumkin.

Keyingi afsonada aytilishicha, bir vaqtlar Hindistonda, u juda kuchli davlat bo'lganida, uni bitta hukmdor boshqargan. Armiyaning barcha kuchi maxsus o'qitilgan urush fillarida edi. Ularning yordami bilan u allaqachon raqiblarining barcha qo'shinlarini mag'lub etgan va ko'p yillar davomida nima qilishni bilmas edi. Bir marta u kim o'ziga yoqadigan narsani o'ylab topsa, xohlagan narsasini olishini e'lon qildi va aql bovar qilmaydigan darajada barcha mamlakatlardan ko'plab donishmandlar uning oldiga kelishdi va unga juda chiroyli va faqat oltin yoki zargarlik buyumlaridan yasalgan narsalarni olib kelishdi. Lekin bu donishmandlar olib kelgan hamma narsa hukmdorga yoqmasdi. Va bir kuni uning oldiga bir kambag'al shoh keldi. U kichkina taxta va raqamlar bilan keldi, lekin butun o'yin yog'ochdan yasalgan va hukmdor buni ko'rgan zahoti edi. U qattiq g'azablandi: «Bu nimasi? Menga ko'rsatilgan barcha mahsulotlar oltin yoki zargarlik buyumlaridan yasalgan va siz bu erga bir necha yog'och bo'laklari bilan keldingiz », Shoh "o'yinga qiziqish uchun oltin bilan emas, balki donolik bilan" javob berdi va o'sha paytda hukmdor raqamlar va uning qo'shini o'xshash ekanligini ko'rdi. Hukmdor qiziqib qoldi va qarashga rozi bo'ldi. Shoh hukmdorga o'yin o'ynashni ko'rsatganida "Sening qo'shining ulug'vor va yengilmas, lekin sen



bu yerda kichik taxtada qo‘shining bilan va xuddi shu qo‘shin bilan dushman bilan g‘alaba qozona olasanmi” degan so‘zlar bilan o‘yin o‘ynashni ko‘rsatganida, hukmdor o‘ynay boshlaganida u. Bu o‘yin unga yoqdi va u shohni osonlik bilan yutishiga ishonchi komil edi, lekin birinchi o‘yinda shoh hukmdorni mag‘lub etdi va hukmdor yana urinib ko‘rdi, lekin allaqachon har bir harakatni o‘ylab ko‘rdi va ikkinchi o‘yinda u g‘alaba qozondi. Shundan so‘ng unga bu o‘yin juda yoqdi. Va har safar dushman podshohga hujum qilganda, podshoh xavf ostida qolganidan ogohlantirib, “shoh” (uning shohi) deb talaffuz qilar va u g‘alaba qozonganida “Shahu shaxmat” deb aytadi, bu podshohning o‘lganligini bildirardi. Ammo esingizda bo‘lsa, hukmdor o‘ziga yoqqan mahsulotni ishlab chiqaradigan kishiga hamma narsani va‘da qilgan va podshoh va‘dasini bajarishga qaror qilgan va u shoh nima istayotganini so‘ragan va shoh bir qarashda, kichik mukofot, deb javob bergan. agar shaxmat taxtasining birinchi kvadratiga ikkinchisiga bitta don qo‘ysangiz, ikkidan uchdan bir, to‘rtta va hokazo, lekin butun shohlikda bunday miqdor yo‘qligi ma‘lum bo‘ldi. Axir, bu 92 233 720 000 019 don. Hukmdorning shohdan qanday foyda olgani tarixda aytilmagan. Ammo bu ajoyib o‘yin qanday paydo bo‘lganligi haqida yana bir afsona bor.

Bir vaqtlar Hindistonda uning hukmronligi davrida juda dono hukmdor bo‘lgan, mamlakatlar gullab-yashnagan, lekin uning o‘g‘li, egizaklari bor edi, ular faqat turli xil kiyimlarni kiyishni yaxshi ko‘rishlari bilan ajralib turardi. Biri oq kiyimda, ikkinchisi qora libosda yurishni yoqtirardi. Donishmand hukmdor o‘limidan oldin o‘g‘illarning qaysi birini podshoh qilishini bilmay, hukumatni teng taqsimlagan. Ammo tez orada birodarlar bitta hukmdorga ega bo‘lishni xohlashdi va hamma uning o‘zi bo‘lishi kerakligiga ishonishdi. Birodarlar janjal qilishdi va katta urush boshlandi, unda juda ko‘p odamlar halok bo‘ldi. Biroz vaqt o‘tgach, birodarlar urushning son-sanoqsiz ekanligini tushunishdi, lekin hech kim

urushni to'xtatmadi, chunki urushni tugatgan kishi mag'lub bo'ladi va hukmdor bo'lmaydi. Shunga qaramay, har bir birodar tinchlik o'rnatishni va hukmdor bo'lish yo'lini topishni xohlardi va bir kuni bir chol ularning oldiga kelib, agar Hindistonning yarmi halok bo'lgan urushni tugatsalar, hukmdorni qanday halol aniqlashni ko'rsataman, dedi. Birodarlar rozi bo'lishdi va chol yog'och taxta va qora va haykalchalarni olib chiqdi oq, u aka-ukalarga o'yin qoidalarini aytib berdi va har bir harakat puxta o'ylangan ko'p kunlik "urush" boshlandi. Va bu o'yinda "oqlar" g'alaba qozonishdi va bu voqeadan keyin shaxmatda birinchi bo'lib oq tanlilar harakat qilishdi va ko'pchilik shaxmat o'ynashni boshladi. Shaxmat haqida birinchi rasmiy eslatma shaxmatning Hindistondan Forsga kirib borish jarayoni batafsil tasvirlangan kitobdir. Hindlar o'z nazrlari bilan fors shohi Xosrov I Anushiravonni (531-579 yillarda Eronda hukmronlik qilgan) tinchlantirishga harakat qildilar. Kitobda shaxmat bilan bog'liq barcha narsalar batafsil tasvirlangan. Terminologiyaga, shuningdek, raqamlarning har birining imkoniyatlariga alohida e'tibor beriladi. Shaxmatni tavsiflovchi keyingi yozma hujjat mashhur fors shoiri Firdavsiyning she'ridir. U o'z she'rida minnatdor hind xalqi tomonidan Fors shohiga sovg'a qilingan g'alati narsani batafsil tasvirlab bergan. Bunday narsa "chiroyli qiziqarli o'yin". Firdavsiyning o'zi shunday yozgan: "Fors podshosiga taqdim etilgan sovg'alar orasida juda qiziq narsa bor edi. Bu o'yin edi. U ikkita qo'shinning jangini takrorladi: qora va oq.

### **1.5. Fors shaxmatchilari**

6-asrning boshlarida Hindistonning shimoli-g'arbiy qismida bizga ma'lum bo'lgan shaxmatga o'xshash birinchi o'yin - chaturanga paydo bo'ldi. U allaqachon butunlay taniqli "shaxmat" ko'rinishiga ega edi (8×8 katakchali kvadrat o'yin taxtasi, 16 dona va 16 piyoda, shunga o'xshash dona), ammo zamonaviy shaxmatdan ikkita xususiyat bilan tubdan farq qilar edi: ikkita emas, to'rtta o'yinchi bor edi (ular juftlik uchun juftlik o'ynadi), va harakatlar zar otish natijalariga muvofiq amalga oshirildi. Har

bir o'yinchida to'rtta bo'lak (arava (arava), ritsar, episkop, qirol) va to'rtta piyoda bor edi. Ritsar va podshoh shaxmatda bo'lgani kabi, arava - vertikal va gorizontal ikkita kvadrat ichida, episkop - avvaliga bir kvadrat oldinga yoki diagonal bo'ylab harakat qildi, keyinroq u bir kvadrat bo'ylab diagonal bo'ylab "sakray boshladi" va xuddi ritsar kabi, harakat paytida u o'zining va dushman qismlarini bosib o'tishi mumkin edi. Hech qanday malika yo'q edi. O'yinda g'alaba qozonish uchun barcha raqiblar armiyasini yo'q qilish kerak edi.

### **1.6. Janubi-Sharqiy Osiyoda shaxmat**

Shaxmat o'yini g'arbga siljishi bilan bir vaqtda u sharqqa tarqaldi. Ko'rinishidan, Janubi-Sharqiy Osiyo mamlakatlari ikki o'yinchi uchun chaturanga variantini yoki ba'zi dastlabki shatranj variantlarini olgan, chunki bu mintaqaning shaxmat o'yinlarida ularning o'ziga xos xususiyatlari saqlanib qolgan - ko'plab donalarning harakati qisqa masofalarda amalga oshiriladi, u erda. hech qanday tipik Yevropa shaxmat kasling va yo'lakda olib. Mintaqaning madaniy xususiyatlari va u erda qo'llaniladigan stol o'yinlari ta'sirida o'yin tashqi ko'rinishini sezilarli darajada o'zgartirdi va yangi xususiyatlarga ega bo'lib, Xitoyning xiangqi o'yini uchun asos bo'ldi. Undan, o'z navbatida, koreyscha changi o'yini paydo bo'ldi. Ikkala o'yin ham tashqi ko'rinish va mexanikada o'ziga xosdir. Avvalo, bu taxtaning o'lchamini o'zgartirishda va bo'laklarni taxtaning kvadratlarida emas, balki chiziqlarning kesishgan joylarida joylashtirishda namoyon bo'ladi. Ushbu o'yinlarda cheklangan harakat maydoniga ega bo'lgan qismlar bor, ular faqat taxtaning bir qismida harakatlanishi mumkin, bundan tashqari, an'anaviy "sakrash" qismlari chizikli bo'lib qoldi (na ritsar, na episkop boshqa qismlar egallagan kvadratlardan sakrab o'ta olmaydi, ammo yangi "to'p" dona - urish

paytida faqat boshqa dona ustidan sakrash orqali raqibning donalarini magʻlub etishi mumkin.

Keyinchalik paydo boʻlgan yapon versiyasi, shogi, xiangqi avlodi hisoblanadi, ammo oʻziga xos xususiyatlarga ega. Shogi taxtasi oddiyroq va Evropaga oʻxshash: qismlar kesishmalarga emas, balki kvadratlarga joylashtiriladi, taxtaning oʻlchami 9x9 kvadrat. Shogida harakatlar qoidalari oʻzgartirildi va xiangqida boʻlmagan qismlarning oʻzgarishi paydo boʻldi. Transformatsiya mexanizmi oʻziga xosdir - soʻnggi uchta gorizontal chiziqdan biriga etib borgan raqam (qoʻllaniladigan tasvirga ega tekis chip), shunchaki oʻzgartirilgan figuraning belgisi tasvirlangan boshqa tomonga buriladi va eng koʻp qiziqarli xususiyat shogi - oʻyinchi tomonidan olingan raqibning donalarini u keyingi harakat oʻrniga oʻziniki sifatida taxtaning istalgan joyiga (baʼzi cheklovlar bilan) joylashtirishi mumkin. Shu sababli, shogi toʻplamida barcha qismlar bir xil rangga ega boʻlib, ularning tegishliligi oʻrnatish bilan belgilanadi - oʻyinchi donani chetini raqibga qaratib taxtaga qoʻyadi. Klassik Evropa shaxmati bu mintaqada unchalik keng tarqalgan emas; xiangqi va shogi bugungi kungacha ancha mashhur.

### **1.7. Rossiyada shaxmatning paydo boʻlishi**

Taxminan 820-yillarda shaxmat (aniqrogʻi, oʻrta osiyolik “shaxmat” nomi ostidagi arabcha shatranj ruschada “shaxmat”ga aylangan) Rossiyada paydo boʻldi, taxminlarga koʻra, Forsdan toʻgʻridan-toʻgʻri Kavkaz va boshqa davlatlar orqali kirib kelgan. Xazar xoqonligi yoki Markaziy Osiyo xalqlaridan Xorazm orqali. Oʻyinning ruscha nomi Oʻrta Osiyodagi "shaxmat" bilan mos keladi, donalarning ruscha nomlari asosan arab yoki fors tillariga mos keladi (episkop va ot tegishli arabcha atamalarning tarjimasini, malika fors tiliga mos keladi. "farzin" yoki arabcha "firzan").

Qo'rg'on, taxminlardan biriga ko'ra, bu nomni tegishli arab figurasi "Ruh" afsonaviy qushni tasvirlaganligi va rus qayig'ining stilize qilingan tasviriga o'xshaganligi sababli oldi. Rus shaxmat terminologiyasini Zaqafqaziya, Mo'g'uliston va Yevropa mamlakatlari terminologiyasi bilan taqqoslash shuni ko'rsatadiki, na o'yin nomini, na dona nomlarini bu mintaqalardan na ma'no, na ohangda olish mumkin emas.

Keyinchalik evropaliklar tomonidan kiritilgan qoidalaridagi o'zgarishlar Rossiyaga biroz kechikish bilan kirib keldi va asta-sekin eski rus shaxmatini zamonaviy shaxmatga aylantirdi. Shaxmat o'yinining Evropa versiyasi Rossiyaga 10-11 asrlarda Italiyadan Polsha orqali kelgan deb ishoniladi.

### **1.8. Evropaga kirish**

8-9-asrlarda arablar Ispaniyani bosib olish davrida shatranj Ispaniyaga, so'ngra bir necha o'n yillar davomida Portugaliya, Italiya va Fransiyaga kelgan. O'yin tezda evropaliklarning hamdardligini qozondi, 11-asrga kelib u Evropa va Skandinaviyaning barcha mamlakatlarida allaqachon ma'lum bo'lgan. Evropalik ustalar qoidalarni o'zgartirishni davom ettirdilar, natijada shatranjni zamonaviy shaxmatga aylantirdilar. XV asrga kelib, shaxmat, umuman olganda, zamonaviy ko'rinishga ega bo'ldi, garchi o'zgarishlarning nomuvofiqligi tufayli, bir necha asrlar davomida turli mamlakatlarda qoidalarning o'ziga xos, ba'zan juda g'alati xususiyatlari mavjud edi. Masalan, Italiyada 19-asrga qadar oxirgi darajaga yetgan piyoda faqat taxtadan olib tashlangan bo'laklarga aylantirilishi mumkin edi. Shu bilan birga, bunday bo'laklar bo'lmaganda, piyodani oxirgi darajaga ko'chirish taqiqlanmagan; bunday piyoda piyoda bo'lib qoldi va raqib uni olgan paytda raqib tomonidan qo'lga kiritilgan birinchi bo'lakka aylandi. Xuddi shu joyda, agar qo'rg'on va qirol o'rtasida bo'lak

bo'lsa va qirol buzilgan kvadratdan o'tib ketgan bo'lsa, kastingga ruxsat berilgan.

### **1.9. San'atda shaxmat**

Evropada shaxmatning tarqalishi bilan shaxmatning o'zi ham, bu o'yin haqida hikoya qiluvchi san'at asarlari ham paydo bo'la boshladi. 1160 yilda Ibn Ezro tomonidan yozilgan birinchi shaxmat she'ri paydo bo'ldi. 1283 yilda Evropada birinchi shaxmat kitobi - Alfonso X Donishmandning risolasi nashr etildi. Ushbu kitob muhim tarixiy qiziqish uyg'otadi, chunki unda yangi Yevropa shaxmatining ham, allaqachon eskirgan shatranjning tavsifi ham mavjud. 16-asrdan boshlab shaxmat kitoblari tez-tez nashr etila boshlandi, shaxmat doimiy ravishda badiiy adabiyotlarda paydo bo'ldi. 18-asrda shaxmatning homiysi bo'lgan. Uni buyuk shaxmat ishqibozi ingliz shoiri Uilyam Jons ixtiro qilgan. U shaxmatning kelib chiqishi haqida she'r nashr etdi, unda urush xudosi Mars o'rmon nimfasi Kayssani sevib qoldi; Nimfa muxlis bilan javob qaytarmadi va o'z maqsadiga erishish uchun Mars shaxmatni ixtiro qildi va Kayssaga uni o'ynashni o'rgatdi. Umuman olganda, qadimgi xudolar shaxmat o'yini motivi ko'pincha san'atda uchraydi.

### **1.10. Shaxmatga qarshi xristian cherkovi**

Shaxmat paydo bo'lganidan beri xristian cherkovi unga keskin salbiy munosabatda bo'ldi. Shaxmat qimor va mastlik bilan tenglashtirildi. Shunisi e'tiborga loyiqki, bunda xristianlikning turli tarmoqlari vakillari birlashgan. 1061 yilda katolik kardinal Damiani ruhoniylar o'rtasida shaxmat o'yinini taqiqlovchi farmon chiqardi. Rim papasi Aleksandr II ga yozgan maktubida u shaxmatni "iblisning ixtirosi", "odobsiz, qabul qilib bo'lmaydigan o'yin" deb atagan. Templar ritsarlarining asoschisi 1128 yilda

Bernard shaxmat uchun sevimli mashgʻulot bilan kurashish zarurligi haqida gapirdi. Frantsuz episkopi Hades Sulli 1208 yilda homiylarga "uyda shaxmat oʻynashni va teginishni" taqiqlagan. Protestant cherkovining islohotchilar qanoti rahbari Yan Xus ham shaxmatning raqibi edi. Cherkovni rad etishning ta'siri ostida Polsha qiroli Kazimir II, frantsuz Lui IX (Avliyo) va ingliz Edvard IV shaxmat oʻynashni taqiqladi. Rossiyada pravoslav cherkovi shaxmatchining 1262-sonli kitobida rasman mustahkamlangan, haydash tahdidi ostida shaxmat oʻyinini ham taqiqladi.

Cherkov taqiqlariga qaramay, Evropada ham, Rossiyada ham shaxmat tarqaldi va ruhoniylar oʻrtasida oʻyinga boʻlgan ishtiyoq boshqa sinflardan kam emas edi (koʻp boʻlmasa). Shunday qilib, birgina Novgorodning Nerevskiy qazish joyida arxeologlar 13-15-asr qatlamlarida koʻplab shaxmat donalari topdilar, 15-asr qatlamida esa shaxmat deyarli har bir qazilgan mulkda topilgan va 2010 yilda shaxmat qiroli Novgorod Kremlida, arxiyepiskopning qarorgohi yonida 14-15 asrlar qatlamida topilgan. Evropada 1393 yilda Regensburg sobori shaxmatni taqiqlangan oʻyinlar roʻyxatidan olib tashladi. Rossiyada cherkov tomonidan shaxmatni taqiqlash rasman bekor qilinganligi haqida hech qanday ma'lumot yoʻq, lekin hech boʻlmaganda 17-18-asrlardan boshlab bu taqiq amalda ishlamadi. Ivan Dahshatli shaxmat oʻynagan (afsonaga koʻra, u shaxmat taxtasida vafot etgan). Aleksey Mixaylovich davrida shaxmat saroy a'zolari orasida keng tarqalgan, uni oʻynash qobiliyati diplomatlar orasida keng tarqalgan edi. Evropada oʻsha davrning hujjatlari saqlanib qolgan, xususan, rus elchilari shaxmatni yaxshi bilishadi va uni juda yaxshi oʻynashadi. Malika Sofiya shaxmatni yaxshi koʻrardi. Pyotr I davrida yigʻilishlar shaxmatsiz oʻtmagan.



### **1.11. Shaxmatni aylantirish xalqaro ko‘rinish sport**

16-asrdan boshlab shaxmat klublari paydo bo‘la boshladi, bu yerda havaskorlar va yarim professionallar to‘planib, ko‘pincha pul stavkasida o‘ynashadi. Keyingi ikki asr davomida shaxmatning keng tarqalishi Yevropaning aksariyat davlatlarida milliy turnirlarning paydo bo‘lishiga olib keldi. Shaxmat nashrlari dastlab alohida va tartibsiz bo‘lib nashr etiladi, ammo vaqt o‘tishi bilan ular tobora ommalashib bormoqda. Birinchi shaxmat jurnali "Palamed" 1836 yilda frantsuz shaxmatchisi Lui Sharl Labourdonnais tomonidan nashr etilgan. 1837 yilda Buyuk Britaniyada, 1846 yilda Germaniyada shaxmat jurnali paydo bo‘ldi. 19-asrda xalqaro o‘yinlar (1821-yildan) va turnirlar (1851-yildan) o‘tkazila boshlandi. 1851 yilda Londonda o‘tkazilgan bunday birinchi turnirda Adolf Andersen g‘alaba qozongan. Aynan u norasmiy "shaxmat qiroli"ga aylandi, ya'ni dunyodagi eng kuchli shaxmatchi hisoblangan keyinchalik, bu unvonga 1858 yilda o‘yinda  $+7-2=2$  hisobida g‘alaba qozongan Pol Morfi (AQSh) davogarlik qildi, ammo 1859 yilda Morfi shaxmat sahnasini tark etgandan so‘ng, Andersen yana birinchi bo‘ldi va faqat 1866 yilda Vilgelm Shtaynits Andersenga qarshi o‘yinda  $+8:6$  hisobida g‘alaba qozondi va yangi "tojsiz qiroli"ga aylandi. Rasmiy ravishda bu nomga sazovor bo‘lgan birinchi shaxmat chempioni o‘sha Vilgelm Shtaynits bo‘lib, tarixdagi birinchi o‘yinda Iogann Tsukertortni mag‘lub etgan, kelishuvda "jahon chempionati o‘yini" iborasi paydo bo‘lgan. Shunday qilib, unvonlar vorisligi tizimi oldindan kelishuvsiz o‘rnatildi: oldingisi-ga qarshi o‘yinda g‘alaba qozongan yangi jahon chempioni bo‘ldi, amaldagi chempion esa o‘yinga rozi bo‘lish yoki raqibni rad etish huquqini saqlab qoldi, shuningdek, o‘zi ham o‘zini belgilagan. O‘yin shartlari va joyi. Chempionni raqib bilan o‘ynashga majburlashning yagona mexanizmi jamoatchilik fikri edi: agar kuchli, tan olish kerakki,

shaxmatchi uzoq vaqt davomida chempion bilan o‘yin huquqini qo‘lga kiritmasa, bu chempionlik belgisi sifatida ko‘rildi, qo‘rqoqlik va u yuzini saqlab, bu qiyinchilikni qabul qilishga majbur bo‘ldi. Odatda, o‘yin shartnomasida chempionning mag‘lubiyatga uchragan taqdirda revansh o‘tkazish huquqi ko‘zda tutilgan; bunday o‘yinda g‘alaba qozonish unvonni avvalgi egasiga qaytaradi. 19-asrning 2-yarmida shaxmat musobaqalarida vaqtni boshqarish qo‘llanila boshlandi. Avvaliga buning uchun oddiy qum soati ishlatilgan (har bir harakat vaqti cheklangan edi), bu juda noqulay edi, ammo tez orada ingliz havaskor shaxmatchisi Tomas Bright Wilson (TBWilson) maxsus shaxmat soatini ixtiro qildi, bu esa shaxmatni qulay tarzda amalga oshirishga imkon berdi. Butun o‘yin yoki ma‘lum miqdordagi harakatlar uchun vaqt chegarasi vaqtni nazorat qilish shaxmat amaliyotiga tezda kirib keldi va tez orada keng tarqaldi. 19-asrning oxiriga kelib, vaqtni nazorat qilmaydigan rasmiy turnirlar va o‘yinlar deyarli yo‘q edi. Vaqtni boshqarishning paydo bo‘lishi bilan bir vaqtda "vaqt muammosi" tushunchasi paydo bo‘ldi. Vaqtni nazorat qilishning joriy etilishi tufayli shaxmat turnirlarining juda qisqartirilgan muddatga ega maxsus shakllari paydo bo‘ldi: har bir o‘yinchi uchun taxminan 30 daqiqa chegaralangan "tez shaxmat" va "blits" - 5-10 daqiqa. Biroq, ular ancha keyinroq keng tarqaldi.

### **1.12. 20-asrda shaxmat**

19-asr oxiri – 20-asr boshlarida Yevropa va Amerikada shaxmatning rivojlanishi juda faol bo‘ldi, shaxmat tashkilotlari kengaydi, xalqaro turnirlar ko‘payib bordi. 1924 yilda Xalqaro shaxmat federatsiyasi (FIDE) tuzilib, dastlab Jahon shaxmat olimpiadalarini tashkil qiladi.

1948 yilgacha 19-asrda o‘rnatilgan jahon chempioni unvoniga merosxo‘rlik tizimi saqlanib qoldi: raqib chempionni o‘yinga

chaqirdi, uning g'olibi yangi chempion bo'ldi. 1921 yilgacha Emanuel Lasker chempion bo'lib qoldi (ikkinchi, 1894 yilda ushbu unvonni qo'lga kiritgan rasmiy jahon chempioni Shtaynitsdan keyin), 1921 yildan 1927 yilgacha - Xose Raul Kapablanka, 1927 yildan 1946 yilgacha - Aleksandr Alekxin (1935 yilda Alekx chempionligini yo'qotgan) Tinchlik bilan Maks Euve o'yinini o'tkazdi, ammo 1937 yilda revansh jangida u unvonni qaytarib oldi va 1946 yilda vafotigacha uni saqlab qoldi).

1946 yilda mag'lubiyatsiz qolgan Alekhine vafotidan so'ng, FIDE jahon chempionatini tashkil qilishni o'z zimmasiga oldi. Shaxmat bo'yicha birinchi rasmiy jahon chempionati 1948 yilda bo'lib o'tgan, g'olib sovet grossmeysteri Mixail Botvinnik bo'lgan. FIDE chempionlik unvonini qo'lga kiritish uchun turnirlar tizimini joriy qildi: saralash bosqichi g'oliblari zona turnirlarida, zona musobaqalari g'oliblari zonalararo turnirda, ikkinchisida esa eng yaxshi natija sohiblari nomzodlik musobaqalarida ishtirok etishdi. Turnir g'olibi bir qator "elib tashlash" o'yinlarida aniqlandi, amaldagi chempionga qarshi o'yin o'tkazishi kerak edi. Chempionlik uchun o'yin formulasi bir necha bor o'zgargan. Endi hududiy turnirlar g'oliblari jahonning eng yaxshi (reyting bo'yicha) o'yinchilari bilan yagona turnirda ishtirok etishadi; g'olib va jahon chempioni bo'ldi.

Sovet shaxmat maktabi shaxmat tarixida, ayniqsa 20-asrning ikkinchi yarmida katta rol o'ynadi. Shaxmatning keng ommalashishi, unda faol, maqsadli mashg'ulotlar o'tkazish va bolalikdan qobiliyatli o'yinchilarni aniqlash (shaxmat seksiyasi, bolalar shaxmat maktabi SSSRning istalgan shahrida bo'lgan, qo'l ostida shaxmat to'garaklari mavjud edi. ta'lim muassasalari, korxonalar va tashkilotlarda doimiy ravishda turnirlar o'tkazib kelindi, ko'p miqdorda maxsus adabiyotlar) sovet shaxmatchilarining o'yinining yuqori darajasiga hissa qo'shgan.

Shaxmatga e'tibor yuqori saviyada ko'rsatildi. Natijada 1940-yillarning oxiridan SSSR parchalangunga qadar sovet shaxmatchilari jahon shaxmatida deyarli to'liq ustunlik qilishdi. 1950 yildan 1990 yilgacha bo'lib o'tgan 21 ta shaxmat olimpiadasidan SSSR jamoasi 18 tasida g'olib chiqdi va yana bittasida kumush medal sohibi bo'ldi, xuddi shu davrda ayollar o'rtasida o'tkazilgan 14 ta shaxmat olimpiadasidan 11 tasida g'olib chiqdi va 2 ta "kumush" ni qo'lga kiritdi. 40 yil ichida erkaklar o'rtasida jahon chempioni unvoni uchun o'tkazilgan 18 qur'adan faqat bir marta nosovet shaxmatchisi (bu amerikalik Robert Fisher edi) g'olib bo'ldi va yana ikki marta chempionlik uchun SSSRdan bo'lmagan da'vogar () bundan tashqari, da'vogar sovet shaxmat maktabini ham ifodalagan, bu SSSRdan G'arbga qochgan Viktor Korchnoy edi).

1993 yilda o'sha paytda jahon chempioni bo'lgan Garri Kasparov va saralash bosqichi g'olibiga aylangan Nayjel Short federatsiya rahbariyatini noprofessionallik va korrupsiyada ayblab, FIDE shafeligida navbatdagi jahon chempionati o'yinini o'tkazishdan bosh tortdilar. Kasparov va Short tuzildi yangi tashkilot- PCA (Professional shaxmat assotsiatsiyasi) va uning homiyligida o'yin o'tkazdi.

Shaxmat harakatida bo'linish yuz berdi. FIDE Kasparovni unvonidan mahrum qildi, o'sha paytda Kasparov va Shortdan keyin eng yuqori shaxmat reytingiga ega bo'lgan Anatoliy Karpov va Yan Timman FIDE jahon chempioni unvoni uchun kurashgan. Shu bilan birga, Kasparov o'zini "haqiqiy" jahon chempioni deb hisoblashda davom etdi, chunki u qonuniy raqib - Short bilan o'yinda unvonini himoya qildi va shaxmat jamoatchiligining bir qismi u bilan birdam edi. 1996 yilda PCA homiyning yo'qolishi natijasida o'z faoliyatini to'xtatdi, shundan so'ng PCA chempionlari "klassik shaxmat bo'yicha jahon chempioni" deb

nomlandi. Asosan, Kasparov chempionning o'zi raqibning chaqirig'ini qabul qilib, u bilan o'yin o'tkazgandan so'ng, unvon o'tkazishning eski tizimini qayta tikladi. Keyingi "klassik" chempion Vladimir Kramnik bo'ldi, u 2000 yilda Kasparovga qarshi o'yinda g'alaba qozongan va 2004 yilda Peter Leko bilan o'yinda o'z unvonini himoya qilgan. 1998 yilgacha FIDE chempion unvonini an'anaviy tarzda o'ynashni davom ettirdi (bu davrda Anatoliy Karpov FIDE chempioni bo'lib qoldi), ammo 1999 yildan 2004 yilgacha chempionat formati keskin o'zgardi: raqib va chempion o'rtasidagi o'yin o'rniga, unvon nokaut turnirida o'ynaldi, unda amaldagi chempion umumiy asosda ishtirok etishi kerak edi. Natijada, unvon doimiy ravishda qo'ldan-qo'lga o'tdi va olti yil ichida beshta chempion o'zgardi.

Umuman olganda, 1990-yillarda FIDE shaxmat musobaqalarini yanada dinamik va qiziqarli, shuning uchun potentsial homiylar uchun jozibador qilish uchun bir qator urinishlarni amalga oshirdi. Bu birinchi navbatda, bir qator musobaqalarda Shveytsariya yoki davra tizimidan nokaut tizimiga o'tishda (har bir raundda - uchta saralash o'yinlaridan iborat o'yin) namoyon bo'ldi. Nokaut tizimi raundning aniq natijasini talab qilganligi sababli, turnir reglamentida qo'shimcha tezkor shaxmat o'yinlari va hatto blits o'yinlari ham paydo bo'lgan: agar odatiy vaqt nazorati bilan o'yinlarning asosiy seriyasi durang bilan tugasa, vaqt qisqartirilgan qo'shimcha o'yin nazorat o'ynaladi. Vaqtni og'ir muammolardan himoya qiluvchi murakkab vaqtni boshqarish sxemalari qo'llanila boshlandi, xususan, "Fisher soati" - har bir harakatdan keyin qo'shilgan vaqtni boshqarish. 20-asrning so'nggi o'n yilligi shaxmatda yana bir yil bilan nishonlandi muhim voqea-kompyuter shaxmati inson shaxmatchisini ortda qoldiradigan darajada yuqori darajaga yetdi. 1996 yilda Garri Kasparov birinchi marta kompyuterda o'yinda mag'lub bo'ldi, 1997 yilda esa "Deep

Blue"ga bir ochko ustunligi bilan yutqazdi. Takomillashtirilgan algoritmlar bilan birgalikda kompyuter unumdorligi va xotirasining ko'chki o'sishi 21-asr boshiga kelib real vaqtda grossmeyster darajasida o'ynashi mumkin bo'lgan ochiq kodli dasturlarning paydo bo'lishiga olib keldi. Ularga oldindan to'plangan teshiklar ma'lumotlar bazasini va kichik figurali sonlar jadvalini ulash qobiliyati mashinaning o'yin kuchini yanada oshiradi. Buning oqibati yuqori darajadagi musobaqalar formatidagi o'zgarishlar bo'ldi: turnirlarda kompyuter ko'rsatmalaridan himoya qilish uchun maxsus choralar qo'llanildi. Bundan tashqari, o'yinlarni keyinga qoldirish amaliyotidan butunlay voz kechildi. O'yin uchun ajratilgan vaqt ham qisqardi: agar 20-asrning o'rtalarida norma 40 ta harakat uchun 2,5 soat bo'lsa, asrning oxiriga kelib u 2 soatgacha kamaydi (boshqa hollarda - hatto 100 daqiqagacha) 40 ta harakat bilan.

### **1.13. Zamonaviy shaxmat**

2006 yilgi Kramnik - Topalov birlashma uchrashuvidan so'ng FIDE jahon chempionatini o'tkazish va shaxmat bo'yicha jahon chempioni unvonini berish monopoliyasi tiklandi. Birinchi "birlashgan" jahon chempioni bu uchrashuvda g'alaba qozongan Vladimir Kramnik (Rossiya) bo'ldi. Shaxmat bo'yicha amaldagi jahon chempioni 2007 yilgi jahon chempionatida g'olib chiqqan Vishvanatan Ananddir. 2008 yilda Anand va Kramnik o'rtasida revansh jangi bo'lib o'tdi, Anand o'z unvonini saqlab qoldi. 2010 yilda yana bir o'yin bo'lib o'tdi, unda Anand va Veselin Topalovlar ishtirok etishdi; Anand chempionlik unvonini yana himoya qildi. Chempionlik formulasi FIDE tomonidan o'zgartirilmoqda. O'tgan chempionatda chempion nomzodlar turnirining to'rtta g'olibi va eng yuqori reytingga ega bo'lgan shaxsan tanlab olingan uchta o'yinchi ishtirokidagi turnirda unvon o'ynaldi. Biroq, FIDE chempion va raqib o'rtasidagi shaxsiy uchrashuvlarni o'tkazish

an'anasini saqlab qoldi: mavjud qoidalarga ko'ra, reytingi 2700 va undan yuqori bo'lgan grossmeyster chempionni o'yinga chaqirish huquqiga ega (champion rad eta olmaydi), moliyalashtirish ta'minlangan va belgilangan muddatlar bajarilgan taqdirda: o'yin keyingi jahon chempionati boshlanishidan kamida olti oy oldin tugashi kerak.

### **1.13.1. "Jonli shaxmat"**

Shaxmat o'ynash tizimi to'liq shaklga ega bo'lgach, "Jonli shaxmat" deb ataladigan narsa - shaxmat taxtasi kabi belgi qo'yilgan katta ochiq maydonlarda o'tkaziladigan teatrlashtirilgan tomoshalar modaga kirdi. "Tirik shaxmat" haqida birinchi eslatma 1408 yilga to'g'ri keladi. O'shanda Grenadani boshqargan Sulton Muhammad saroyida ilk bor ko'pchilikni hayratga solgan shaxmat namoyishi bo'lib o'tdi.

Bugungi kunda "jonli shaxmat" o'z mashhurligini yo'qotmagan. Misol uchun, har 2 yilda bir marta Italiyaning Marostica kommunasida xuddi shunday tadbir bo'lib o'tadi, unda shahar aholisi ishtirok etadi. Londonda esa "tirik shaxmat" asosida ispaniyalik dizayner Jeymi Xayon Dizayn festivali doirasida Trafalgar maydoniga ulkan shaxmat donalari joylashtirdi.

### **1.13.2. Eron estalik do'konida shaxmat**

Shaxmat uzoq vaqtdan beri sport turlaridan biriga aylandi. Ammo bu millionlab odamlarni xuddi shunday shaxmat o'ynashga, o'yindan zavqlanishga to'sqinlik qilmaydi. Fors do'konida yog'och, suyak va metall bilan bezatilgan eksklyuziv Eron shaxmatini va an'anaviy fors rasmlarini topishingiz mumkin. Shaxmat o'zi erishgan bu sizning xo'jayiningiz, hamkasbingiz, do'stlaringiz yoki yaqinlaringiz uchun ajoyib sovg'adir.



### **1.13.3. Birinchi xalqaro shaxmat turniri**

Jahon birinchiligi tarixi xalqaro shaxmat aloqalariga asos solingan va ko'p mamlakatlarning vakillari musobaqalarda qatnashgan davrdan boshlanadi. Shu nuqtayi nazardan birinchi xalqaro turnir shaxmat tarixida muhim voqea bo'lib qolgan.

1851 yil 8 fevralda Londonlik Govard Staunton imzosi bilan 32 shaxmatchiga taklifnoma yuborildi. Bu turnirda to'rt mamlakatdan 16 shaxmatchi qatnashdi. Turnir hozirgidan butunlay boshqacha, murakkab va chalkash tizim bo'yicha o'tkazilgan. Natijada, 1-o'rinni Germaniya vakili Adolf Andersen egallagan, 2–3–4-o'rinlarni esa Angliya vakillari – Ueyvil, Villiams va Stauntonlar bo'lib olgan.

Birinchi xalqaro turnir jahonning boshqa mamlakatlarida shaxmat taraqqiyotiga zo'r ijobiy ta'sir ko'rsatdi. Musobaqalarning soni yil sayin ortdi, shaxmat klublari tashkil etildi. 1857 yil oktyabrda Nyu-Yorkda Amerika shaxmat Kongressi bo'lib o'tdi. Kongress bilan bir vaqtda AQSHning birinchi chempionati o'tkazildi. Unda Amerika va Yevropalik 14 ta eng kuchli shaxmatchilar, jumladan L.Paulsen, T.Likstengeyn qatnashdi. Bu turnir shaxmat tarixida alohida o'rin tutgan. SHaxmat tarixida o'ziga xos iz qoldirgan Pol Morfining shu musobaqadan keyin shuhrati yanada oshdi.

Pol Morfi 1837 yil 22 iyunda AQSHning Nyu-Orlean shahrida tug'ilgan. U 1850 yilga kelib nomdor shaxmatchi bo'lib yetishadi. 1857 yil o'tkazilgan AQSH chempionatida Pol Morfi birinchi mukofotni qo'lga kiritadi. SHundan so'ng Yevropaning eng kuchli shaxmatchilari bilan uchrashish va o'z mahoratini sinab ko'rish harakatiga tushadi. Shu maqsadda 1858 yil iyun oyida Angliyaga jo'naydi. Pol Morfi Yevropada deyarli bir yilcha bo'lib, taniqli shaxmatchilarning hammasi bilan o'ynaydi va ketma-ket g'alaba qozonadi. 1858 yil dekabrda Morfi Yevropaning eng kuchli

shaxmatchisi Andersen bilan bahslashadi.

Bu musobaqa rasmiy bo‘lmasa ham, aslida jahon birinchiligi uchun o‘tkazilgan o‘yin edi. Bu matchda 11 partiya o‘ynaldi. Shundan 7 tasini Morfi yutgan, 2 partiyada yutqazgan va 2 partiya durang bilan yakunlangan. Ajoyib g‘alabalarga erishgan Pol Morfi 1859 yil iyunda AQSHga qaytib keladi. Pol Morfining iqtidoriga qoyil qolgan ishqibozlar zo‘r olqishlar bilan kutib, Nyu-York universiteti katta zalida donalari oltin va kumushdan bo‘lgan, badiiy bezab yasalgan shaxmat taxtasi hamda shaxmat donalari yopishtirilgan oltin soat sovg‘a qilishadi.

Morfi Nyu-Orleanga qaytgach, yuridik fanlar bilan shug‘ullandi. Mamlakatning shimoliy va janubiy qismlari o‘rtasida fuqarolar urushi boshlanib ketganligi sababli Morfi 1862 yil Gavanaga (Kuba), so‘ng Fransiyaga ketadi va 1864 yil vataniga qaytib keladi. Pol Morfi 60-yillarning boshlarida musobaqalarga qatnashmay qo‘yadi va 1869 yil shaxmat o‘ynashdan butunlay voz kechadi. Pol Morfi shaxmatdan ketgach, 1862 yil Londonda bo‘lib o‘tgan jahon shaxmat jamoatchiligining ikkinchi xalqaro turnirida Andersen g‘olib bo‘lgan.

SHaxmat o‘ynamay qo‘ygan Pol Morfi ruhiy kasallikka chalinadi va 1884 yil vafot etadi. Uning shaxmatdagi yutuqlari tarixdan munosib o‘rin oldi.

1866 yilda Andersen o‘tgan asr oxirining ajoyib shaxmatchisi Vilgelm Steynits bilan bahslashadi. Bu bellashuv rasmiy bo‘lmasa ham aslida jahon birinchiligi darajasidagi o‘yin edi. Uchrashuv 8:6 hisobi bilan yosh Steynits foydasiga hal bo‘ladi.

O‘tkazilgan 14 partiyaning birortasida ham durang qayd etilmaganligi bahslar naqadar keskin va murosasiz kechganligidan darak beradi.

SHaxmat bo‘yicha jahon chempioni degan unvonni rasman birinchi bo‘lib Vilgelm Steynits (1886 yil) olgan. Lekin unga qadar

ham Yevropada tan olingan mohir shaxmatchilar bo‘lgan. Ular quyidagi jadvalda keltirilgan.

### **XIX asrgacha yashab o‘tgan taniqli shaxmatchilar**

*1-jadval*












<b>Chempionlik yillari</b>	<b>Chempion</b>	<b>Yashagan yili</b>	<b>Mamlakati</b>
1495	Luis Ramires de Lusena	1465 – 1530 yillar atrofida	Ispaniya
1560 – 1575	Rui Lopes de Segura	1540 – 1580 yillar atrofida	Ispaniya
1575 – 1587	Jovanni Leonardo da Kutri	1542 – 1587	Neaplitan qirolligi
1619 – 1634	Joakino Greko	1600 – 1634	Neaplitan qirolligi
1747 – 1795	Fransua Filidor	1726 – 1795	Fransiya
1820 – 1840	Lui SHarl Mare de Lyaburdonne	1785 – 1840	Fransiya
1843 – 1851	Govard Staunton	1810 – 1874	Angliya
1851 – 1858 1862 – 1866	Adolf Andersen	1818 – 1879	Prussiya
1858 – 1862	Pol CHARlz Morfi	1837 – 1884	AQSH
1866 – 1886	Vilgelm Steynits	1836 – 1900	Avstro-Vengriya

Birinchi yirik xalqaro turnir 1851 yil Londonda o‘tkazilgan. Ushbu chempionatda dunyoning eng nomdor shaxmatchilari ishtirok etgan. Turnirda Adolf Andersen g‘alaba qozongan. Shu sabab tarixda jahon chempioni haqida so‘z borganda Adolf Andersen tilga olinadi.





### Jahon chempionligi uchun o‘tkazilgan matchlar

2-jadval




























T/r	Uchra sh g a n l a r		Yil	Joy
1	<u>Vilgelm Steynits</u>	 – 	<u>1886</u>	 <u>Nyu-York</u> ,  <u>Sent-Luis</u> ,  <u>Yangi Orlean</u>
2	<u>Vilgelm Steynits</u>	 – 	<u>1889</u>	 <u>Gavana</u>
3	<u>Vilgelm Steynits</u>	 – 	<u>1890-1891</u>	 <u>Nyu-York</u>
4	<u>Vilgelm Steynits</u>	 – 	<u>1892</u>	 <u>Gavana</u>
5	<u>Vilgelm Steynits</u>	 – 	<u>1894</u>	 <u>Nyu-York</u> ,  <u>Filadelfiya</u> ,  <u>Monreal</u>
6	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>1896—1897</u>	 <u>Moskva</u>
7	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>1907</u>	 <u>AQSH</u>
8	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>1908</u>	 <u>Dyusseldorf</u> ,  <u>Myunxen</u>
9 <sup>[2]</sup>	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>1909</u>	 <u>Parij</u>
10	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>1910</u>	 <u>Vena</u> ,  <u>Berlin</u>

11	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>David YAnovskiy</u>	<u>1910</u>	 <u>Berlin</u>
12	<u>Emanuil Lasker</u>	 – 	<u>Xose Raul Kapablanka<sup>[3]</sup></u>	<u>1921</u>	 <u>Gavana</u>
13	<u>Xose Raul Kapablanka</u>	 – 	<u>Aleksandr Alexin</u>	<u>1927</u>	 <u>Buenos-Ayres</u>
14	<u>Aleksandr Alexin</u>	 – 	<u>Efim Bogolyubov</u>	<u>1929</u>	 <u>Germaniya,</u>  <u>Niderlandiya</u>
15	<u>Aleksandr Alexin</u>	 – 	<u>Efim Bogolyubov</u>	<u>1934</u>	 <u>Germaniya</u>
16	<u>Aleksandr Alexin</u>	 – 	<u>Maks Eyve</u>	<u>1935</u>	 <u>Niderlandiya</u>
17	<u>Maks Eyve</u>	 – 	<u>Aleksandr Alexin</u>	<u>1937</u>	 <u>Niderlandiya</u>
18	<u>Mixail Botvinnik<sup>[4]</sup></u> <u>Vasiliy Smyslov</u> <u>Paul Keres</u> <u>Samuel Reshevskiy</u> <u>Maks Eyve</u>	     	Match-turnir pyati	<u>1948</u>	 <u>Gaaga,</u>  <u>Moskva</u>
19	<u>Mixail Botvinnik</u>	 – 	<u>David Bronshteyn</u>	<u>1951</u>	 <u>Moskva</u>
20	<u>Mixail Botvinnik</u>	 – 	<u>Vasiliy Smislov</u>	<u>1954</u>	 <u>Moskva</u>
21	<u>Mixail Botvinnik</u>	 – 	<u>Vasiliy Smislov</u>	<u>1957</u>	 <u>Moskva</u>
22	<u>Vasiliy Smyslov</u>	 – 	<u>Mixail Botvinnik<sup>[5]</sup></u>	<u>1958</u>	 <u>Moskva</u>
23	<u>Mixail Botvinnik</u>	 – 	<u>Mixail Tal</u>	<u>1960</u>	 <u>Moskva</u>

24	<u>Mixail Tal</u>		<u>Mixail Botvinnik</u> <sup>[5]</sup>	<u>1961</u>	 <u>Moskva</u>
25	<u>Mixail Botvinnik</u>		<u>Tigran Petrosyan</u>	<u>1963</u>	 <u>Moskva</u>
26	<u>Tigran Petrosyan</u>		<u>Boris Spasskiy</u>	<u>1966</u>	 <u>Moskva</u>
27	<u>Tigran Petrosyan</u>		<u>Boris Spasskiy</u>	<u>1969</u>	 <u>Moskva</u>
28	<u>Boris Spasskiy</u>	 – 	<u>Robert Fisher</u>	<u>1972</u>	 <u>Reykjavik</u>
29	<u>Robert Fisher</u>	 – 	<u>Anatoliy Karpov</u>	<u>1975</u>	
30	<u>Anatoliy Karpov</u>		<u>Viktor Korchnoy</u>	<u>1978</u>	 <u>Bagio</u>
31	<u>Anatoliy Karpov</u>	 – 	<u>Viktor Korchnoy</u>	<u>1981</u>	 <u>Merano</u>
32	<u>Anatoliy Karpov</u>		<u>Garri Kasparov</u> <sup>[7]</sup>	<u>1984-1985</u>	 <u>Moskva</u>
33	<u>Anatoliy Karpov</u>		<u>Garri Kasparov</u>	<u>1985</u>	 <u>Moskva</u>
34	<u>Garri Kasparov</u>		<u>Anatoliy Karpov</u>	<u>1986</u>	 <u>London</u> ,  <u>Leningrad</u>
35	<u>Garri Kasparov</u>		<u>Anatoliy Karpov</u>	<u>1987</u>	 <u>Sevilya</u>
36	<u>Garri Kasparov</u>	 /  <sup>[8]</sup> – 	<u>Anatoliy Karpov</u>	<u>1990</u>	 <u>Nyu-York</u> ,  <u>Lion</u>
37	<u>Garri Kasparov</u>	 – 	<u>Naydjel SHort</u>	<u>1993</u>	 <u>London</u>
38	<u>Garri Kasparov</u>	 – 	<u>Vishvanatan Anand</u>	<u>1995</u>	 <u>Nyu-York</u>
39	<u>Garri Kasparov</u>	 – 	<u>Vladimir Kramnik</u>	<u>2000</u>	 <u>London</u>
40	<u>Vladimir Kramnik</u>	 – 	<u>Peter Leko</u>	<u>2004</u>	 <u>Brissago</u>











41	<u>Anatoliy Karpov</u>	 – 	<u>YAn Timman</u>	<u>1993</u>	 <u>Niderlandiya,</u>  <u>Indoneziya</u>
42	<u>Anatoliy Karpov</u>	 – 	<u>Gata Kamskiy</u>	<u>1996</u>	 <u>Elista</u>
43	<u>Anatoliy Karpov</u>	 – 	<u>Vishvanatan Anand</u>	<u>1998</u>	 <u>Lozanna</u>
44	<u>Aleksandr Xalifman</u>	 – 	<u>Vladimir Akopyan</u>	<u>1999</u>	 <u>Las-Vegas</u>
45	<u>Vishvanatan Anand</u>	 – 	<u>Aleksey Shirov</u>	<u>2000</u>	 <u>Tegeran</u>
46	<u>Ruslan Ponomaryov</u>	 – 	<u>Vasiliy Ivanchuk</u>	<u>2002</u>	 <u>Moskva</u>
47	<u>Rustam Kasımdjanov</u>	 – 	<u>Maykl Adams</u>	<u>2004</u>	 <u>Tripoli</u>
48	<u>Veselin Topalov</u> <u>Vishvanatan Anand</u> <u>Pyotr Svidler</u> <u>Aleksandr Morozevich</u> <u>Peter Leko</u> <u>Rustam Kasımdjanov</u> <u>Maykl Adams</u> <u>Yudit Polgar</u>	        	Turnir	<u>2005</u>	 <u>San-Luis</u>
49	<u>Vladimir Kramnik</u>	 - 	<u>Veselin Topalov</u>	<u>2006</u>	 <u>Elista</u>
50	<u>Vishvanatan Anand</u> <u>Vladimir Kramnik</u> <u>Boris Gelfand</u>	    	turnir	<u>2007</u>	 <u>Mexiko</u>






	<u>Peter Leko</u> <u>Pyotr Svidler</u> <u>Aleksandr</u> <u>Morozevich</u> <u>Levon</u> <u>Aronyan</u> <u>Aleksandr</u> <u>Grishuk</u>	  			
51	<u>Vishvanatan</u> <u>Anand</u>	 - 	<u>Vladimir</u> <u>Kramnik</u>	<u>2008</u>	 <u>Bonn</u>
52	<u>Vishvanatan</u> <u>Anand</u>	 - 	<u>Veselin</u> <u>Topalov</u>	<u>2010</u>	 <u>Sofiya</u>
53	<u>Vishvanatan</u> <u>Anand</u>	 - 	<u>Boris Gelfand</u>	<u>2012</u>	 <u>Moskva</u>
54	<u>Magnus</u> <u>Karlsen</u>	 - 	<u>Vishvanatan</u> <u>Anand</u>	<u>2013</u>	 <u>Chennai</u>
55	<u>Magnus</u> <u>Karlsen</u>	 - 	<u>Vishvanatan</u> <u>Anand</u>	<u>2014</u>	 <u>Sochi</u>
56	<u>Magnus</u> <u>Karlsen</u>	 - 	<u>Sergey</u> <u>Karyakin</u>	<u>2016</u>	 <u>Nyu-York</u>
57	<u>Magnus</u> <u>Karlsen</u>	 - 	<u>Fabiano</u> <u>Karuana</u>	<u>2018</u>	 <u>London</u>
58	<u>Magnus</u> <u>Karlsen</u>	 - 	<u>Yan</u> <u>Nepomnyashiy</u>	<u>2021</u>	 <u>Dubay</u>









## Erkaklar oʻrtasida shaxmat boʻyicha jahon chempionlari









*3-jadval*











№	Chempionlik yillari	Tugʻilganyili va rasmi	Familyasi ism-sharifi	Mamlakat
<b>1495 - 1886 yillarning chempionlari</b>				
1	okolo 1495	ok. 1465 — ok. 1530	<u>Luis Ramires Lusena</u>	 <u>Ispaniya</u>
2	1560—1575	ok. 1540 — ok. 1580	<u>Ruy Lopes de Segura</u>	 <u>Ispaniya</u>
3	1575—1587	1542—1587	<u>Djovanni Leonardo da Kutri</u>	 <u>Neapolitanskoe korolevstvo</u>
4	1619—1634	1600—1634	<u>Djoakino Greko</u>	 <u>Neapolitanskoe korolevstvo</u>
5	1747—1795	07.09.1726— 31.08.1795	<u>Fransua-Andre Filidor</u>	 <u>Fransiya</u>
6	1820—1840	1785—13.12.1840	<u>Lui SHarl Mae de Laburdonne</u>	 <u>Fransiya</u>
7	1843—1851	ok. 1810— 22.06.1874	<u>Govard Staunton</u>	 <u>Velikobritaniya</u>
8	1851—1858, 1862—1866	06.07.1818— 13.03.1879	<u>Adolf Andersen</u>	 <u>Prussiya</u>
9	1858—1862	22.06.1837— 10.07.1884	<u>Pol CHARlz Morfi</u>	 <u>AQSH</u>
10	1866—1886	14.05.1836— 12.08.1900	<u>Vilgelm Steynits</u>	 <u>Avstro-Vengriya</u>

1886 -1993 yillarning chempionlari				
11	1886— 1894	 <p>(<u>14 may 1836</u> - <u>12 avgust 1900</u>)</p>	<u>Vilgelm Steynits</u>	 <u>Avstro-Vengriya</u>  <u>AQSH[3]</u>
12	1894— 1921	 <p>(<u>24 dekabr 1868</u> — <u>11 yanvar 1941</u>)</p>	<u>Emanuil Lasker</u>	 <u>Germanskaya imperiya</u>
13	1921— 1927	 <p>(<u>19 noyabr 1888</u> — <u>8 mart 1942</u>)</p>	<u>Xose Raul Kapablanka</u>	 <u>Kuba</u>

14	1927— 1935 1937— 1946	 <p>(<u>31 oktyabr 1892</u> — <u>24 mart 1946</u>)</p>	<p><u>Aleksandr</u> <u>Alexin</u></p>	<p> <u>Rossiyskaya imperiya</u>   <u>RSFSR</u>   <u>Fransiya</u>[4]</p>
15	1935— 1937	 <p>(<u>20 mart 1901</u> — <u>26 noyabr 1981</u>)</p>	<p><u>Maks Eyve</u></p>	<p> <u>Niderlandiya</u></p>
16	1948— 1957 1958— 1960 1961— 1963	 <p>(<u>17 avgust 1911</u> — <u>5 may 1995</u>)</p>	<p><u>Mixail</u> <u>Botvinnik</u></p>	<p> <u>SSSR</u></p>
17	1957— 1958	 <p>(<u>24 mart 1921</u> — <u>27 mart 2010</u>)</p>	<p><u>Vasiliy</u> <u>Smyslov</u></p>	<p> <u>SSSR</u></p>

18	1960— 1961	 <p>(<u>9 noyabry 1936</u> — <u>28 iyuny 1992</u>)</p>	<u>Mixail Tal</u>	 <u>SSSR</u>
19	1963— 1969	 <p>(<u>17 iyuny 1929</u> — <u>13 avgust 1984</u>)</p>	<u>Tigran Petrosyan</u>	 <u>SSSR</u>
20	1969— 1972	 <p>(<u>30 yanvar 1937</u>)</p>	<u>Boris Spasskiy</u>	 <u>SSSR[5]</u>  <u>Fransiya</u>  <u>Rossiya</u>

21	1972— 1975	 <p>(<u>9 mart 1943</u> — <u>17 yanvary 2008</u>)</p>	<u>Robert Fisher</u>	 <u>AQSH</u>
22	1975— 1985	 <p>(<u>23 may 1951</u>)</p>	<u>Anatoliy Karpov</u>	 <u>SSSR[5]</u>  <u>Rossiya</u>
23	1985— 1993	 <p>(<u>13 aprel 1963</u>)</p>	<u>Garri Kasparov</u>	 <u>SSSR[5]</u>  <u>Rossiya</u>

FIDE yo‘nalishida				
24	1993— 1999	 (23 may 1951)	<u>Anatoliy Karpov</u>	 <u>Rossiya</u>
25	1999— 2000	 (18 yanvarya 1966)	<u>Aleksandr Xalifman</u>	 <u>Rossiya</u>
26	2000— 2002	 (11 dekabr 1969)	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
27	2002— 2004	 ( 11 oktyabr 1983)	<u>Ruslan Ponomaryov</u>	 <u>Ukraina</u>
28	2004— 2005	 ( 5 dekabr 1979)	<u>Rustam Kasymdjanov</u>	 <u>Uzbekistan</u>

29	2005— 2006	 <p>( <u>15 mart 1975</u> )</p>	<u>Veselin Topalov</u>	 <u>Bolgariya</u>
<b>PSHA yo‘nalishida</b>				
30	1993— 2000	 <p>( <u>13 aprel 1963</u> )</p>	<u>Garri Kasparov</u>	 <u>Rossiya</u>
31	2000— 2006	 <p>( <u>25 iyun 1975</u> )</p>	<u>Vladimir Kramnik</u>	 <u>Rossiya</u>






**2006 yildan keying chempionlar**











32	2006— 2007	 ( <u>25 iyun 1975</u> )	<u>Vladimir</u> <u>Kramnik</u>	 <u>Rossiya</u>
33	2007— 2013	 ( <u>11 dekabr 1969</u> )	<u>Vishvanatan</u> <u>Anand</u>	 <u>Indiya</u>
34	2013 — n. v.	 ( <u>30 noyabr 1990</u> )	<u>Magnus</u> <u>Karlsen</u>	 <u>Norvegiya</u>

## Ayollar o'rtasida shaxmat bo'yicha jahon chempionlari

*4-jadval*

№	Familyasi ism-sharifi va rasmi	Yashagan vaqti	Mamlakat	Chempionlik yillari
1	 <b><u>Vera Menchik</u></b>	16 fevral (1 mart) <u>1906 -27</u> <u>iyun 1944</u>	 Rossiyskaya imperiya  Rossiyskaya respublika  RSFSR  CHexoslovakiya  Velikobritaniya	1927-1944
2	 <b><u>Lyudmila Rudenko</u></b>	14 (27) <u>iyul 1904</u> — 26 <u>fevral</u> <u>1986</u>	 SSSR	1950-1953
3	 <b><u>Elizaveta Bikova</u></b>	4 (17) <u>noyabr</u> <u>1913 — 8</u> <u>mart 1989</u>	 SSSR	1953-1956 1958-1962
4	 <b><u>Olga Rubsova</u></b>	7 (20) <u>avgust</u> <u>1909 —</u> <u>13 dekabr</u> <u>1994</u>	 SSSR	1956-1958

5	 <b><u>Nona</u></b> <b><u>Gaprindashvili</u></b>	<u>3 may</u> <u>1941</u>	 SSSR	1962-1978
6	 <b><u>Mayya</u></b> <b><u>Chiburdanidze</u></b>	<u>17 yanvar</u> <u>1961</u>	 SSSR	1978-1991
7	 <b><u>Se Szyun</u></b>	<u>30 oktyabr</u> <u>1970</u>	 Kitay	1991-1996
				1999-2001
8	 <b><u>Juja Polgar</u></b>	<u>19 aprel</u> <u>1969</u>	 Vengriya	1996-1999
9	 <b><u>Chju Chen</u></b>	<u>16 mart</u> <u>1976</u>	 Kitay	2001-2004

10	 <b><u>Antoaneta Stefanova</u></b>	<u>19 april</u> <u>1979</u>	 Bolgariya	2004-2006
11	 <b><u>Syuy Yuyxua</u></b>	<u>29 oktyabr</u> <u>1976</u>	 Kitay	2006-2008
12	 <b><u>Aleksandra Kostenyuk</u></b>	<u>23 april</u> <u>1984</u>	 Rossiya	2008-2010
13	 <b><u>Xou Ifan</u></b>	<u>27 fevral</u> <u>1994</u>	 Kitay	2010-2012
				2013-2015
				2016-2017
14	 <b><u>Anna Ushenina</u></b>	<u>30 avgust</u> <u>1985</u>	 Ukraina	2012-2013

15	 <p><b><u>Mariya Muzychuk</u></b></p>	<p><u>21</u> sentyabr <u>1992</u></p>	 Ukraina	2015-2016
16	 <p><b><u>Tan Chjun'i</u></b></p>	<p><u>29 may</u> <u>1991</u></p>	 Kitay	2017-2018
17	 <p><b><u>Szyuy Venszyun</u></b></p>	<p><u>31 yanvar</u> <u>1991</u></p>	 Kitay	s 2018

#### 1.13.4. “Shaxmat Oskari” mukofoti














**Shaxmat Oskari** – Har yili 12 oy ichida sport va ijodda a’lo natijalarga erishgan shaxmatchiga beriladigan mukofot.

Shaxmat Oskari – 1967 yil shaxmat mavzusida qalam tebratadigan jurnalistlarning ovoz berishi orqali ta’sis etilgan. Keyinchalik jurnalistlarga musobaqa tashkilotchilari va murabbiylar ham qo’shilgan. 1988 yil jurnalistlar uyushmasi tarqab ketganidan so’ng ushbu mukofot berilmay qoldi.

1995 yil “SHaxmatnoe obozrenie–64” jurnali tahririyati tashabbusi bilan mukofot qayta tiklandi. 2014 yildan shaxmat Oskari mukofotini berish yana to’xtatilgan.

#### “Shaxmat Oskari” mukofoti sovrindorlari

*5-jadval*

Yil	G’oliblar	Mamlakatlari
1967	<u>Bent Larsen</u>	 Daniya
1968	<u>Boris Spasskiy</u>	 SSSR
1969	<u>Boris Spasskiy</u>	 SSSR
1970	<u>Robert Djeyms</u> <u>Fisher</u>	 AQSH
1971	<u>Robert Djeyms</u> <u>Fisher</u>	 AQSH
1972	<u>Robert Djeyms</u> <u>Fisher</u>	 AQSH
1973	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1974	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1975	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1976	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1977	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1978	<u>Viktor Korchnoy</u>	 Shveysariya
1979	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR

1980	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1981	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1982	<u>Garri Kasparov</u>	 SSSR
1983	<u>Garri Kasparov</u>	 SSSR
1984	<u>Anatoliy Karpov</u>	 SSSR
1985	<u>Garri Kasparov</u>	 SSSR
1986	<u>Garri Kasparov</u>	 SSSR
1987	<u>Garri Kasparov</u>	 SSSR
1988	<u>Garri Kasparov</u>	 SSSR
1989–1994 yillar oralig‘ida berilmagan.		
1995	<u>Garri Kasparov</u>	 Rossiya
1996	<u>Garri Kasparov</u>	 Rossiya
1997	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
1998	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
1999	<u>Garri Kasparov</u>	 Rossiya
2000	<u>Vladimir Kramnik</u>	 Rossiya
2001	<u>Garri Kasparov</u>	 Rossiya
2002	<u>Garri Kasparov</u>	 Rossiya
2003	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
2004	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
2005	<u>Veselin Topalov</u>	 Bolgariya
2006	<u>Vladimir Kramnik</u>	 Rossiya
2007	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
2008	<u>Vishvanatan Anand</u>	 <u>Indiya</u>
2009	<u>Magnus Karlsen</u>	 Norvegiya
2010	<u>Magnus Karlsen</u>	 Norvegiya
2011	<u>Magnus Karlsen</u>	 Norvegiya
2012	<u>Magnus Karlsen</u>	 Norvegiya
2013	<u>Magnus Karlsen</u>	 Norvegiya









**“Shaxmat Oskari” mukofoti 1982–1988 yillarda jahondagi  
taniqli shaxmatchi ayollarga ham berilgan**

6-jadval

<b>God</b>	<b>Pobeditel</b>	<b>Strana</b>
1982	<u>Nona Gaprindashvili</u>	 SSSR
1983	<u>Pia Kramling</u>	 SHvetsiya
1984	<u>Mayya Chiburdanidze</u>	 SSSR
1985	<u>Mayya Chiburdanidze</u>	 SSSR
1986	<u>Mayya Chiburdanidze</u>	 SSSR
1987	<u>Mayya Chiburdanidze</u>	 SSSR
1988	<u>Yudit Polgar</u>	 Vengriya

**Erkaklar o‘rtasida mamlakatlar bo‘yicha**

7-jadval

<b>T/r</b>	<b>M a m l a k a t</b>	<b>G‘ o l i b l i k</b>
1	 SSSR	17
2	 Rossiya	7
3	 <u>Indiya</u>	6
4	 Norvegiya	5
5	 AQSH	3
6	 Bolgariya	1
7	 Daniya	1
8	 Shveysariya	1



## 1.14. O‘zbekistonda kamol topgan mashhur shaxmatchilar

Mamlakatimizda shaxmat madaniyatining rivojlanishida qadimgi sharq an’analarining ta’siri katta. Jarayonning jadal davom etishi tufayli o‘zbek shaxmat maktabining takomillashgan shakli vujudga kela boshladi.

Ajoyib o‘yinlari bilan tanilgan va tashkillashtirilayotgan musobaqalarda muvaffaqiyatli qatnashayotgan shaxmatchilarimiz oz emas. Risolamizda respublikamizda shaxmat madaniyatini rivojlantirishga, qadimgi shaxmat nazariyasi va amaliyotini bugungi yutuqlar bilan uyg‘unlashtirishga, O‘zbekiston sport sharafini ulug‘lashga va shaxmat maktabi vakillarini jahonda yuqori cho‘qqilarini zabt etishga o‘z hissasini qo‘shgan taniqli shaxmatchilarning ayrimlari ijodiy yo‘liga qisqacha to‘xtab o‘tamiz.

**S.N.Freyman** (1882–1946). O‘zbekistonda shaxmat harakatining rivojlanishiga katta hissa qo‘shganlardan biri, umrining oxirigacha Toshkentda yashagan.

Sergey Nikolaevich Freyman 1907 yil o‘tkazilgan shaxmat bo‘yicha butun Rossiya beshinchi turnirida qatnashib, tajriba orttiradi. 1911 yil rasman shaxmat bo‘yicha sport ustasi bo‘ladi.

Inqilobdan keyin o‘tkazilgan yirik musobaqalarda qatnashadi. 1929 yil sobiq SSSR birinchiligi bahsida mamlakatning ikkinchi shaxmatchisi darajasiga ko‘tariladi. To‘rt marta jumladan, (1932, 1934, 1935, 1936 yillarda) O‘zbekiston chempioni bo‘ladi.

1929 yil Turkmaniston chempionatida, 1937 yil Qirg‘iziston chempionatida konkursdan tashqari qatnashib birinchi o‘rinni egallaydi.

1927 va 1934 yillarda o‘tkazilgan O‘rta Osiyo birinchiliklarida ham g‘olib bo‘ladi. S.N.Freyman jahonning taniqli shaxmatchilari Alyoxin, Rubinshteyn, Shlexter, Lasker, Teyxman,

Shpilman va boshqalar bilan yakkama-yakka kuch sinashgan.

S.N.Freyman zo‘r amaliyotchi hamda mashhur shaxmat nazariyotchisi. U ba‘zi nazariy tahlillarni “Toshkent varianti” deb atagan, adabiyotda ular Freyman nomi bilan yuritiladi. O‘zbek shaxmatchilarining ko‘pini mahoratini oshirishda, shaxmatni ommalashtirishda, Sergey Nikolayevich Freymanning xizmatlari katta.

**N.N.Rudnev** (1895–1944). 1926 yili Xarkovdan Toshkentga ko‘chib keladi va umrining oxirigacha shu yerda yashaydi. Nikolay Nikolaevich Rudnev ixtisosi bo‘yicha muzikachiedi. U bilan birga ishlagan avvalgi Hamza nomli, hozirgi Toshkent akademik drama teatri xodimlari nihoyatda kamtar bu insonni hozir ham hurmat bilan esga olishadi.

1924 yil Mangeymda o‘tkazilgan shaxmat kongressining bosh turnirida erishgan yutuqlari uchun N.Rudnevga shaxmat bo‘yicha sport ustasi unvoni beriladi.

Nikolay Nikolaevich Rudnev 1927 yil Toshkentda o‘tkazilgan shaxmat bo‘yicha O‘rta Osiyo turnirida qatnashib, Freyman bilan birinchi va ikkinchi o‘rinlarni bo‘lishadi hamda qo‘shimcha matchda chempion bo‘ladi. 1932 yil O‘zbekiston chempionatida Freymandan keyin ikkinchi o‘rinni, 1938 yil birinchi o‘rinni egallaydi va O‘zbekiston chempioni bo‘ladi.

**Azmiddin Xo‘jayev** (1892–1946). 1924 yilgacha o‘zbek shaxmatchilari amal qilib kelgan eski qoidalardan xalqaro qoidalarga o‘tishi va O‘zbekistonda shaxmatni keng tarqalishiga hissa qo‘shgan tashabbuskorlardan biri.

Shaxmat o‘ynagani uchun madrasadan haydalgan, shunga qaramay shaxmatni tark etmay, bilganlarini boshqalarga o‘rgatgan.

Eski shatranj qoidalaridan xalqaro yangi qoidalarga o‘tilgach, Azmiddin Xo‘jayev eski shaharda (Toshkent) shaxmat to‘garaklarini ochib, rahbarlik qiladi va shogird tayyorlaydi, o‘z

mahoratini yildan-yilga oshiradi.

A. Xo‘jayev 1929 yil birinchi toifali shaxmatchi bo‘ladi. 1930 yil Samarqandda o‘tkazilgan respublika birinchiligida chempion unvoni beriladi. O‘zbekistonning birinchi chempioni bo‘ladi.

Azmiddin Xo‘jayev shaxmat nazariyasini yaxshi bilardi. Ayniqsa, endshpillar sohasida mahoratli edi. Sport ustasi V.Panov u haqda shunday yozgan: “Azmiddin Xo‘jayev – o‘zbeklar orasidagi “yevropalashgan” shaxmatchi. U O‘zbekiston Chigorini – milliy shaxmat kadrlari ustozlari hamda tarbiyachisidir”.

**Po‘latxon Saidxonov** (1892–1950). O‘zbekistonda shaxmatni rivojlantirishga hissa qo‘shgan qaldirg‘ochlardan. Qo‘qonlik Po‘latxon Saidxonov 1927 yildayoq mamlakatimiz da mohir shaxmatchi sifatida tanilgan.

O‘sha yili Moskvada o‘tkazilgan kasaba soyuzlari birinchiligida qatnashgan Po‘latxon yarim finalgacha yutqazmay finalda sport ustasi Vasiliy Panovni yenggan.

Shiddatli kombinasiyalari bilan barchani o‘ziga mahliyo qilgan Po‘latxon Saidxonov o‘ta qobiliyatli shaxmatchi edi. Respublikamizdagi ko‘p shaxmatchilar Po‘latxon Saidxonov- ni ustoz deb biladi.

**G. Shaxzoda** (1913–1976). 1913 yil Samarqand shahrida tug‘ilgan. 30-yillarda mohir shashkachi sifatida tanilgan. 1935–1936 yillar shaxmat bilan ham jiddiy shug‘ullandi, 1945 yilgi respublika chempionatida 3–4–5-o‘rinni bo‘lishib oldi.

1950 yil Respublika chempioni bo‘ldi. Shaxzoda 1948, 1951, 1953, 1960 yillarda o‘tkazilgan sobiq SSSR jamoa birinchiliklarida O‘zbekiston terma jamoasi tarkibida qatnashdi, 1948 yil unga sport ustasi unvoni berildi.

**A.V.Grushevskiy** 1932 yil Toshkent shahrida tug‘ilgan. Aleksandr Vasilevich O‘zbekiston shaxmatchilari orasida eng ko‘p muvaffaqiyat qozongan. 1949–1964 yillarda o‘tkazilgan

championatlarda qatnashib, o‘n marta g‘olib chiqqan. Bundan tashqari mamlakat shaxsiy va jamoa birinchiliklarida ham faol ishtirok etgan. A.Grushevskiy raqibi kim bo‘lishidan qat’iy nazar taxtda sodir bo‘lgan vaziyatga aniq baho bera olgan.

U 1951 yil sport ustaligiga nomzod, 1960 yil sobiq SSSR sport ustasi bo‘ldi. A.Grushevskiy qo‘llagan ko‘p partiyalarga shaxmat to‘g‘risidagi adabiyotlarda keng o‘rin berilgan. A.Grushevskiy 1959 yili Moskvada SSSR xalqlari ikkinchi spartakiadasida Belorussiyalik xalqaro sport ustasi G.Versovni, 1966 yil SSSR birinchiligida xalqaro grossmeyster A.Suetinni yengib, ancha tanilgandi.

**E.B.Muxin.** O‘zbekistonlik shaxmatchilar Evgeniy Borisovich Muxinni grossmeysterlarning “kushandasi” deyishadi. Muxin 1946–1950 yillar Toshkentdagi o‘quvchilar saroyi qoshidagi shaxmat to‘garagida shaxmat sirlaridan voqif bo‘lgan. 1952 yil respublika kattalar chempionatida 4-7- o‘ringa da’vogarlik qildi va peshqadamlar qatoriga o‘tdi. Uning kombinasion qobiliyati tobora sayqal topib bordi. Shu tufayli sport ustalari bilan bo‘lgan uchrashuvlarda ham g‘oliblikni qo‘lga kiritdi.

1953 yil Leningradda o‘tkazilgan SSSR jamoa birinchi- ligida sport ustasi SHamaevni enggani ko‘pchilikka kutilmagan hodisadek tuyuldi. Lekin bu g‘alaba Muxin mahorati tobora ortib borayotganligidan dalolat edi. 1955 yilgi respublika chempionatida Muxin 2–3-o‘rinni egallab SSSR sport ustaligiga nomzod bo‘ldi. 1967 yil SSSR sport ustaligi talablarini bajardi. Muxin taktik mahoratli, murakkab hisoblarni tez bajarardi. Uning qobiliyatli shaxmatchi ekanligini grossmeysterlar ham e’tirof etishgan.

**G.T.Agzamov** (1954–1986). O‘zbekistonning birinchi grossmeysteri Georgiy Agzamov 1954 yil Toshkent viloyatining Olmaliq tumanida tug‘ilgan. 20 yoshida SSSR sport ustasi talabini bajargan. 1981 yil SSSR xalqlar spartakiadasida O‘zbekiston terma jamoasi safida birinchi taxtda uch nafar jahon chempioni – M.Tal, T.Petrosyan va B.Spasskiy hamda L.Polugaevskiy va M.Taymanov kabi grossmeysterlar bilan o‘ynagan.

1982 yil xalqaro sport ustasi va 1984 yil xalqaro grossmeyster unvonlarini olgan. Ikki yilda 6 ta xalqaro turnir g'olibi bo'lgan va 5 marta grossmeysterlik talabini bajargan. 1986 yil Sevastopolda baxtsiz voqea tufayli 31 yoshida vafot etgan.

O'zbekiston shaxmat federasiyasi 2007 yildan buyon har yili Toshkent shahrida Georgiy Agzamov xotirasiga bag'ishlab shaxmat bo'yicha xalqaro turnir o'tkazib kelmoqda.

**Mamajon Muhitdinov** (1927–2002). 1927 yil Namangan viloyatida tug'ilgan. Markaziy Osiyoda shaxmat bo'yicha birinchi sport ustasi (1956 yil). 4 marta O'zbekiston chempioni (1952, 1954, 1957, 1965 yillar). 1965 yili O'zbekistonda xizmat ko'rsatgan murabbiy unvoni berilgan.

1987 yildan xalqaro toifadagi hakam bo'lgan.

1949 yil Toshkent temir yo'l transporti muhandislari institutini tugatgach, 1960 yilgacha temir yo'l boshqarmasi- da muhandis, 1960 yildan 1971 yilgacha respublika o'quvchi- lar saroyidagi shaxmat to'garagida va mamlakat shaxmat terma jamoasida bosh murabbiy bo'lgan.

1971 yildan 1981 yilgacha O'zbekiston Fanlar Akademiyasi tarix institutida ilmiy xodim bo'lgan, tarix fanlari nomzodi.

1961 yildan 1982 yilgacha O'zbekiston shaxmat federatsiyasi- ga raislik qilgan. 1956 yildan "Sovet O'zbekistoni" gazetasida shaxmat bo'limida va 1967 yildan "Guliston" jurnalida muxbir bo'lgan.

Uzoq yil "O'zbekistonda shaxmat madaniyati tarixi" mavzusida tadqiqot olib borgan. Shaxmat nazariyasi va uslubiga oid darslik, ommabop kitoblar yozgan va tarjima qilgan.

Jismoniy tarbiya va sportga qo'shgan hissasi uchun 1997 yil "Do'stlik" ordeni bilan mukofotlangan. Uning shaxmat o'yiniga doir "Shaxmat va adabiyot", "O'zbekistonda shaxmatchilik", "Aql mo'jizasi", "A'zamovlar sulolasi", "64 katak – 32 dona", "Sharq – shaxmat vatani", "Azmiddin Xo'jaev xotira turnirlari", "Ot surib,

fil o‘ynatib”, “Sohibqiron dona surganda”, “Kataklarda yashiringan olam”, “Shaxmat”, “Maroqli hikoyalar” kabi asarlari hozirgacha kitobxonlar tomonidan qiziqish bilan o‘qilmoqda.

**Rustam Mashrukovich Qosimjonov** 1979 yil 5 dekabrda Toshkentda tug‘ilgan. 5 yoshidan A.V. Grushevskiy rahbarligida shaxmat bilan shug‘ullana boshlagan. 1990 yil yoshlar o‘rtasida O‘zbekiston chempioni, 1994 yil 16 yoshgacha bo‘lgan o‘smirlar o‘rtasida Osiyo chempioni (Qatar), 1996 yil xalqaro sport ustasi, 1997 yil kattalar o‘rtasida O‘zbekiston chempioni, xalqaro grossmeyster.

1998 yil kattalar o‘rtasida Osiyo chempionati g‘olibi (Eron), 1999 yil 20 yoshgacha bo‘lgan yoshlar o‘rtasida jahon chempionati sovrindori (Armaniston), 2002 yil jahon Kubogi sovrindori (Hindiston).

2004 yil Liviyaning Tripoli shahrida bo‘lib o‘tgan FIDE chempionatining finalida o‘zbek grossmeysteri Rustam Qosimjonov angliyalik Maykl Adamsni mag‘lub etib, **FIDE tasnifi bo‘yicha XVII jahon chempioni** bo‘ldi. 2015 yil reytingini – 2715 ballga etkazadi. Chempionlik davri – 1 yil (2004–2005).

O‘zbek o‘g‘loni tarixiy g‘alabasi bilan muqaddas zamini-mizda kamolga etgan buyuk zotlarga munosib voris ekanini amalda isbotladi. Bu g‘alaba o‘zbek xalqining yuksak salohiyat, boy aql-zakovat sohibi sifatida jahon miqyosidagi obro‘cini hamda vatanimiz shon-shuhratini oshirdi. Uning g‘alabasi mamlakatimiz yoshlarining shaxmatga nisbatan qiziqishini oshirish barobarida jahon arenalarida ishtirok etishlariga ham katta turtki bo‘ldi.

2000 yil R. Qosimjonov “O‘zbekiston iftixori” faxriy unvoniga sazovor bo‘lgan. 2004 yil “Amir Temur” ordeni bilan mukofotlangan.

Prezident Shavkat Mirziyoevning 2018 yil 5 martdagi „Jismoniy tarbiya va sport sohasida davlat boshqaruv tizimini

tubdan takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi farmoni yurtimizda jismoniy tarbiya va sportni ommalashtirishga qaratilgan bo‘lib, mamlakat sportchilarining xalqaro maydonlarda munosib ishtirok etishini ta‘minlash zarurligi belgilangan.

Shuningdek, Vazirlar Mahkamasining 2019 yil 13 fevralda tasdiqlangan 2019–2023 yillarda O‘zbekiston Respublikasi jismoniy tarbiya va ommaviy sportni rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risidagi qarorida respublikada jismoniy tarbiya va sportni rivojlantirish, barcha aholini, ayniqsa yoshlarni jismoniy tarbiya va sport bilan muntazam shug‘ullanishga jalb qilish, mamlakatdagi sport infratuzilmasidan to‘laqonli va samarali foydalanishni ta‘minlash ustuvor vazifa etib belgilangan.

Boshqa sport turlari qatori shaxmatga bo‘lgan e‘tibor ham kuchaymoqda. O‘zbekistonning birinchi prezidenti I.Karimov tashabbusi bilan Toshkent shahrida birinchi “RIBO‘SM” (Respublika ixtisoslashtirilgan bolalar va o‘smirlar sport maktabi) tashkil etildi. Bu esa yoshlarimizning xalqaro turnirlar, Jahon chempionatlari va Olimpiadalarda ishtirok etishi uchun keng imkoniyat yaratdi.

O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Miromonovich Mirziyoevning 2018 yil 9 avgustdagi PQ–3906 sonli “O‘zbekistonda shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora–tadbirlar to‘g‘risida”gi qaroridan so‘ng, mazkur “RIBO‘SM”ga “Xalqaro shaxmat akademiyasi” maqomi berildi.

Shaxmat bo‘yicha ko‘plab musobaqalar o‘tkazilmoqda. Bir qator hamyurtlarimiz jahon tan olgan shaxmatchilar bilan tengmatingona surmoqda. Buning isboti sifatida 2019 yil Turkiyaning Konya shahrida bo‘lib o‘tgan Butunjahon SHaxmat Olimpiadasida rekord natija ko‘rsatishdi. Rossiya, Xitoy, Ukraina va Hindiston grossmeysterlarini engib, ilk marta oltin medalni qo‘lga kiritishdi. Ushbu natija tarix sahifalariga zarhal harflar bilan bitildi.



*3-rasm. O‘zbekiston o‘smirlar terma jamoasi Butunjahon Shaxmat Olimpiadasi g‘olibi*

Bundan tashqari ularga munosib o‘rinbosarlar (yosh sport ustalari) ham voyaga etmoqda. Yana bir yutuq shuki, iqtidorli shaxmatchimiz Javohir Sindarov 12 yoshida grossmeysterlik talabini bajarib, jahondagi eng yosh grossmeysterlar ro‘yxatidan joy oldi. Nodirbek Abdusattorov 13 yoshida, Nodirbek Yakubboev va Shamsiddin Vohidov esa 17 yoshida grossmeysterlik talabini bajarishdi. Bunday iqtidorli shaxmatchilar safi ortib bormoqda.

Mo‘minova Nafisa O‘zbekistondagi ayollar orasida birin-chi bo‘lib grossmeyster bo‘lgan shaxmatchi hisoblanadi. U 2002 yil O‘zbekiston chempioni, 2008 yil Osiyo chempionati va 2010 yilgi Jahon chempionatida kumush medallar sohibasi bo‘lgan.

Hozirda Nafisaning izdoshlari Gulruxbegim Toxirjonova, Nodira Nodirjonova, Sarvinoz Qurbonboeva, Sevara Boymurodova, Irina Gevorgyan, Bahora Abdusattorova, Sitara Sapparova, Nilufar Yoqubboeva hamda yoshlarimizdan Umida Omonova va Afro‘za Xamdamovalar xalqaro arenalarda O‘zbekiston sharafini munosib himoya qilib kelmoqda.





*4-rasm. Shaxmat bo'yicha O'zbekiston yoshlar terma jamoasi a'zolari*

Bundan tashqari 6 yoshli Xumoyun Bekmurodov eng yosh sport ustaligiga nomzod shaxmatchi bo'lib, nomi Ginnesning rekordlar kitobiga kiritildi. YOsh, iqtidorli shaxmatchilarimiz safi kengayib bormoqda. Buning barchasi yurtimizda sportga berilayotgan e'tibor samarasidir.

### **O'z-o'zini nazorat qilish savollari**

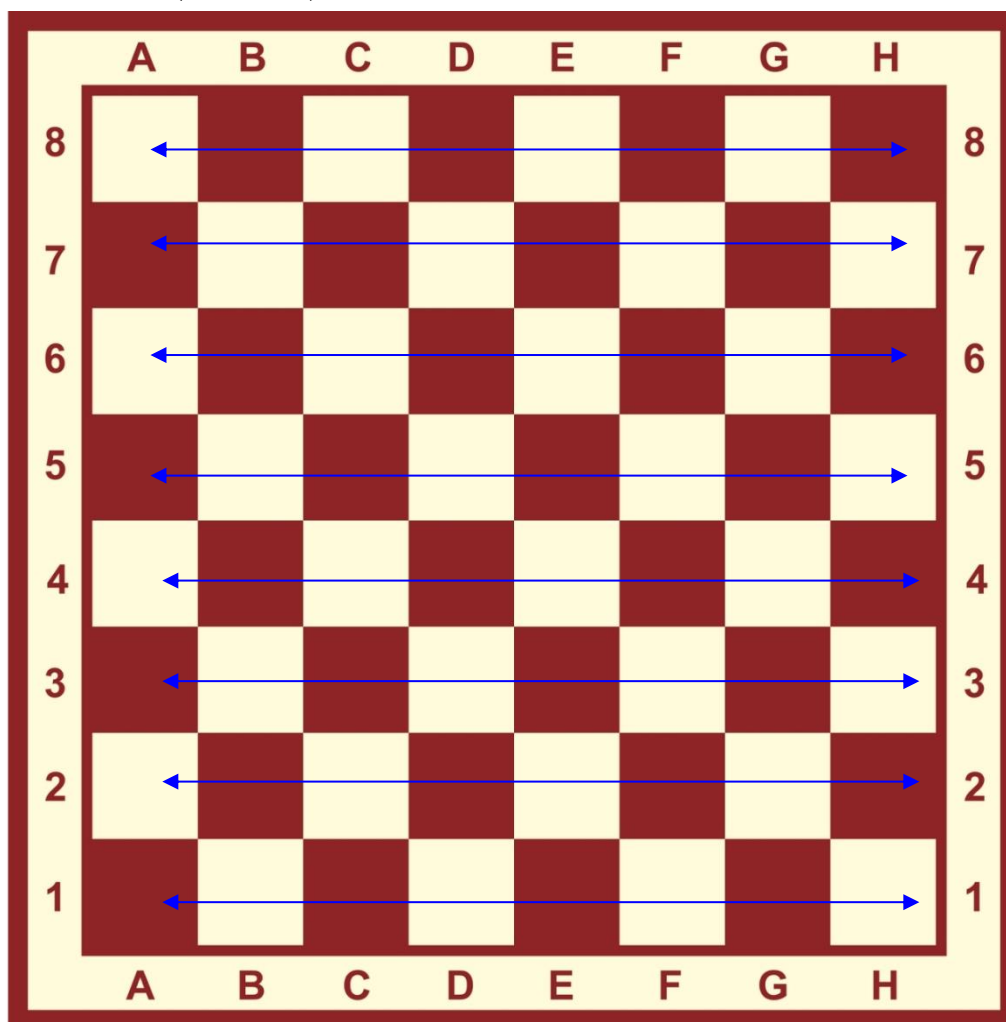
1. Shaxmatning vatani?
2. Shaxmatning birinchi nomi nima?
3. Shaxmat bo'yicha birinchi rasmiy jahon chempioni?
4. Shaxmat tarixida yagona "o'lmas" chempion?
5. Shaxmat bo'yicha o'zbekistonlik jahon chempioni?
6. Butunjahon shaxmat federatsiyasi qanday nomlanadi?
7. Shaxmat bo'yicha birinchi rasmiy jahon chempionati qachon va qaerda bo'lgan?
8. O'zbekistonning birinchi chempioni?
9. Jahon chempionlarining qaysi biri 9 marta "super turnir" g'olibi bo'lgan va Ginnesning rekordlar kitobiga kirgan?
10. "Chaturanga" so'zining ma'nosi nima?
11. O'zbekistonning birinchi grossmeysteri kim?
12. Kim jahon chempioni FIDEning prezidenti bo'lgan?

## II Bob.. SHAXMAT O‘YINI QOIDALARI

### 2.1. Shaxmat taxtasi

Shaxmat eng qadimiy o‘yinlardan biri. U go‘yoki ikki lashkarning jang san‘atini eslatadi. Lekin bu o‘yin fikrlar kurashiga asoslangan o‘ziga xos san‘atdir.

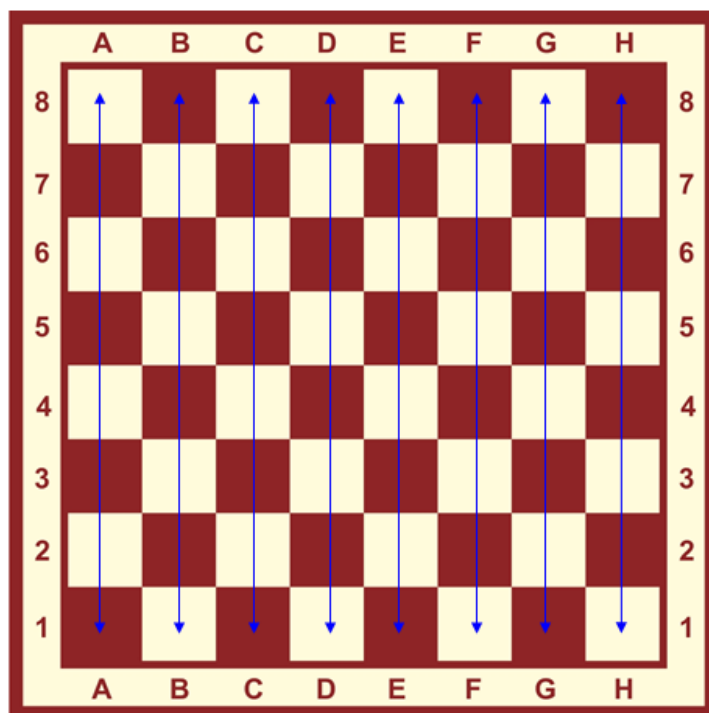
Shaxmat taxtasi 64 ta teng kataklarga bo‘lingan, 32 tasi oq va 32 tasi qora. Taxtaning bo‘yi va eni bo‘ylab 8 tadan qatorlar joylashgan. Kataklarni xonalar deb atasa ham bo‘ladi. O‘yin uchun taxta shunday turishi kerakki, chap tomondagi burchak qora xona bo‘lishi kerak (5-rasm):



5- rasm

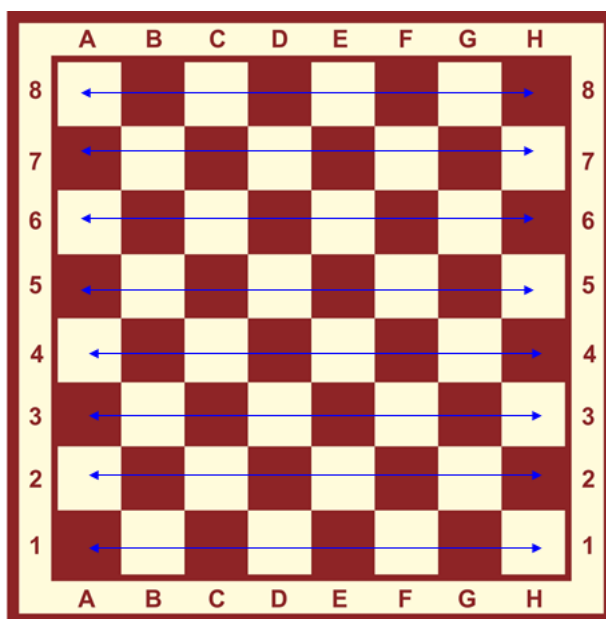
Taxtaning bo‘yiga tomon ketma-ket joylashgan xonalari – *vertikal qatorlar* deyiladi. Ular shaxmatda 8 ta bo‘ladi. Har bir

vertikal qator lotin – A (a), V (be), S (se), D (de), E (e), F (ef), G (je), N (ash) harflari bilan belgilangan (6- rasm):



6- rasm

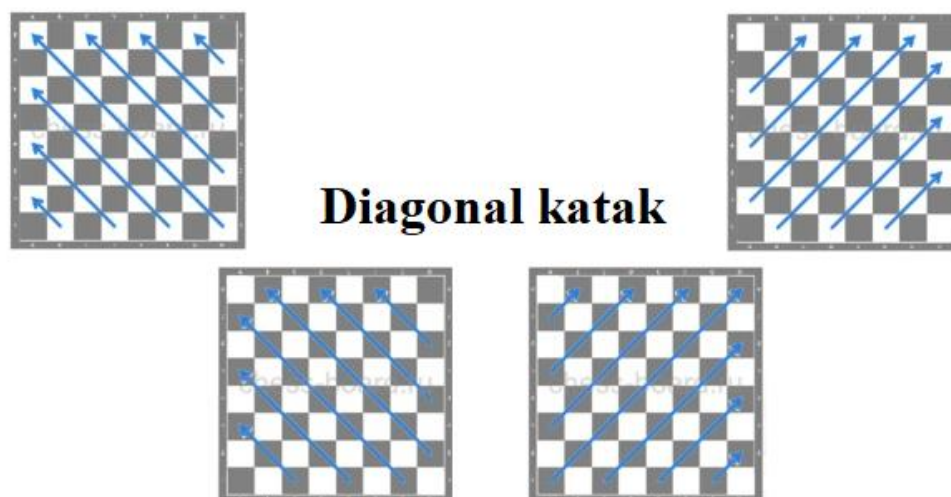
Punktir ( ) orqali ko‘rsatilgan yo‘llar esa: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 raqamlari bilan belgilangan va ular – *gorizontal qatorlar* deyiladi (7-rasm):



## 7- rasm

Taxtaning bir xil rangdagi xonalarini tutashtiruvchi egri yo‘llar esa – *diagonal kataklar* deyiladi (8- rasm).

Izoh: Rasmda faqat oq kataklar bo‘yicha diagonal ko‘rsatilgan:



8- rasm

### 2.1.1. Taxtaning bo‘linishi

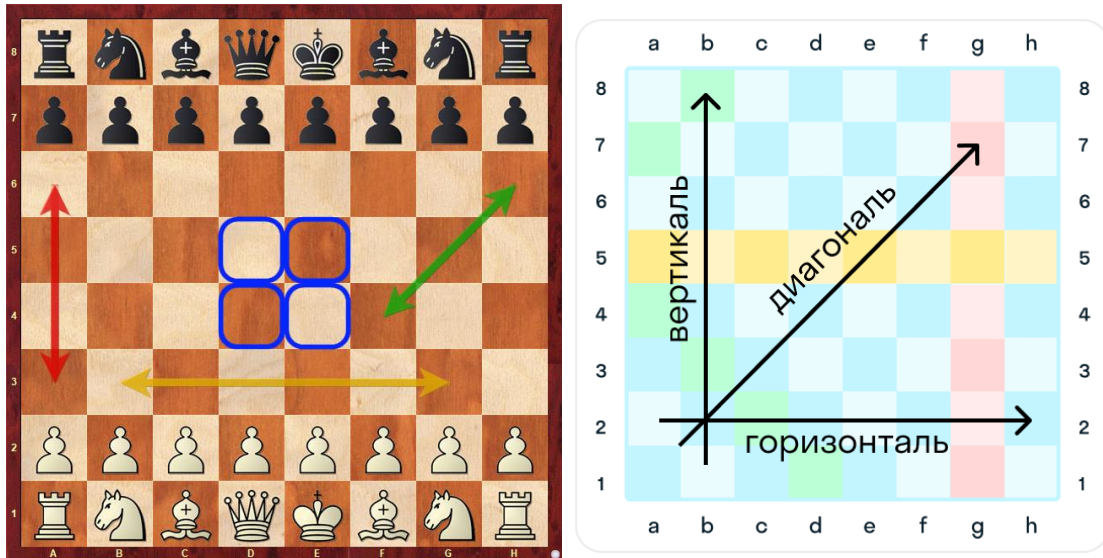
**Shaxmat taxtasini shartli ravishda 3 qismga bo‘lish**  
mumkin:

A1– A8 – C8– C1 to‘rtburchagidan iborat qismi – *farzin qanoti* (flangi) deyiladi.

F1– F8– H8– H1 to‘rtburchagidan iborat qismi esa – *shoh qanoti* (flangi) deyiladi.

Shaxmat taxtasining F4– E4– D4– C4– C5 – D5 – E5– F5 kvadratidan iborat qismi – *katta markaz* deyiladi.

Shaxmat taxtasining E4 – E5 – D4 – D5 kvadratidan iborat qismi esa – *kichik markaz* deyiladi (9– rasm):



9– rasm

### 2.1.2. Katalarning nomlari

Shaxmat taxtasi bilan tanishib chiqdik. O‘yin qoidalari va donalarning harakatini o‘rganishdan oldin shaxmat yozuvi, ya’ni alifbosidan foydalanishni bilish zarur. Hatto, taxtaga qaramay turib, kataklar rangini bilish kerak.

Taxtaning har bir katagi – vertikal harf va gorizontol raqam bilan ifodalangan. Masalan, e4 xonasidan 2 ta diagonal o‘tkazish mumkin. (b1– h7 va h1– a8). Taxtaning har bir katagini yozuvda ifodalash uchun shu xona joylashgan harf va raqamdan foydalaniladi, ya’ni ularni tutashtirsak, katakning nomi kelib chiqadi. Masalan: v1, s2, d3, e4, f5, ... va hokazo (10- rasm):



*10– rasm*

### **Shaxmatchilarga dastlabki ta’lim berish uslubi**

Mashg‘ulotga jalb qilingan o‘quvchilarning aksariyati shaxmat nazariyasi haqida ma’lumotga ega bo‘lmaydi. Shuning uchun dastlab ularga o‘yinning maqsadi, shaxmat alifbesi o‘rgatiladi. Taxta va donalar haqida, ularning qismlarga bo‘linishi, o‘yin qoidalari, rokirovka va uning turlari haqida tushuncha beriladi. Bundan tashqari shaxmatga doir adabiyotlarda uchraydigan qisqa belgilar va shaxmatga doir atamalar haqida tushuntiriladi.

#### **Hozircha dastlabki zarur atamalar bilan tanishamiz:**

- a) rasm – shaxmat taxtasining tasviri;
- b) **vaziyat, holat** – shaxmat taxtasidagi donalarning ma’-lum bir holatda joylashuvi;
- c) **taxta** – shaxmat o‘yini o‘ynaladigan maydon, joy;
- d) **xona** – shaxmat taxtasidagi ma’lum katak;
- e) **dona** – shaxmat o‘yinida ishtirok etuvchi piyoda va sipoh.

#### **Mashq va topshiriqlar**



1. Daftaringizga shaxmat taxtasini chizib, vertikal bo'yicha harflarni va gorizontaldagi raqamlarni yozing.
2. Shaxmat taxtasi yordamisiz xayolda "d" vertikal va 5-gorizontaldagi kataklarni og'zaki ayting va yozing.
3. a1–h8 va h1–a8 qiya kataklari bo'yicha xuddi shu tariqa xonalarning nomlarini og'zaki ayting va yozing.
4. Shaxmat taxtasidagi eng qisqa va eng uzun qiya kataklarni toping, ularning sonini aniqlab, daftaringizga yozing.

## 2.2. Shaxmat donalari

Shaxmat taxtasida hamisha oq donalar pastda, qora donalar yuqorida joylashgan bo'ladi (12- rasm):



*12- rasm*

Shaxmat o'yinida har bir tomonda 8 tadan sipoh va 8 tadan piyoda, jami 16 ta dona bo'ladi. O'yinda 32 ta dona ishtirok etadi. Sipohlarning 5 ta turi mavjud: 1 tadan shoh va 1 tadan farzin, 2 tadan rux, 2 tadan fil va 2 tadan ot bo'ladi.

Oq donalar 1 va 2 gorizontalda, qora donalar esa 7 va 8 gorizontalda terilishi shaxmat adabiyotlarida ifodalash uchun asos

qilib olingan.

Amalda o‘ynovchining chap tomonidagi burchak qora, o‘ng tomonidagi burchak esa oq rangda bo‘lishi shart.

Oq farzin oq katakda, qora farzin qora katakda terilishini unutmang.

*Izoh:* Farzin o‘z rangidagi katakda turadi.

Shaxmat donalari 2 qismga bo‘linadi:

1) **piyodalar** – 8 ta.







2) **sipohlar** (figuralar) – 8 ta. Sipohlarning o‘zi ham 2 qismga bo‘linadi:

1) **og‘ir sipohlar** – farzin va ruxlar.

2) **engil sipohlar** – otlar va fillar.

Adabiyotlarda donalarni ifodalash uchun qisqacha belgilardan foydalaniladi (8-jadvalga qarang).

8-jadval

t/ r	Donalarning o‘zbekcha nomlanishi	Donalarning ruscha nomlanishi	Donalarning inglizcha nomlanishi	Qisqacha belgisi	Donalar tasviri
1.	SHoh	Karol	<b>King</b>	<b>SH</b>	
2.	Farzin	Ferz	<b>Queen</b>	<b>Fz</b>	
3.	Rux	Ladya	<b>Rook</b>	<b>R</b>	
4.	Fil	Slon	<b>Bishop</b>	<b>F</b>	
5.	Ot	Kon	<b>Knight</b>	<b>O</b>	
6.	Piyoda	Peshka	<b>Pawn</b>	–	



### 2.2.1. Donalarning yurishi

Endi donalarning yurish qoidasi bilan tanishamiz.

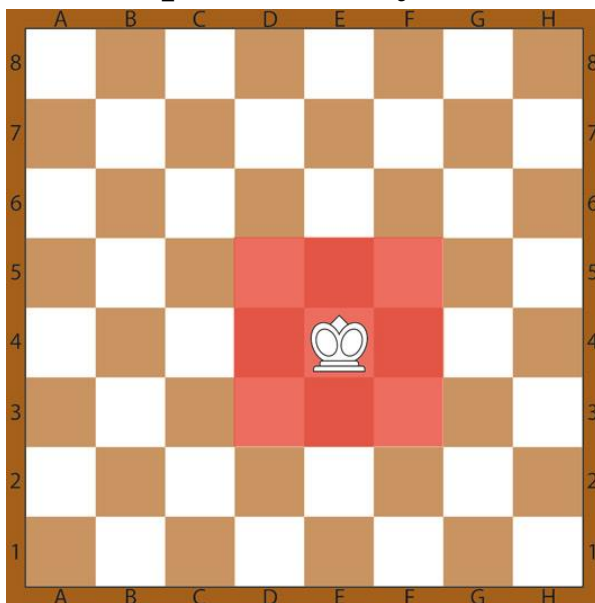
Taxtada harakatlanuvchi donalar turlicha kuchga ega.

#### Shoh

**Shoh** – eng bebaho va bosh sipoh hisoblanadi. Yozuvda qisqacha Sh harfi bilan belgilanadi.

Aytaylik, shoh markazda d4 xonasida joylashgan bo‘lsin (13-rasm). U holda – Shd4 tarzida yozamiz. Endi uning harakat doirasini ko‘rib chiqaylik.

#### Shoh faqat bir xona yura oladi.



13- rasm

Shoh himoyasiz raqib donasini yutib olishi mumkin. Yutib olingan sipoh o‘yinda qayta ishtirok etmaydi. “Kisht berish” – raqib donasining shohga hujumidir. Ikki shoh bir-biriga yonma-yon turishi mumkin emas.

“Mot” – bu kish berilganda shohning yurish imkoniyatlari to‘la cheklangan holatidir. Shoh yura olmasa “mot” bo‘ladi. Demak, o‘yin nihoyasiga yetgan hisoblanadi. Shohni urib olish mumkin emas.

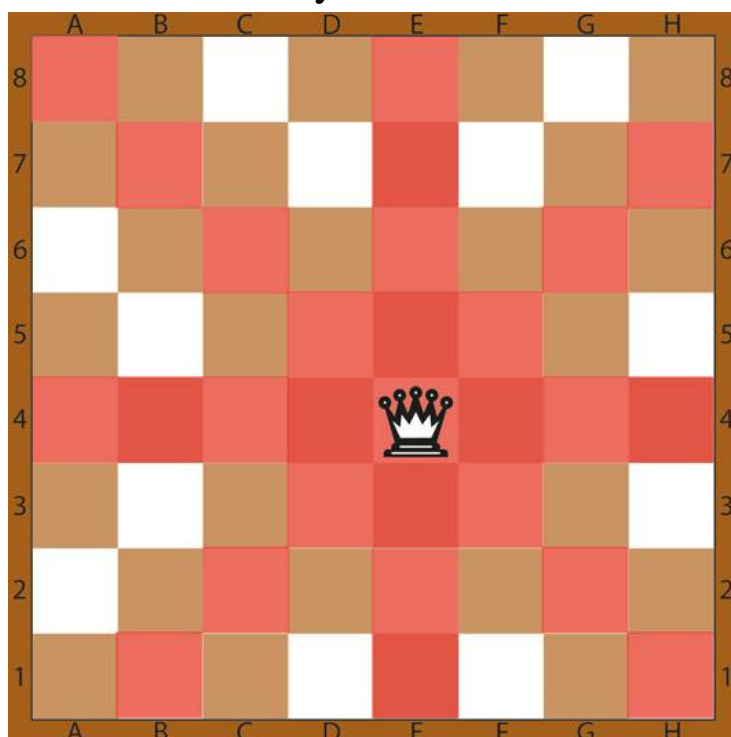
## Farzin

**Farzin** – shaxmat sipohlari ichida eng kuchlisi. Chunki u harakatchan va epchil dona. Yozuvda qisqacha **Fz** harfi bilan belgilanadi.

Farzin ham shoh singari yurishi va yutishi mumkin. Lekin farq shundaki, shohning harakat doirasi faqat yon qo‘shni kataklar bilan chegaralansa, farzin shu yo‘nalishlar bo‘yicha istalgan kataklarga yura oladi.

8– rasmdagi vaziyatda shohning o‘rniga farzinni qo‘yib ko‘ramiz. Shoh bu xonadan 8 ta katakka yurishi mumkin edi. Farzin esa bir yo‘la 27 ta katakka yurish imkoniyatiga ega (14- rasm).

Demak, farzin shohga nisbatan ancha tezkor! U uzoqdagi raqib donalarini ham bemaolol yuta oladi.



14- rasm

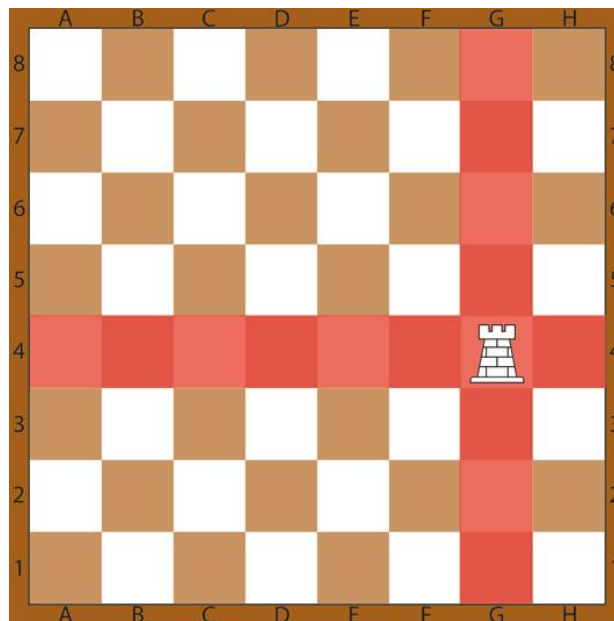
Farzin – vertikal, gorizontal va diagonal bo‘ylab xohlagan katakkacha yura oladi.

## Rux

**Rux** – faqat vertikal va gorizontal bo‘ylab to‘g‘ri yuruvchi sipohdir. Yozuvda qisqacha **R** harfi bilan belgilanadi.

15-rasmda ruxning harakatlanish imkoniyatlari ko‘rsatilgan. Bo‘sh taxtaning qayerida turganligidan qat’i nazar, rux 14 ta xonaga yurishi mumkin.

Rux farzindan deyarli ikki barobar kuchsiz, chunki u qiya yo‘laklar bo‘ylab (farzin singari) yurish huquqidan mahrum. Biroq ikki rux hamjihatlikda yolg‘iz farzindan kuchliroq hisoblanadi.



*15- rasm*

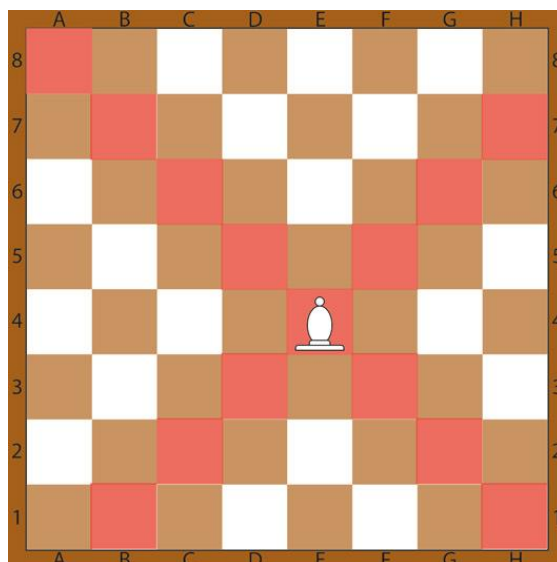
## Fil

**Fil** – diagonal bo‘ylab harakatlanuvchi engil sipoh hisoblanadi. Yozuvda qisqacha **F** harfi bilan belgilanadi. e5 xonasidagi fil faqat a1–h8 va h2–b8 qiya yo‘laklari bo‘ylab istalgan xonaga yurish huquqiga ega (16- rasm).

Raqiblarda o‘yin paytida 2 tadan fil bo‘lib, bulardan biri oq kataklar bo‘ylab, ikkinchisi esa qora kataklar bo‘ylab yuradi.

Oq xonalar bo‘yicha yuruvchi fil – *oq fil* deb ataladi.

Qora xonalar bo‘yicha yuruvchi fil esa – *qora fil* deb ataladi.



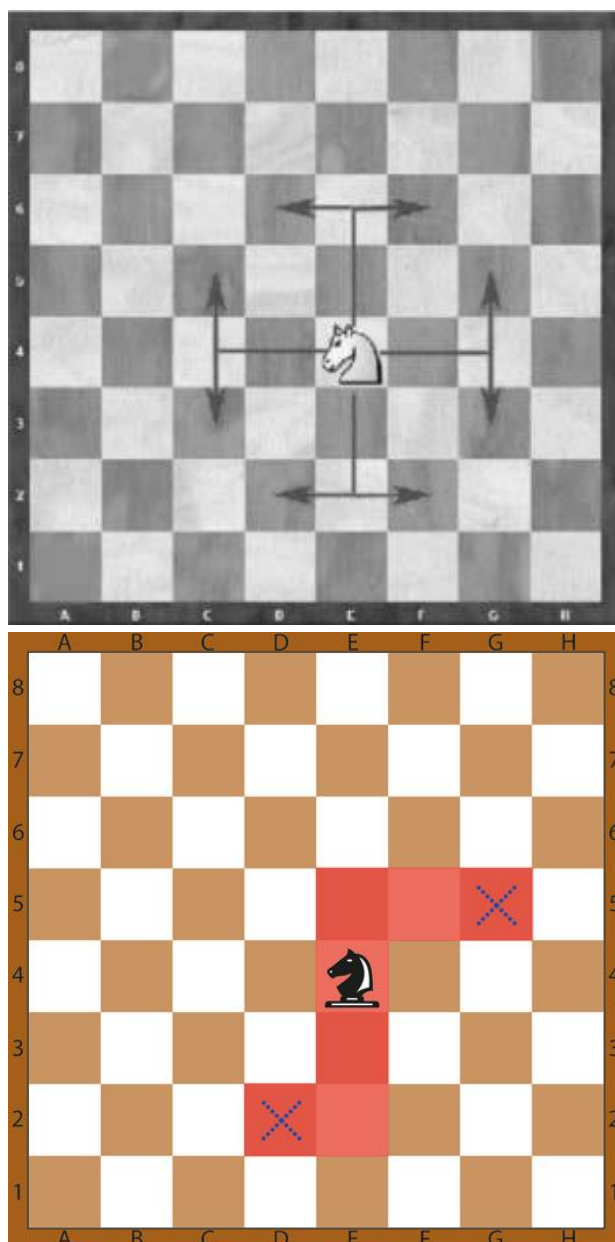
16- rasm

11- rasmdagi vaziyatda e5 xonasidagi fil faqat qora xonalar bo‘ylab yura oladi. Markazda turgan fil 13 ta xonaga yurish imkoniyatiga ega. Burchakda turgan fil esa faqat 7 ta katakka yura oladi.

Yuqorida keltirilgan misollardan shunday xulosa chiqarish mumkin: markaziy xonalarda joylashgan har qanday sipoh – chekka xonalardagi sipohdan kuchliroq.

### Ot

**Ot** – farzin, rux va filga nisbatan boshqacha harakat qiladigan sipoh. U harakatni bir yo‘nalishda boshlab, ikkinchi yo‘nalishda tugatadi. Yozuvda qisqacha **O** harfi bilan belgilanadi. Shaxmat adabiyotlarida: ot – “ **G** ” harfi shaklida yuradi, – deyilgan (17-rasm):



17- rasm

Otning har bir yurishida katakning rangi almashadi. Ya'ni, oq xonada turgan ot keyingi yurishda albatta qora xonaga yuradi.

Markazda turgan ot – 8 ta xonaga yura oladi.

Burchakda turgan ot esa faqatgina 2 ta xonaga yurishi mumkin. Bundan ko'rinib turibdiki, markazdagi ot ko'p xonalarni o'z nazoratiga oladi.

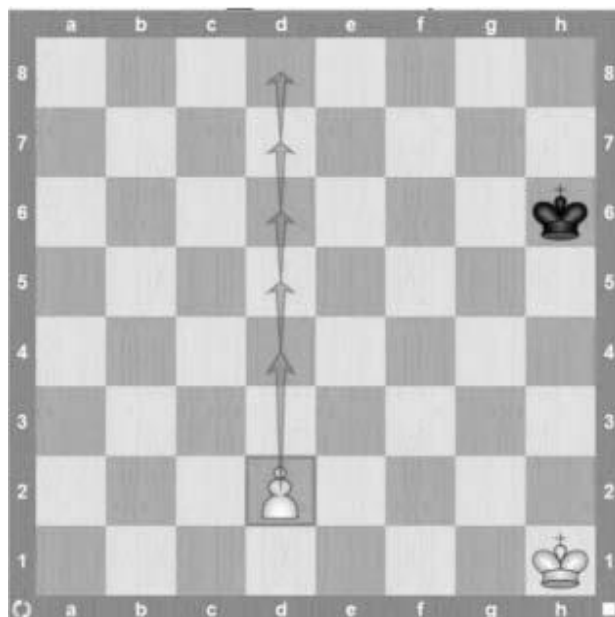
Otning yana bir xususiyati – o'zining va raqibining

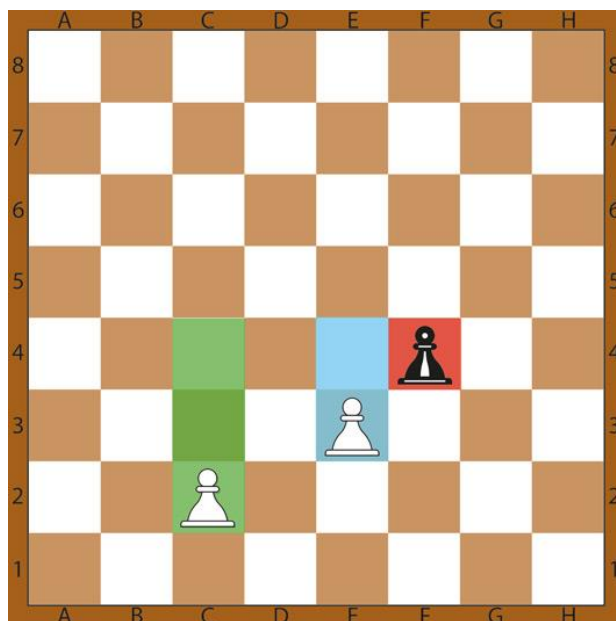
donalari ustidan bemalol sakrab o‘ta olishidir. Shaxmatda boshqa hech bir dona bunday imkoniyatga ega emas. Yengil sipohlar turkumiga kiruvchi ot va fil – kuch jihatdan deyarli teng.

## Piyoda

**Piyoda** – shaxmat qo‘shinidagi jangovar askarlardir. O‘yinda tomonlarda 8 tadan jami 16 ta piyoda ishtirok etadi (7-rasm). Ularning boshlang‘ich holati xuddi safda turgan askarlarga o‘xshaydi. Piyodalarni yozuvda ifodalashda faqat turgan xonalarini ko‘rsatish kifoya.

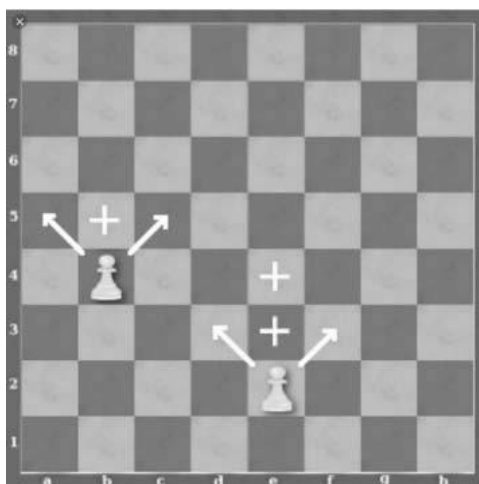
Piyodalarning yurishi o‘ziga xos: u faqat oldinga yuradi (vertikal bo‘ylab). Piyodalar faqat bir xona siljiy oladi. Boshlang‘ich vaziyatda esa ikki xona oldinga yurishi ham mumkin. Bunday imkoniyat piyodaga faqat bir marta, o‘zining boshlang‘ich vaziyatida beriladi (18- rasm):





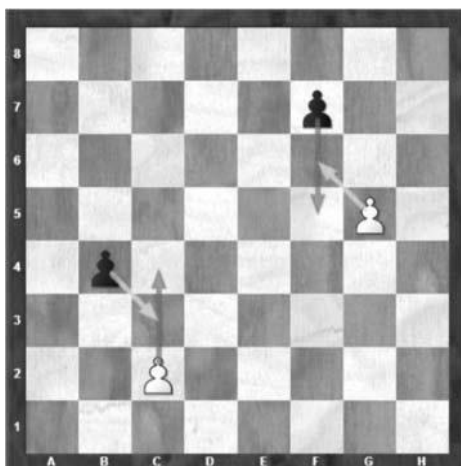
*18- rasm*

Piyodalar raqib donalarini yutib olishi, shohga “kisht” berishi mumkin. Piyodalarni o‘ylab, ehtiyotkorlik bilan yurish lozim, chunki ular orqaga yurmaydi va orqadagi donani urib ololmaydi. U qarshisida turgan donani emas, balki qo‘shni vertikalidagi donani qiya (diagonal) shaklda urib olish huquqiga ega (19- rasm):



*19- rasm*

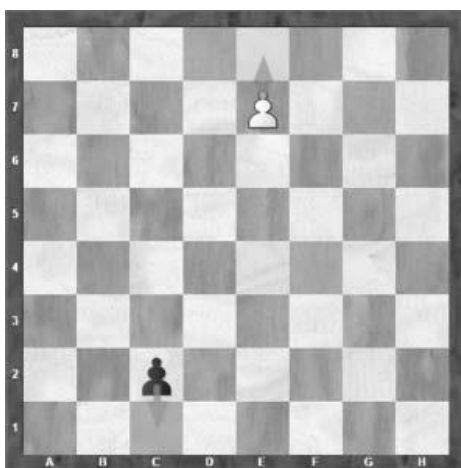
Piyodalarning yana bir xususiyati – **yo‘lda urib olish** qoidasidir. Donalarni urib olish qoidasiga ko‘ra, hamma hollardagidek “yo‘lda urib olish” majburiy emas.



20- rasm

**“Yo‘lda urib olish” qoidasi shunday ifoda etiladi:** agar piyoda dastlabki holatidan ikki xonaga yursa va shu bilan raqib piyodasi zarbasi ostida bo‘lgan xonani bosib o‘tsa, unda raqibning piyodasi yo‘li ochiq piyodani yutib olish huquqiga ega (20- rasm).

Piyodaning yana bir xususiyati qiziqarli: u oxirgi qatorga yetib borsa, (oqlarniki sakkizinchiga, qoralarniki birinchiga) yurish chegarasi tugaydi va piyoda – farzinga, ruxga, filga yoki otga “aylanadi”. Piyoda o‘rniga yangi shohni qo‘yish mumkin emas. Bu shaxmat o‘yini qoidasiga zid (21- rasm):



21- rasm

Oxirgi qatorga yetib borgan piyodani qaysi sipoh deb e‘lon qilish, taxtada qaysi sipoh borligidan qat‘iy nazar



o‘ynovchining xohishiga bog‘liq. Shuning uchun taxtada nazariy jihatdan 9 tagacha farzin bo‘lishi mumkin. Shuningdek, rux, fil va otlarning soni ham cheklanmagan. Oq piyoda o‘rniga oq, qora piyoda o‘rniga esa albatta, qora sipoh qo‘yiladi.

Piyodalar, odatda so‘nggi qatorga yetganda eng kuchli sipoh

– farzinga aylanadi. Lekin shunday vaziyatlar bo‘ladiki, farzin o‘rniga boshqa sipoh, masalan: rux, fil yoki otni qo‘yish foydaliroq.

Piyoda sipohlarning barchasidan kuchsiz. Shunday bo‘lsada, mashhur fransuz shaxmatchisi Fransua Filidor piyodalarga shunday ta’rif bergan: **“piyodalar – shaxmatning jonidir”**.

### **Shohni yashirish – rokirovka**

Donalarning harakatlanish qoidalari bilan tanishib chiqdik. Lekin shaxmat o‘yinida yana bir o‘ziga xos yurish mavjud. Bu katta jang arafasida shohni yashirish, ya’ni “rokirovka” qilish qoidasidir.

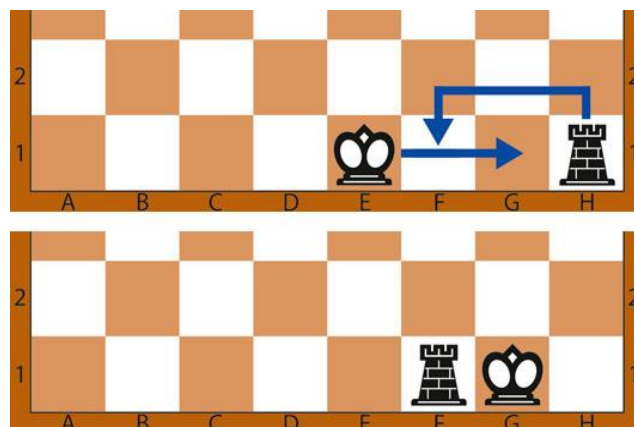
Rokirovkada bir yo‘la ikki sipoh – shoh va rux bilan yurish imkoniyati beriladi. Rokirovkani tomonlar o‘yinda faqat bir martadan qo‘llashlari mumkin. Ma’lumki, shoh o‘yin boshida markaziy yo‘lda joylashgan bo‘ladi. Uni qanot (flang)lardan biriga, ya’ni xavfsiz joyga olib o‘tish maqsadga muvofiq. Rokirovka shu maqsadda qo‘llaniladi.

#### **Rokirovkaning 2 xil turi mavjud :**

**1. Kichik rokirovka** – shoh qanoti tomonga bajariladi.

**2. Katta rokirovka** – farzin qanoti tomonga bajariladi.

Kichik rokirovka quyidagicha amalga oshiriladi (22-rasm):

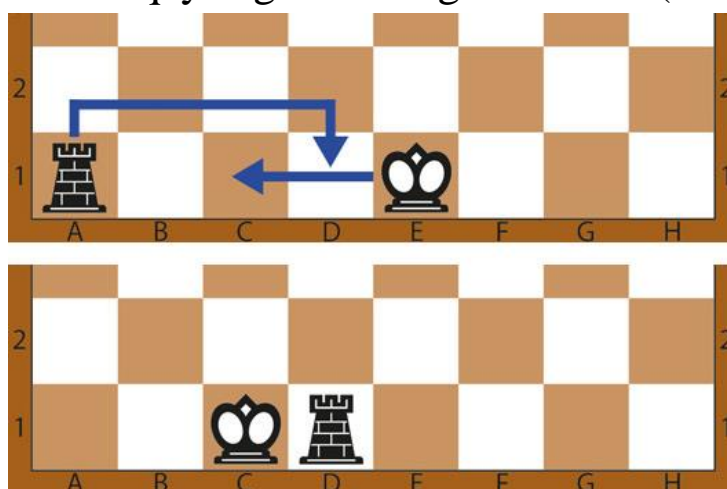


22-rasm

Kichik rokirovkadan oldingi holat keyingi holat

Shohni boshlang'ich holatdan bir xona tashlagan holda keyingi xonaga, ruxni esa shohning boshqa tomonidagi xonaga olib o'tib yonma-yon qo'yiladi. Rokirovka qilganda avval shoh, so'ngra rux joyidan qo'zg'atiladi. Rokirovkani ikkala tomonga ham qo'llash mumkin.

Katta rokirovka quyidagicha amalga oshiriladi (23- rasm).



23- rasm

Katta rokirovkadan oldingi holat keyingi holat

**Rokirovka qilish quyidagi hollarda mumkin emas:**

1. Rokirovka vaqtida shoh va rux orasida o'zining yoki raqibining sipohi turgan bo'lsa.
2. Rokirovkada qatnashadigan shoh yoki rux yurgan

bo'lsa (avval yurib, keyin yana joyiga qaytib kelgan bo'lsa ham).

3. Shohga kisht berilgan paytda.
4. Rokirovka qilingach, shohiga kisht bo'lib qolsa.
5. Shoh (faqatgina shoh) rokirovka paytida raqib donalarining zarbasi ostidagi xonadan o'tsa.

### **2.3. O'yin qoidalari**

Shaxmat o'yini oq va qora donalarning kurashiga asoslangan.

O'ynovchi tomonlardan biri oq, ikkinchisi qora donalarni boshqaradi. Ularni raqiblar deb ataymiz. Odatda, shaxmat o'yini ikki raqib o'rtasida o'ynaladi. Dastlab tomonlarda kuchlar teng, ya'ni 16 tadan dona bo'ladi.

O'yinda tomonlar navbat bilan yurishadi. O'yinni oqlar boshlaydi. Qoralar javob yurishini amalga oshiradi. Yurish galida faqat bitta dona yurish mumkin (rokirovka qoidasi bundan mustasno).

Yurish galini o'tkazib yuborish yoki yurishni qaytarib olish taqiqlanadi (bu o'yin qoidasiga zid).

Shaxmat donalari nafaqat tashqi ko'rinishi, balki harakat qoidalari, kuchi bilan ham farqlanadi.

O'yinning eng muhim donasi – shoh hisoblanadi.

Agar shoh yurish imkoniyatlariga ega bo'lmasa, ya'ni kisht berilganda mot bo'lsa, shu tomon o'yinni yutqazgan bo'ladi. Shuning uchun shoh doimo himoyalanaadi.

Shaxmat o'yinining bosh maqsadi shu asosda qurilgan.

Tomonlardan biri o'yin holatiga qarab, shohi mot bo'lmasdan oldinroq o'zini yutqazgan hisoblashi, ya'ni taslim bo'lishi mumkin. Raqiblar o'zaro kelishgan holda ma'lum vaziyatda (imkoniyatlar baravar bo'lsa), o'yinni durang hisoblashlari ham mumkin.

Musobaqa vaqtida yutgan tomonga 1 ball, yutqazgan tomonga 0 ball beriladi. O'yin durang natija bilan tugasa, ball ikki tomonga

bo‘linadi, ya’ni 0,5 balldan beriladi.

O‘yin uchun ajratilgan muddat – *nazorat vaqti* deyiladi. Shaxmatda o‘ylash vaqtini chegaralash uchun musobaqalarda maxsus soatlar qo‘llaniladi. Vaqt ikkala tomon uchun birdek taqsimlanadi, nazorat vaqti turlicha bo‘lishi mumkin.

O‘yin uchun ajratilgan vaqt davomida raqiblardan biri o‘z vaqtini tugatib qo‘ysa, shu tomon o‘yinni yutqazgan hisoblanadi.

Rasmiy musobaqalarda (ba’zan oddiy o‘yinlarda) yurishlar yozib boriladi. Vaqt tang holatlarda (seytnot holatida) yozish vaqtincha to‘xtatilishi mumkin.

O‘yin vaqtida raqibga turli yo‘llar bilan xalaqit berish, aytaylik, gapirish, stolni chertish kabilar taqiqlanadi. Shaxmat insonni sabr-toqatli, intizomli va irodali bo‘lishga o‘rgatadi.

Yuqorida aytib o‘tilgan qoidalaridan tashqari, musobaqalarda (turnir va matchlarda) yana quyidagi qoidalar ham borki, ularga rioya qilish ham majburiy:

1. Kim o‘zining qaysi donasini ushlasa, o‘sha donani yurishga majbur bo‘ladi. Buni “*ushlaganni yurish*” deyiladi.

2. Kimki raqib donalarini birini ushlasa, o‘sha donani urib olishga majbur bo‘ladi.

3. Donani bir xonadan ikkinchi xonaga olib qo‘yib, undan qo‘l uzgandan keyingina yurish qilingan hisoblanadi.

4. Agar donalarni katakchalarga to‘g‘rilab qo‘yish zarurati tug‘ilsa, unda “*to‘g‘rilayapman*” deb ogohlantirish kerak.

5. Donani qaysi qo‘l bilan yursa, soatni ham shu qo‘l bilan bosish kerak. Shaxmatni ikki qo‘lda o‘ynash qoidaga zid.

6. Tomonlar bir-birining shohiga hujum qilganda, “*shoh*” deb aytishlari shart emas, o‘ynovchilarning o‘zlari ko‘rishlari kerak.

Shaxmat o‘rganuvchilarga musobaqalarda o‘ynagan partiyalarini yozib borishga odatlanish tavsiya qilinadi. Chunki ular

tomonidan qo‘yilgan xato va kamchiliklar murabbiy tomonidan tushuntirilishi kerak. Bu bilan ular o‘z o‘yinlarini tahlil qiladi, yo‘l qo‘ygan xatolarini topadi va tuzatadi.

## **2.4. Shaxmat notatsiyasi**

Shaxmat taxtasidagi har bir xona o‘z nomiga, har bir sipoh esa o‘zining qisqa ifodasiga ega. Maxsus belgilar yordamida partiya, ya’ni taxtadagi sipohlarning yurishi yozib boriladi. Bunday yozib borish – *shaxmat notatsiyasi* deyiladi.

Uning yordamida turli vaqtlarda turli shaxmatchilar tomonidan o‘ynalgan partiyalarni o‘qish va o‘z partiyalarini yozib borish mumkin.

Xonalar va sipohlar ifodasini bilib, har qanday vaziyatni osongina yozib olasiz. Partiyani yozib olish uchun avval yurish raqami, keyin donalarning qisqacha belgisi hamda katakning nomi ifodalanadi.

Shaxmat adabiyotlaridan foydalanganimizda bir qancha qisqa belgilarga duch kelamiz. Ular bilan tanishamiz.

### **Qisqa belgilar:**

1. (–) – yurish
2. (:) – urish
3. (+) – shoh
4. (++) – ikki yoqlama shoh
5. (x) – mot
6. (0–0) – kichik rokirovka
7. (0–0–0) – katta rokirovka
8. (!) – yaxshi yurish
9. (!!)
10. (?) – yomon yurish
11. (??) – qo‘pol xato
12. (+ –) – oqlarda ustunlik

13. (– +) – qoralarda ustunlik

14. (=) – vaziyat teng

### **Shaxmat o‘yinini chuqur o‘rganish va uni tahlil qilish**

Shaxmat o‘yinini chuqurroq o‘rganish uchun – donalarning bir-biriga nisbatan kuchini, hujum qilish va himoyalaniş usullarini, o‘yin davomida aniq va to‘g‘ri reja tuzishni bilish kerak.

#### **Donalarning nisbiy kuchi**

Shaxmat taxtasidagi kurash – raqiblarning bir-biriga hujum qilishi va hujumdan himoyalaniş tarzida davom etadi. Ana shunday hujum qilish hamda himoyalaniş paytida donalar almashtirib turiladi va natijada, ustunlikka erishgan tomon g‘alaba qiladi. Demak, donalarni almashtirishdan oldin ularning bir-biriga nisbatan kuchini bilish kerak. Aks holda, almashtirish yordamida foyda qilaman deb zarar ko‘rish mumkin.

Ma’lumki, donalar qanchalik harakatchan bo‘lsa, ularning kuchi ham shunchalik zo‘rayadi. Lekin shuni aytish kerakki, donalarning bir-biriga nisbatan kuchi hamma vaqt ham bir xil bo‘lavermaydi. Shaxmat o‘yinida donalarning quyidagi qiymat birligi mavjud:

1. **Farzin – 9 ball.**

2. **Rux – 5 ball.**

3. **Fil – 3 ball.**

4. **Ot – 3 ball.**

5. **Piyoda – 1 ball.**

Ushbu qiymat birligini hisobga olib, shaxmatchilar donalarning qaysi birini qay holatda boshqasiga almashtirish kerakligini bilib oladilar. Agar taxtadagi mavjud donalarning bir-biriga nisbatan kuchi bo‘yicha bir tomon ikkinchisidan yuqori bo‘lsa, o‘sha tomon *donalar ustunligiga erishdi* deyiladi.

Bunday ustunlik deyarli hamma vaqt yutuqqa zamin bo‘ladi.

Ustunlik 2 xil:

1. **Moddiy ustunlik** – donalar soni jihatidan.
2. **Vaziyat ustunligi** – donalar joylashuvi jihatidan.

## 2.5. Hujum qilish va himoyalaniş

Shaxmat o‘yinida hujum qilish va himoyalaniş mavjud. **Hujum qilish** deganda – keyingi yurish bilan raqibning biror-bir donasini urib olish xavfi tushuniladi.

Raqib donasini yo‘qotish uchun unga hujum qilish kerak. Hujum bir tomonlama yoki o‘zaro bo‘lishi mumkin. Hujum qilish va himoyalaniş hamda donalarni almashtirish paytida ularning bir-biriga nisbatan kuchini hisobga olish zarur. Hujum qilganda shaxmatchi o‘z shohining xavfsizligini ham unutmasligi kerak. Bu narsa shaxmatda juda muhim.

Hujum qilinganda himoyada turgan tomon quyidagi usullardan birini qo‘llashi mumkin:

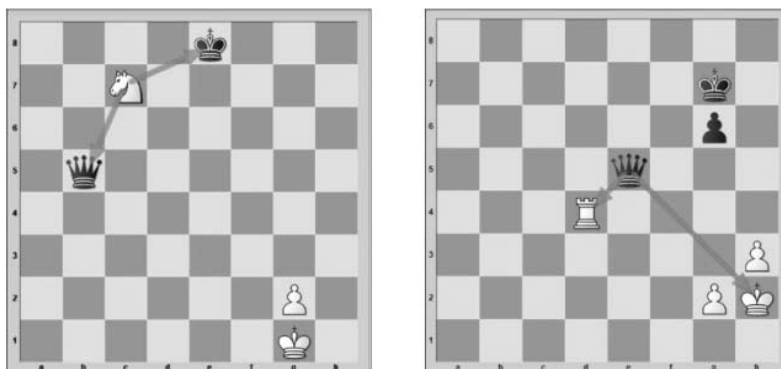
- 1) hujum qilayotgan sipohni yo‘q qilish (olish);
- 2) hujum qilingan sipohni himoya qilish;
- 3) o‘z sipohi bilan raqib sipohiga hujum qilish;
- 4) o‘z sipohi bilan zarbadan ketish;
- 5) hujum qilayotgan sipohning yo‘lini to‘shish.

Shaxmatchi o‘z tajriba va bilimiga suyanib, himoyalanişning turli imkoniyatlaridan o‘ziga foydali deb bilganini tanlaydi.

**Himoya** – hujum qilingan sipohni olish foydali bo‘lmay qoladigan javob yurishidir.

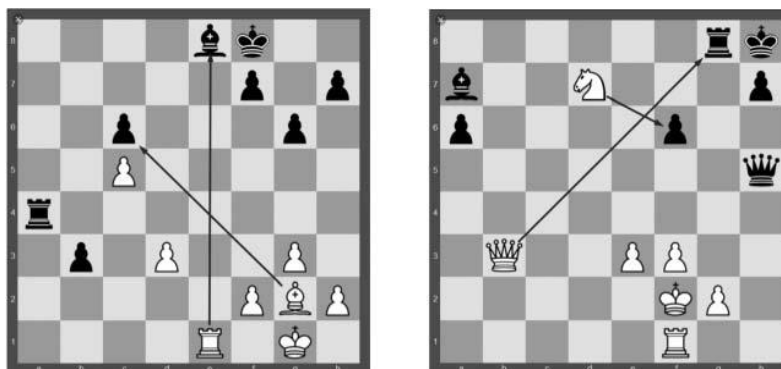
### 2.5.1. Ikki yoqlama zarba

Shaxmat o‘yinida shunday bir yurish borki, unda sipoh bir vaqtning o‘zida raqibning ikki donasiga birvarakayiga hujum qiladi. Bunday yurishga – *ikki yoqlama zarba* deyiladi (24 a,b - rasmlar):



24 a,b - rasm

Quyida sizga **“ikki yoqlama zarba”** mavzusiga doir bo‘lgan misollardan namuna keltiramiz. Taxtda yuzaga kelgan vaziyatga hamda amalga oshirilgan kombinatsiyaga diqqat bilan e’tibor qiling (25 a,b- rasmlar):



25 a,b- rasm

### 2.5.2. O‘yindagi reja haqida tushuncha

Shaxmat taxtasida vujudga keladigan cheksiz o‘zgarishlar, o‘ynovchilar qiladigan yurishlar natijasi bo‘lib, bu yurishlar tasodifiy emas. Har bir yurish qandaydir afzallikka erishishni, ularning yig‘indisi esa g‘alaba qozonishdan iborat bo‘lgan umumiy maqsadni ko‘zlaydi. Umuman rejasiz o‘ynagandan ko‘ra, xato bo‘lsa ham rejali o‘ynagan yaxshi.

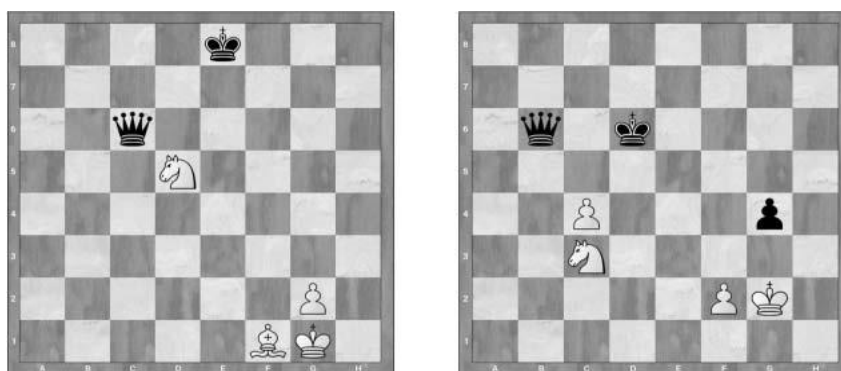
Ma’lum maqsadlarni ko‘zda tutgan bir necha yurishlar o‘yin rejasini tashkil etadi. Reja oldindan tuziladi va bu – *shaxmat strategiyasi* deb ataladi. Bu rejani amalga oshirish esa – *shaxmat taktikasi* hisoblanadi.



**Strategiya** – maqsadga erishish uchun nima qilish kerakligini, qanday vazifalarni hal qilish lozimligini aniqlab beradi. Maqsadni amalga oshirishdagi bosqichlar – taktikadir.

**Taktika** – har bir vazifani taxtada vujudga kelgan muayyan vaziyatlarga qarab hal qiladi, ya’ni o‘ynovchi eng yaxshi yurishlarni tanlab, ularni izchil ravishda amalga oshiradi. 26 a,b - rasmlardagi masalalarda oqlar boshlab g‘alaba qozonadi. Javobni topishga harakat qilib ko‘ring.

Izchil davom ettirilgan har bir shaxmat partiyasi strategiya va taktikaning birligidan namunadir. Shaxmatchi o‘yinning ma’lum bir bosqichida vaziyatni tahlil qilish yo‘li bilan strategik reja tuzadi va keyinchalik uni zarur taktik vositalar yordamida amalga oshiradi. Uning analitik qobiliyati qanchalik zo‘r bo‘lsa, rejasi shunchalik ta’sirchan va natija ko‘ngildagidek bo‘ladi.



**26 a,b - rasm**

Shaxmatchilar mashg‘ulot davomida o‘yin uslubini chuqur- lashtirib boradi. Shaxmat nazariyasiga doir bilimlarini amalda qo‘llash uchun ular o‘rtasida o‘rtoqlik uchrashuvlari o‘tkaziladi. Ular o‘ynagan partiyalarini yozib borishlari kerak. Barcha partiyalar murabbiy va to‘garak a’zolari bilan birgalikda tahlil qilinadi.

Shaxmat adabiyotlaridan taniqli grossmeyster va jahon

championlari o‘ynagan partiyalarni vaqti-vaqti bilan tahlil qilib borish ham foydadan xoli bo‘lmaydi. Chunki bunday tahlillar shaxmatchining vaziyatga to‘g‘ri baho bera olishiga katta yordam beradi.

Nazariya va amaliyot uyg‘unlashsa, shaxmatchilar malakasi oshib boradi va musobaqalarda yaxshi natijalar ko‘rsatishadi. Chunki bu tajribada bir necha marta qo‘llanilgan va o‘z isbotini topgan usuldir.

### **2.5.3. Kish berish va mot (og‘ir sipohlar bilan)**

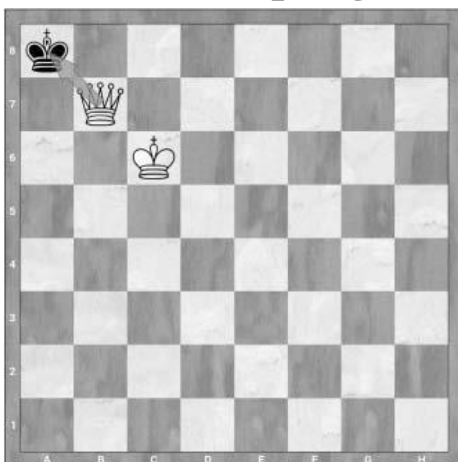
Shaxmat o‘yinidagi bosh maqsad – raqib shohini mot qilishdan iborat. O‘yin davomida shohdan boshqa barcha sipoh va piyodalar yutib olinishi mumkin.

Shohga hujum qilinganda himoyalanishning iloji bo‘lmagan holat – **MOT** deb ataladi. Bu – shoh mag‘lub bo‘lganini, o‘yin yakunlanganligini anglatadi.

Yaxshi shaxmatchi reja asosida o‘ynaydi. Shunda betakror yurishlarni topish osonlashadi. Endi farzin bilan mot qilish rejasini tuzib chiqamiz:

1. Raqib shohini farzin yordamida “*ot yurishi*” shaklida taxtaning ixtiyoriy bir burchagiga siqib boriladi.
2. Farzin raqib shohiga 2-3 katakni harakat uchun qoldirgan holda, chetki vertikal yoki gorizontalda ushlab turadi.
3. Kuchli tomonning shohi o‘z farzini tomon yordamga boradi va raqib shohi farzin yordamida mot qilinadi (27- rasm):

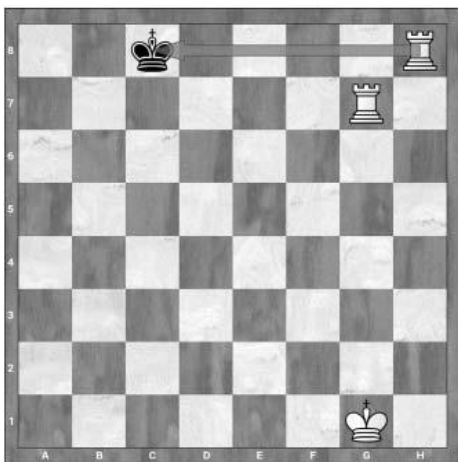
## Farzin bilan mot qilingan holat:



27- rasm

## Ikki rux bilan mot qilish

Ikki rux shohni o‘z shohining yordamisiz ham mot qila oladi. Ruxlar galma-gal kisht berib, qora shohni taxtaning chekkasiga siqib boradi. Bu mot – *chiziqli mot* deyiladi (28- rasm). Bunday mot qilish usulini – “*oyoqcha shaklida mot qilish*” deb ham atashadi.



28- rasm

Yolg‘iz shohni bitta rux bilan mot qilish bir oz murakkabroq. Unda shohning yordami kerak bo‘ladi. Mot har galgidek taxta chetida qo‘yiladi. Lekin raqib shohni qanday qilib “quvib” borish mumkin? Buning uchun “qarshi holat” (oppozitsiya) usulidan foydalanamiz.

Shoxlarning bir-biriga qarama-qarshi turishi, ya’ni ular bir

gorizontalda yoki bir vertikalda joylashgan bo‘lib, ularni bir xona ajratib turgan holat – *qarshi holat (oppozitsiya)* deyiladi.

### **Oppozitsiya 3 xil bo‘ladi :**

1) **kichik oppozitsiya** – (ikki shoh orasidagi masofa – 1 katak bo‘ladi);

2) **o‘rta oppozitsiya** – (ikki shoh orasidagi masofa – 3 katak bo‘ladi);

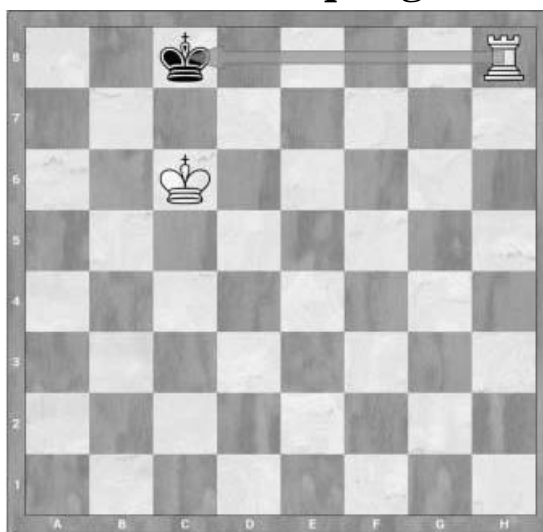
3) **katta oppozitsiya** – (ikki shoh orasidagi masofa – 5 katak bo‘ladi).

Oppozitsiya holati shaxmat o‘yinida katta ahamiyatga ega. Chunki o‘yin oxirida ustunlik oppozitsiyani egallagan tomonda bo‘ladi.

Bir rux bilan mot qilganda – shoh bilan rux birgalikda harakat qilishi kerak. Raqib shohini taxtaning chekka xonasiga majburiy ravishda siqib boriladi va mot qo‘yiladi (29- rasm).

E’tibor qiling, mot bo‘lgan vaziyatda ikki shoh oppozitsiya holatida turibdi, bu juda ham muhim.

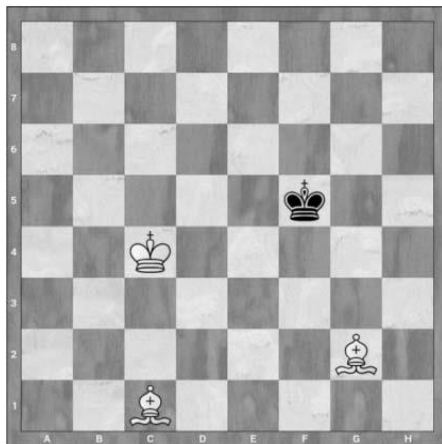
### **Bir rux bilan mot qilingan holat:**



29- rasm

## Ikki fil bilan mot qilish

Ikki fil shoh yordamida yakka shohni mot qila oladi. Ammo u farzin va ruxlar bilan mot qilishdan ko‘ra ancha murakkabroq. Biroq bunda ham raqib shohini taxta chetiga siqib borish yo‘li bilan erishiladi (30- rasm).



30- rasm

1. Fg2–f3!

Fil raqib shohini harakat doirasini siqib qo‘ydi. Endi qora shoh fillarning oldiga yaqinlasha olmaydi.

1. ... SHf5–e5

2. SHs4–s5 SHe5–f5 3. SHs5–d6!

“Ot yurish” usuli ham bu vaziyatda ish beradi. 3. ... SHf5–f6

4. Ff3– g4 SHf6–g6

5. SHd6–e7! SHg6–g7

6. Fg4–h5

Uchburchak torayib bormoqda. Faqat pot vaziyatlaridan ehtiyot bo‘lish kerak.

6. ... SHg7–h7

7. SHe7–f7 SHh7–h8

8. Fs1–g5 SHh8–h7

9. Fh5–g6+ SHh7–h8

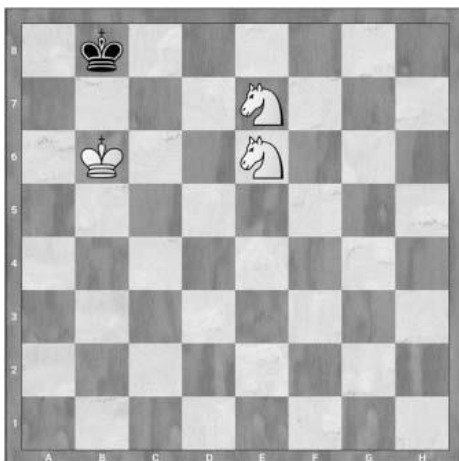
10. Fg5–f6x

E’tibor bering. Oq fillarning harakati qat’iy rejaga asoslandi. Har bir yurish esa aniq bir maqsadni ko‘zladi.

## **Ikki ot shohga qarshi**

O‘yin oxirida ikki ot yakka shohga qarshi qolganda, to‘g‘ri himoya yordamida kuchsiz tomon durang qila oladi.

31- rasmdagi vaziyatda qora shoh taxtaning burchagiga siqib borilgan. Biroq mot qilishning hech iloji yo‘q.



*31- rasm*

Aytaylik, e7 xonasida turgan ot bilan s6 xonasiga yurib qora shohga kisht berildi. Agar shoh qo‘pol xatoga yo‘l qo‘yib, burchakdagi a8 xonasiga yursa, unda ikkinchi ot bilan f7 xonasidan mot qilsa bo‘ladi.

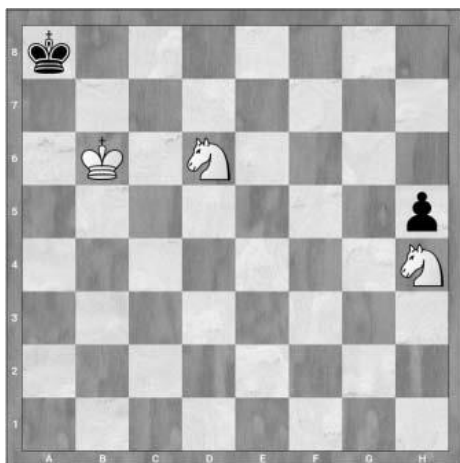
1. Oe7–s6+ SHb8–a8 ??

2. Oe6–s7x

Lekin qoralar shohini s8 xonasiga yurishi va ozodlikka chiqishi mumkin. Endi qora shoh mot bo‘lmaydi.

1. ... SHb8– s8!

Ba‘zan kuchsiz tomonga o‘zining piyodasi xalal beradi (32- rasm).



32- rasm

a) 1. Ohf5! – h4 2. Od4 – h3 3. Oc6 – h2 4. Ob5 – h1F 5.  
Os7x

yoki

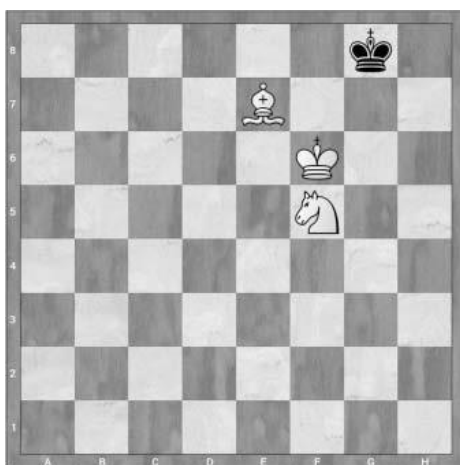
b) 1. Ohf5! – SHb8 2. Od4 – SHa8 3. Oc6 – h4 4. Ob5 – h3  
5. Os7x

Agar h5 xonasidagi piyoda bo‘lmaganda, o‘yin pot, ya’ni durang bo‘lardi. Lekin qoralar yolg‘iz piyodasini surishga majbur. Bu esa motga olib keladi. Qora piyodaning yurishlari xato emas, balki nochorlikdir. Yurish navbatida foydasi bo‘lmasa ham yurish zarur. O‘yinning qoidasi shunaqa. Bunday nochor vaziyatlarda majburiy yurish qilish – *sugsvang holati* deyiladi.

### Ot va fil bilan mot qilish

Ikki yengil sipoh – ot va fil yakka shohni mot qila oladi. Buning uchun kuchli tomonning fili qaysi rangda bo‘lsa, kuchsiz tomonning shohi shu rangdagi burchakka quvib boriladi.

Taxtada oq katakli fil bo‘lsa, h1 va a8 xonalarida, qora katakli fil qolsa, a1 va h8 xonalarida mot bo‘ladi. Bu murakkab usul bilan tajriba va malaka oshgach, tanishib chiqish tavsiya qilinadi. Hozircha kuchsiz tomonning shohi burchakda joylashgan holatda mot qilish yo‘lini ko‘rib o‘tamiz (33- rasm).



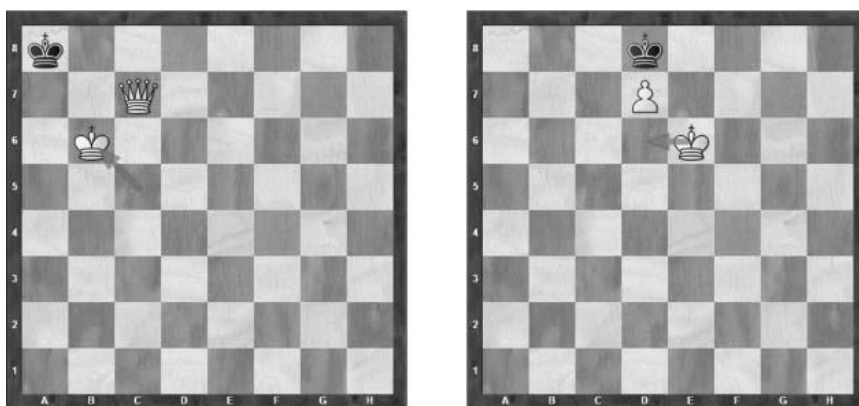
33- rasm

1. SHh7 2. SHf7 – SHh8 3. SHg6 – SHg8 4. Oh6+ SHh8 5. Ff6x

Yakka shohni kerakli burchakka jalb qilish oson ish emas. Hatto, taniqli shaxmatchilar orasida ham bu vazifani uddalay olmaganlari bor. Shaxmat qoidasiga ko‘ra, bunday vaziyatlarda 50 yurish davomida mot qo‘ya olmasangiz, o‘yin to‘xtatiladi va durang natija qayd etiladi.

### Pot

Shaxmat partiyasida yana bir durang holatini ko‘rib chiqamiz. Taxtadagi shohga hujum bo‘lmagan va sipohlarning hech birini yurish yo‘li bo‘lmagan holati – **pot** deb ataladi (34 a,b- rasmlar):



34 a,b- rasm



Bir qarashda nohaqlikdek tuyuladi, lekin shaxmat qoidalariga to‘la mos keladi. Vaziyatdagi muhim xususiyat shundaki, qora shoh atrofidagi barcha kataklar hujum ostida, lekin shohning o‘zi daxlsiz, ya’ni unga “kisht” e’lon qilinmagan. Shohning esa yuradigan yo‘li yo‘q.

Shaxmatda ba’zan shunaqasi ham bo‘lib turadi. U o‘z kuchingiz va imkoniyatlaringiz bilan maqtanmaslikka o‘rgatadi. Har qanday ishda diqqat, aniq hisob zarur. Ehtiyotsizlik, pala-partishlik hayotda ham, shaxmatda ham muvaffaqiyat keltirmaydi.

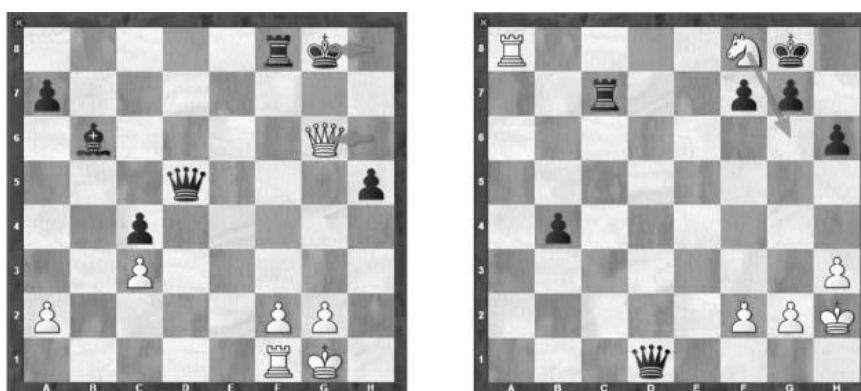
### **Kishti qoyim**

Shaxmat o‘yini har doim ham tomonlardan birining g‘alabasi bilan yakunlanmaydi. Boshqa sportda bo‘lgani kabi durang natija bo‘lishi mumkin, ya’ni hech kim g‘alabaga erishmaydi.

**“Kishti qoyim”** – bu raqib shohi berkina olmaydigan va ketma-ket bir necha marta shoh berishdir.

35 a,b - rasmlardagi vaziyatda qora shoh hech qayerga berkina olmaydi. Qoralar durangga majburiy rozi.

Shaxmatda “kishti qoyim” natijasidagi durang shunga o‘xshagan vaziyatlardan biri bo‘lishi mumkin.



*35 a,b- rasm*

**Yana quyidagi holatlarda ham o‘yin durang hisoblanadi:**

a) shaxmat taxtasida faqatgina yakka shohlar qolganda;

b) o‘ynayotgan tomonlarning har birida bittadan yengil sipoh qolganda;

v) raqiblarning birida mot qo‘yish uchun yetarli ustunlik bo‘lmaganda, ya’ni, shoh va fil shohga qarshi yoki shoh va ot shohga qarshi bo‘lgan holatlar;

g) ikki tomonning roziligi bilan durang qilish ham mumkin.

## **2.6. O‘yinni qanday boshlash kerak?**

Hurmatli o‘quvchi! Siz shaxmatning boshlang‘ich qoidalari va mot qilish usullari bilan tanishdingiz. Demak, endi siz shaxmat o‘ynashni o‘rgandingiz.

Qiziqarli va aqlli o‘yin – shaxmatni yaxshi o‘zlashtirish, yuqori natijalarga erishish uchun yana nimalarga e’tibor berish darkor? O‘yin boshida qanday yurishlar qilish kerak? Bu savollar har bir havaskor shaxmatchini o‘ylantiradi.

Ma’lumki, o‘yin boshida ikki tomonda ham imkoniyatlar teng bo‘ladi. Oq va qora donalar teng hududga, simmetrik holatga ega bo‘ladi. To‘g‘ri, oqlar kichik ustunlikka ega. Bu birinchi bo‘lib yurish huquqidir.

O‘yinlar tajribasi shuni ko‘rsatadiki, shaxmat ustalarining uchrashuvlarida oqlarning ustunligi ma’lum vaqt sezilib tursada, bora-bora qoralar o‘yinni tenglashtirishi mumkin.

Qaysi donalarda o‘ynashidan qat’iy nazar, bilimi va mahorati ustun o‘yinchi g‘alaba qozonadi. Amalda o‘ynalgan juda ko‘p o‘yinlarning natijasi nazariy tekshirishlarda debyut variantlari va vaziyatlari “sir”lari ochilgan.

Shaxmatda vaqt yurishlar soni bilan belgilanadi. Shunday ekan, debyutdagi asosiy maqsad – markazni egallash, qisqa muddatda ko‘proq kuchni harakatga keltirish va raqibga qiyinchiliklar tug‘dirishdan iboratdir.

## O‘yinning boshlanish qismi

Shaxmat o‘yinidagi debyut yurishlar asosan 1. e2–e4 va 1. d2–d4 tarzida uchraydi. Ular ortidan esa yengil sipohlar – otlar va fillar tezroq o‘yinga chiqariladi.

Otlar uchun eng harakatchan xonani to‘g‘ri tanlash ham muhim. Bular – f3 va s3 xonalaridir.

Sipohlarni qulay xonalarga joylashtirishda kechikish mag‘lubiyatga yetaklashi mumkin. Maydonda qancha ko‘p sipoh bo‘lsa, o‘yin shuncha qiziqarli bo‘ladi. Shuning uchun bir sipoh bilan bir necha marta yurmaslik kerak.

Muhimi shohingiz xavfsizligini ta‘minlashni, ya‘ni imkon qadar tezroq rokirovka qilishni unutmang!

Keyingi rejalar og‘ir sipohlar – farzin va ruxlarni qulay xonalarga joylashtirishdan iborat bo‘ladi.

**Debyutlar** odatda, 8–12 yurishni o‘z ichiga oladi.

Har bir debyutning o‘z nomi bor. Masalan: “Italyancha partiya”, “Ispancha partiya”, “Fransuzcha himoya”, “Sitsiliancha himoya” ... va hokazo.

Mahoratli shaxmatchi bo‘lish uchun ko‘proq debyutlarni bilish kerak. Lekin, muhimi o‘yin boshidagi asosiy qoidalarga amal qilish va qo‘llashdir. Shaxmatchining malakasi oshgan sayin o‘z o‘yin uslubiga xos bo‘lgan debyutlarni mukammalroq o‘rganishi talab etiladi.

Bundan tashqari debyutda o‘yinga chiqarilgan sipohlarning hujumga tayyorligini hisobga olib, ular yordamida kombinatsiyalar va faol yurishlarni amalga oshirish yo‘llarini izlab topish kerak.

Yuqorida aytib o‘tilgan fikrlarga asoslanib quyidagicha xulosa chiqarish mumkin.

Debyutda asosan uchta qoidaga amal qilish kerak:

1. Markazni egallash.
2. Engil figuralarni o‘yinga chiqarish.

3. Tezroq rokirovka qilish.

O‘yinning boshlanishi uch qoidaga amal qilingan holda boshlansa, taxtada yaxshi vaziyat yuzaga keladi.

### **Mittelshpilda nima qilish kerak?**

Debyutdan keyin asta-sekin o‘yin o‘rtasi – *mittelshpil* boshlanadi.

**Mittelshpil** – shaxmat o‘yining asosiy qismi. Unda oqlar va qoralarning harakatdagi qo‘shini – sipohlarning asosiy jangi sodir bo‘ladi.

Mittelshpilning murakkabligi shuki kurashda ishtirok etayotgan sipohlar va piyodalarning barchasini bir xil boshqarish zarur.

Shaxmatchilarning fikriga qaraganda sipohlar bir- birlariga yordam berishi o‘zaro bog‘liqlikda harakat qilishga intilishi zarur. Mittelshpilda raqibning fikrini payqash va reja bo‘yicha o‘ynashga harakat qilish kerak.

Shaxmatda reja – bu kamida yaqin 3–4 yurishning oldindan hisoblanishi. Reja tuzish malakasi amaliyot va tajriba asosida shakllanadi. Shuning uchun ko‘proq o‘ynash va mag‘lubiyatlardan qo‘rqmaslik kerak... Xatosiz o‘ynaydigan va o‘yinni yutqazmagan shaxmatchi jahonda hali bo‘lmagan. Mag‘lubiyat sizni hushyorlikka, xatolarni takrorlamaslikka o‘rgatadi.

### **Bir necha foydali maslahatlar:**

- a) faol, ijodiy va sabot bilan o‘ynang;
- b) ko‘p sipohlaringiz kurashda ishtirok etishiga harakat qiling;
- c) raqibning imkoniyatlarini inobatga oling, shundan so‘ng o‘z rejangizni tuzing.

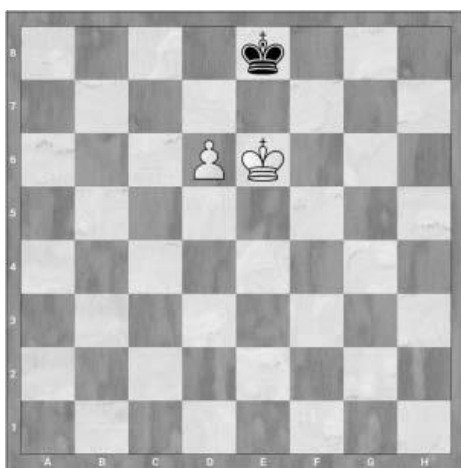
O‘yinning mittelshpil qismida vujudga keladigan vaziyatlarda shaxmatchi ko‘proq bosh qotirishi kerak. Shuning uchun debyutda o‘yinning strategik rejasini tuzish katta ahamiyatga ega.

Mittelshpilda tashabbusga erisha olish yoki erisha olmaslik ham aynan shunga bog‘liq.

### **Endshpilda qanday o‘ynash kerak?**

Har bir o‘yin o‘rtasida, ya’ni taxtada sipohlar ko‘p bo‘lganida aksariyat holatlarda raqib shohiga mot qo‘yib bo‘lmaydi. Sipohlar ko‘pchiligi almashtirilganda partiya endshpilga o‘tadi. Kuchlar cheklanganligi sababli mot qilish qiyin. Piyodani farzinga olib chiqish g‘alabaga yetaklaydi. Bu yerda ham ko‘p bilim talab qilinadi.

Shoh bilan piyoda shohga qarshi qolgan holatdagi eng oddiy partiya yakunini ko‘rib chiqamiz (36- rasm):



*36- rasm*

Endshpillarning ko‘pchiligida mavjud bo‘ladigan asosiy vaziyatlar shunday bo‘ladi. Uni yaxshi eslab qolish kerak. Bu yerda natija yurish navbatiga bog‘liq bo‘ladi. Agar yurish qoralardan bo‘lsa, oqlar g‘alaba qozonadi, yurish oqlardan bo‘lsa, o‘yin durang bilan yakunlanadi.

**Qoida quyidagicha:** agarda piyoda oxiridan ikkinchi qatorga (gorizontal bo‘yicha 2 va 7) shoh e‘lon qilmay turib olsa, piyoda farzinga chiqadi. Aks holda g‘alaba bo‘lmaydi.

**Tekshirib ko‘ramiz.** Agar yurish oqlardan bo‘lsa, 1. d7+

SHd8. Piyodani yo‘qotishni xohlamaysiz, bu holda darhol durang bo‘ladi. Oqlar yurishi kerak. 2. SHd6. Bu pot – ya’ni durang.

Ayyorlik qilishga urinib ko‘rish mumkin.

1. SHe5 SHd7

2. SHd5. Endi qoralar juda hushyor bo‘lishi va qoidani esda saqlashi kerak. 2. SHd8 o‘ynalsa, to‘g‘ri bo‘ladi. Chunki, 3. SHs6–SHs8, yoki 3. SHe6–SHe8 yurib, oppozitsiyani qoralar egallaydi va o‘yin durang bo‘ladi.

Qoralarning 2. ... SHs8 yoki SHe8 yurishdagi xatolaridan keyin oqlar SHs6 yoki SHe6 o‘ynaydi. Endi qoralarning yurish navbati bilan dastlabki holat kelib chiqadi, bu mag‘lubiyatdir. 1. SHd8 2. d7 SHs7 3. SHe7 va piyoda farzinga chiqadi.

### **Endshpil turlari va qoidalari**

Agar taxtada sipohlar kam qolib, shohga uncha katta xavf–xatar tug‘dirmasa, bu – o‘yinning oxiri, ya’ni **endshpil** qismi hisoblanadi.

Shaxmatda turli o‘yin oxirlari yuzaga keladi.

Bular: **a)** farzinli; **b)** ruxli; **c)** filli; **d)** o‘tli; **e)** piyodali.

Bu kabi o‘yin oxirlarini g‘alaba bilan yakunlash uchun endshpilning uchta qoidasiga amal qilish muhim.

### **Endshpilning birinchi qoidasi:**

Shoh – faol hujum qiladigan sipohdir. Ha, butun o‘yin davomida qo‘riqlangan shohning o‘zi endi hujumga o‘tadi. Mana shu qoida ko‘pincha piyodali endshpillarda o‘z isbotini topadi.

### **Endshpilning ikkinchi qoidasi:**

Har qaysi sipohning faolligi va harakat doirasining kengligi. Endshpilda kam sipoh qolsa, uning qiymati ham yuqori bo‘ladi, ya’ni o‘yin oxirida taxtada mavjud bo‘lgan barcha kuchlarni faollashtirish va ularning harakat doirasini kengaytirish lozim.

### **Endshpilning uchinchi qoidasi :**

Piyodalar joylashuvi katta rol o‘ynaydi. Ko‘pgina

endshpillarda piyodalarning qay tartibda joylashishi o‘yinning taqdirini hal qiladi.

Yakka va qavat piyodalar – vaziyatning nuqsonidir. Endshpilda asosan shu uch qoidaga amal qilish kerak. Bulardan tashqari endshpilning bir qancha kichik qoidalari ham borki, ular bilan shaxmatchilar amaliy o‘yin davomida duch keladilar.

Izoh tariqasida shuni aytib o‘tish kerakki, o‘yin oxirlashgan sayin piyodalarning kuchi ortadi. Istagan yengil sipohni uch piyodaga almashtirsa bo‘ladi, sababi o‘yin oxirida uch piyoda – fildan ham, otdan ham kuchli hisoblanadi.

## 2.7. Shaxmat o‘yining bo‘linishi

Shaxmat o‘yini 3 qismga bo‘linadi:

1. **Debyut** – o‘yinning boshi.
2. **Mittelshpil** – o‘yinning o‘rtasi.
3. **Endshpil** – o‘yinning oxiri.

Debyutlarning o‘zi ham 3 qismga bo‘linadi:

1. **Ochiq debyutlar**
2. **Yarim ochiq debyutlar**
3. **Yopiq debyutlar**

Umumlashtirgan holda aytadigan bo‘lsak, shaxmat o‘yinida 50 dan ortiq debyut turkumi bor. Ular bilan birma-bir tanishib chiqamiz:

### Ochiq debyutlar mundarijasi:

1. Shoh gambiti – (e4 – e5, **f4** – ...)
2. Folkbeer kontrgambiti – (e4 – e5, f4 – **d5**, ...)
3. Venacha partiya – (e4 – e5, **Oc3** – ...)
4. Fil debyuti – (e4 – e5, **Fc4** – ...)
5. Pansian debyuti – (e4 – e5, Of3 – Oc6, **c3** – ...)
6. Markaziy debyut – (e4 – e5, **d4** – ed, **Fzd4** – ...)
7. Markaziy gambit – (e4 – e5, d4 – ed, **Fc4** – ...)

8. Latish gambiti – (e4 – e5, Of3 – **f5**, ...)
9. Shotlandcha partiya – (e4 – e5, Of3 – Oc6, **d4** – ed, **Od4** – ...)
10. Shotlandcha gambit – (e4 – e5, Of3 – Oc6, d4 – ed, **Fc4** – ...)
11. Filidor himoyasi – (e4 – e5, Of3 – **d6**, ...)
12. Ruscha partiya – (e4 – e5, Of3 – **Of6**, ...)
13. Uch ot debyuti – (e4 – e5, Of3 – Oc6, Os3 – **Fc5**, ...)
14. To‘rt ot debyuti – (e4 – e5, Of3 – Oc6, Os3 – **Of6**, ...)
15. Vengercha partiya – (e4 – e5, Of3 – Oc6, Fc4 – **Fe7**, ...)
16. Italiancha partiya – (e4–e5, Of3–Oc6, Fc4–**Fc5**, ...)
17. Ikki ot himoyasi – (e4 – e5, Of3 – Oc6, Fc4 – **Of6**, ...)
18. Traksler kontratakasi – (e4 – e5, Of3–Oc6, Fc4–Of6, Og5–**Fc5**)
19. Ispancha partiya – (e4 – e5, Of3 – Oc6, **Fb5** – ...)
20. Marshall kontratakasi – (e4 – e5, Of3–Oc6, Fb5–a6, Fa4–Of6, 0–0–Fe7, Re1–v5, Fv3–0–0, s3–**d5**, ...)

#### **Yarim ochiq debyutlar mundarijasi:**

1. Fransuzcha himoya – (e4 – **e6**, ...)
2. Pirs –Ufimsev himoyasi – (e4 – **d6**, ...)
3. Karo–Kann himoyasi – (e4 – **s6**, ...)
4. Ikki yoqlama fianketto – (e4 – **v6**, ...) , (e4 – **g6**, ...)
5. Skandinaviya himoyasi – (e4 – **d5**, ...)
6. Sitsiliancha himoya – (e4 – **s5**, ...)
7. Alyoxin himoyasi – (e4 – **Of6**, ...)
8. Nimsovich debyuti – (e4 – **Oc6**, ...)

#### **Yopiq debyutlar mundarijasi:**

1. Farzin gambiti – (d4 – d5, **c4** – ...)
2. Albin kontrgambiti – (d4 – d5, c4 – **e5**, ...)
3. Chigorin himoyasi – (d4 – d5, c4 – **Oc6**, ...)
4. Kapablanka sistemasi – (d4 – d5, c4 – **e6**, ...)
5. Slavyanacha himoya – (d4 – d5, c4 – **c6**, ...)



6. Kataloncha boshlanish – (d4 – d5, c4 – e6, **g3** – ...)
7. Yangi hindcha himoya – (d4 – Of6, c4 – e6, **Of3** – ...)
8. Blyumenfeld gambiti – (d4 – Of6, c4 – e6, Of3 – c5, d5 – **b5**)
9. Ragozin himoyasi – (d4 – d5, c4–e6, Oc3–Of6, Oc3–**Fb4**)
10. Nimsovich himoyasi – (d4 – Of6, c4 – e6, Oc3 – **Fb4**, ...)
11. Budapesht gambiti – (d4 – Of6, c4 – **e5**, ...)
12. Gryunfeld himoyasi – (d4 – of6, c4 – e6, Oc3 – **d5**, ...)
13. Eski hindcha himoya – (d4 – Of6, c4 – **g6**, Oc3 – Fg7, e4– **d6**)
14. Benoni himoyasi – (d4 – **c5**, ...)
15. Voljskiy (Benko) gambiti – (d4 – Of6, c4 – c5, d5 – **b5**, ...)
16. Farzin piyodalari debyuti – (d4 – d5, Of3 – **Of6**, ...)
17. Gollandcha himoya – (d4 – **f5**, ...)
18. Inglizcha boshlanish – (**c4** – ...)
19. Larsen debyuti – (**b3** – ...)
20. Reti debyuti – (**Of3** –...)
21. Berda debyuti – (**f4** – ...)
22. Sokolskiy debyuti – (**b4** – ...)

Hurmatli o‘quvchi! Shaxmat o‘yinida uchraydigan debyut turkumlarining mundarijasi bilan tanishib chiqdingiz.

Ularni yana ham puxta o‘rganish uchun shaxmat adabiyotlaridan muntazam foydalansangiz yanada ko‘proq ma’lumotga ega bo‘lasiz.

## 2.8. Kombinatsiya va ularning yuzaga kelishi

Avvalo, shaxmat kombinatsiyasi va u nimaligini yaxshi tushunib olish kerak. Lekin kombinatsiyani sodda bir narsa yoki atama deb tushunish noto‘g‘ri.

Shaxmat kombinatsiyasi haqida shaxmat nazariyotchilari juda ko‘p fikr va g‘oyalarini aytganlar. Keyingi yillarda shaxmat adabiyotlari va jurnallarida ham kombinatsiya to‘g‘risida ko‘p maqolalar bosildi. Biroq, hozirgacha shaxmat kombinatsiyasi

xususida yagona bir fikrga kelingani yo‘q.

Shaxmat kombinatsiyasini to‘g‘ri tushunish va “hazm qilish” uchun amaliy o‘yinlarda uchraydigan bir necha misollarni ko‘rib chiqish maqsadga muvofiq.

Donalarni qurbon qilish bilan bog‘liq majburiy yurish yoki yurishlar – *kombinatsiya* deb ataladi. Majburiy yurish yoki to‘g‘ri kombinatsiya shaxmatchining miyasida paydo bo‘ladi. Ammo ularning taxtada amalga oshirilishi u yoki bu shaxmatchi tomonidan o‘ylab topilmay, balki taxtada vujudga kelgan vaziyat xususiyatiga bog‘liqdir.

Majburiy yurish yoki kombinatsiya qilish mumkinligidan darak beruvchi xususiyat – *imkon (motiv)* deb ataladi. Motivlar shaxmatchining asosiy e‘tibori nimaga qaratilishi lozimligini “aytib beradi”. Ba‘zan motivlar o‘zining salmoqsizligi tufayli majburiy yurish yoki kombinatsiya qilish uchun yetarli bo‘lmaydi, boshqa hollarda ular salmoqli bo‘ladi va asosiy zarbani qaysi tomonga yo‘naltirishni ko‘rsatib beradi.

Shaxmatchi ustunlik beruvchi aniq yo‘lni topishi kerak. Bu yo‘l qurbon berish bilan boshlanadigan har qanday kombinatsiyalarda ikki bosqichdan iborat bo‘ladi. Qurbon berish yordamida ma‘lum bir maqsad amalga oshiriladi. Ana shu maqsad – *kombinatsiyaning g‘oyasi* deyiladi.

O‘ynovchi kombinatsiya qilganda muhim kamchiliklardan tashqari ko‘zga “ilinmaydigan” kamchiliklardan ham foydalanishi kerak. Kombinatsiyaning ikkinchi bosqichida qurbon berish yo‘li bilan yangidan yaratilgan motivlar amalga oshiriladi. Yangi motivlarni amalga oshiruvchi so‘nggi yurish – *yakunlovchi zarba* deyiladi.

Kombinatsiyani shaxmat taxtasida ro‘y beradigan o‘ziga

xos “portlash” desa bo‘ladi. Portlash paytida odatdagi hisob va tushunchalar o‘z ahamiyatini birmuncha yo‘qotadi. Kombinatsiya tugagandan keyingina odatdagi hisob va taxminlar o‘z kuchiga kiradi.

**Kombinatsiya** – aniq hisob-kitob yuritishni talab qiladi. Ba’zan motivlar aniq va g‘oyaning mavjud bo‘lishiga qaramay, yaxshi hisob-kitob yuritmaslik tufayli rejadagi kombinatsiya amalga oshmay qoladi. O‘yin davomida ko‘pincha tomonlardan biri rejali ravishda o‘ynab borib motivlar yaratadi va ular asosida kombinatsiyani amalga oshiradi. Kombinatsiya shaxmatdagi eng muhim quroldir. Kombinatsiyalar hujumda ham, himoyada ham bo‘lishi mumkin. Faqat ularni topa bilish kerak.

Kombinatsiya qilganda vaziyatdagi eng kichik o‘zgarishlar ham e’tibordan chetga qolmasligi kerak, aks holda raqib kutilmagan zarba berishi mumkin. Mohir shaxmatchi bo‘lish uchun kombinatsion vaziyatlarni chuqur his qila olish kerak. Shunday etarli motivlar bo‘lsa, o‘sha yerda kombinatsiya ham mavjud. Demak, kombinatsiya kelib chiqishi tasodifiy emas, balki qonuniy.

37 (1,2,3,4)-rasmdagi masalalarda oqlar chiroyli kombinasi-yani amalga oshirib, g‘alaba qozonadi. Ushbu kombinatsiyani topishga harakat qilib ko‘ring.



1



2



3



4

37 (1,2,3,4)- rasm

### Kombinatsiyalar

Shaxmatda chiroyli yurishlar, kutilmagan qurbonlar qadrlanadi. U shaxmatchilarga estetik zavq beradi, yaxshi kayfiyat ulashadi. Shaxmat o‘yinining go‘zalligi ayniqsa, kombinatsiyalar ro‘y berganda yaqqol ko‘zga tashlanadi. O‘yinda majburiy yurishlar ketmaketligi *yo‘nalish* deb ataladi.

### “Tegirmon” usuli

Bu kombinatsiya qiziq va yorqin ko‘rinishga ega. Unda hujum qiluvchi tomon kish va ochib kish berish yo‘llari bilan g‘alaba qozonadi (38- rasm):



38- rasm

Ushbu vaziyatda qoralar farzin bilan g2 xonasidan mot qilmoqchi. Ammo oqlar vaziyatga chuqur va to‘g‘ri baho berib, g6 xonasini qo‘riqlayotgan ruxni yo‘qotadi va “tegirmon” ishga tushadi.

**1. Fzd2 : g5 ! h6 : g5 2. Rf6 : g6 + SHg7–h7**

**3. Rg6 : e6 +**

“Ochib kisht”. Bir yo‘la o‘lja yig‘ish boshlanadi.

**3. ... SHh7–g7**

**4. Re6–g6 + SHg7–h7**

**5. Rg6 : d6 + SHh7–g7**

Ruxning oltinchi qatordagi takrorlanuvchi harakatlari tegirmonning aylanishini eslatadi.

**6. Rd6–g6 + SHg7–h7**

**7. Rg6 : b6 + SHh7–g7**

Qoralar o‘z shoxi bilan g8 xonasiga yursa ham bo‘ladi, biroq bu vaziyatni o‘zgartirmaydi.

**8. Rb6–g6 + SHg7–h7**

Nihoyat, oltinchi qatordagi “qo‘lga ilinadigan” donalarning barchasi yutib olindi. Keyingi reja – farzinni yutishga qaratiladi.

**9. Rg6–a6 + SHh7–g7**

**10. Ra6 : a2**

Oqlar katta moddiy ustunlikka erishdi. Endi g'alaba qozonish qiyin emas (39- rasm):



39- rasm

Oqlarning farzin qurboni bilan boshlagan “tegirmon” kombinatsiyasi chiroyli yakun topdi. Oq rux oltinchi gorizontali bo‘ylab yo‘liga duch kelgan barcha raqib donalarini “maydalab” tashladi. Demak, shaxmat o‘yinida uzoqni ko‘ra bilish va aniq hisob yuritish juda ham muhim.

### “Jalb qilish” usuli

Bu g‘oya hujum vaqtida tez-tez ishlatiladi. Uning maqsadi raqib sipohini o‘ziga noqulay bo‘lgan xonaga jalb qilishdan iborat.



40- rasm

40- rasmda oq shoh mot to‘rida, uni to‘g‘ridan-to‘g‘ri himoyalash qiyin. Qoralar bir sipoh ortiqcha bo‘lishiga qaramay

oqlar “jalb qilish” usulidan foydalanib, raqib shohini tezroq mot qilishga erishadi.

**1. Fzd5–a8 + !! ...**

Yana farzin o‘zini qurbon qilmoqda. Maqsad – qora shohni a8 xonasiga jalb qilishdir. Shunda tezroq mot qilish uchun sur‘at yutiladi.

**1. SHb8 : a8**

**2. Fb5–s6 + SHa8–b8**

**3. Rf1– b1 +**

Motni bir yurishga kechiktirish mumkin, xolos.

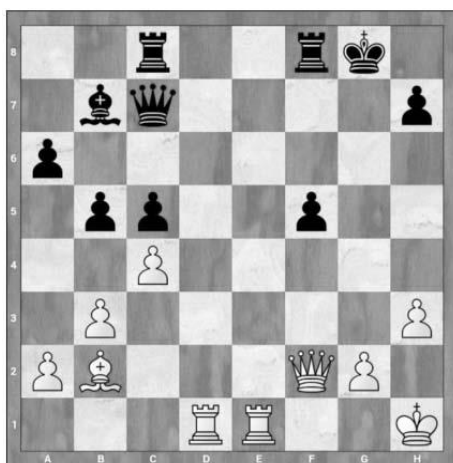
**3. ... Fd6–b4**

**4. Rb1 : b4 x**

Albatta, kombinatsiya boshlashdan oldin shaxmatchi boshqa yo‘llarni va oxirgi holatni xayolan tasavvurida hisoblab chiqishi zarur. Shundan so‘ng kombinatsiyani boshlashi kerak.

### “Chalg‘itish” usuli

Bunday kombinatsiyalarni amalga oshirishda raqibning sipohini muhim xonani himoyalashdan chalg‘itiladi.



*41- rasm*

41- rasmdagi vaziyatda qora shohning himoya qo‘rg‘oni mustahkam emas. Shohga ochiq vertikal bo‘ylab hujum qilish mumkin. Oq sipohlar faol joylashgan. Ayniqsa, b2 xonasidagi fil

zo‘r tazyiq ko‘rsatmoqda. Bularning barchasi kombinatsiya qilish uchun asos bo‘ladi. Vaziyatni tahlil qilaylik. Agar oq farzin g3 xonasidan kish berisa, qora shohning ahvoli yanada og‘irlashadi. Lekin bu muhim xonani qora farzin qo‘riqlamoqda. Demak, farzinni chalg‘itish kerak. Bu quyidagi kombinatsiyani boshlash imkonini beradi.

### 1. Rd1–d7 ! ...

Agar rux olinmasa, “tegirmon” usuli ishga tushadi.

(1. Fzs7–b8 2. Rd7–g7+ SHg8–h8 3. Rg7–g5+ Rf8–f6 4. Ff6 x)

### 1.... Fzs7 : d7

Oqlar sipohni qurbon qilib, qora farzinni chalg‘itishdi.

Endi kish berish mumkin.

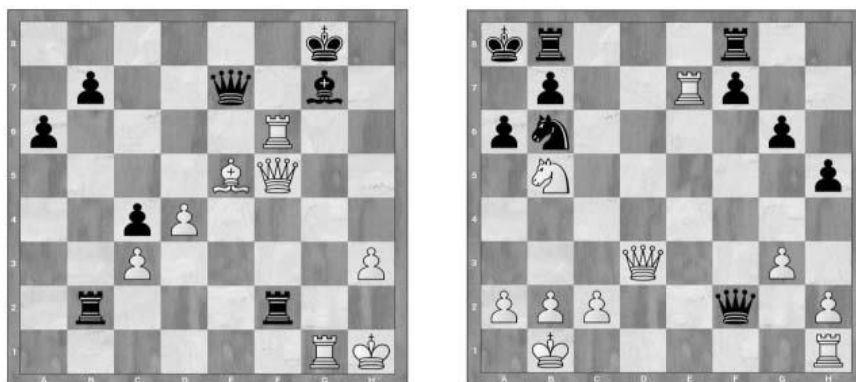
### 2.Fzf2–g3 + SHg8–f7

### 3.Fzg3–g7 x

## Kombinatsiyalar bo‘yicha topshiriqlar

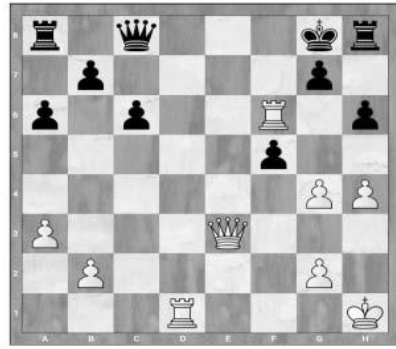
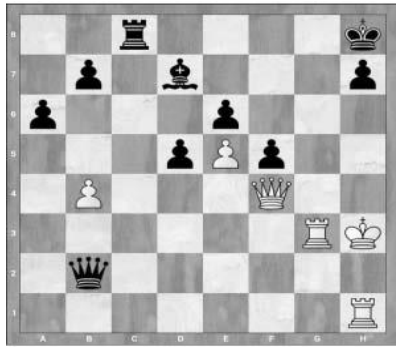
Siz shaxmatning sehrlil olami bilan oshno bo‘ldingiz. Lekin yuqori natijalarga erishish, shaxmatni chuqurroq o‘rganish uchun hali ko‘p mehnat qilishga to‘g‘ri keladi. Zero, izlanish va tinimsiz mehnat insonni ko‘zlagan maqsadi sari yetaklaydi.

Endi aqlingizni quyidagi topshiriqlarda sinab ko‘ring. 42-48-rasmlar. Ushbu o‘nta masalada chiroyli kombinatsiyalar yashirin. Ularning yechimini mustaqil topishga harakat qiling. Barcha vaziyatlarda oqlar boshlaydi va g‘alaba qozonadi.



42- rasm





43- rasm



44- rasm



45- rasm



46- rasm

## **2.9. O‘quv partiyalari**

Chiroyli shaxmat o‘ynash uchun ko‘p o‘rganish zarur. Siz sipohlarni terdingiz, o‘yinni boshlamoqchisiz. Partiyani qanday boshlagan ma’qul? Birinchi navbatda, shaxmat o‘yini maqsadini esga olish kerak. Raqib shohiga hujum uyushtirish va uni mot qilish – asosiy maqsad. Hujumni esa faqat jangga kiritilgan piyodalar va sipohlar amalga oshiradi. Har bir yurish mazmunga ega bo‘lishi kerak. Keling, chiroyli bir partiyani birgalikda ko‘rib chiqamiz, unda sodir bo‘layotgan hodisalarni tushunishga harakat qilamiz.

### **1- o‘quv partiyasi**

#### **1. e2–e4 e7–e5**

Oqlar va qoralarning birinchi yurishlari o‘yin boshlanishidagi eng to‘g‘ri yurishlardan hisoblanadi. Piyodalar markazni egallaydi. Fillar va farzinga yo‘l ochiladi.

#### **2. Og1–f3**

Oqlar otini jangga olib chiqdi. Raqib piyodasiga hujum qilib, to‘g‘ri yurishni amalga oshirdi.

#### **2. Ob8–s6**

Qoralar ham o‘z otini o‘yinga olib chiqib, hujumda qolgan piyodasini himoya qildi.

#### **3. Ff1–s4**

Oqlar yana bir yengil sipohini o‘yinga olib chiqib, rokirovka qilish uchun tayyorgarlik ko‘rmoqda.

#### **3. Os6–d4**

Tuzoq yurish. Qoralar markazdagi piyodasini atayin tekinga berib, o‘yinga chiqqan oti bilan debyutdayoq ikkinchi marta yurmoqda. Oqlar hushyor bo‘lishi kerak.

#### **4. Of3 : e5 ?**

Javob ham xato. Oqlar ham piyoda qurbonini qabul qilmoqda. Axir u markaziy piyoda va juda “shirin”. Uning o‘rniga, 4. Od4 urib, so‘ngra 5. 0–0 yurishi yaxshi edi.

#### 4. Fzd8–g5 !

Qoralar yana betakror yurish qildi. Ular farzini bilan raqib otiga hujum qilib, ikkinchi piyodasini ham qurbon qilmoqda.

#### 5. Oe5 : f7 ??

Raqibning ikkinchi piyodasini ham yutib olib, ikki yoqlama zarba berildi. Oqlar yutayapman deb o‘ylab, xato qiladi.

#### 5. Fzg5 : g2

Oqlar piyodalarni “yeyish” bilan ovora bo‘lib, mana endi xato qilganini tushundi. Ular o‘z ruxini himoya qilishga majbur.

#### 6. Rh1–f1 Fzg2 : e4+

#### 7. Fs4–e2

Farzin bilan yopish mumkin emas. Chunki raqibining otini zarbasi ostida qoladi. Fil bilan himoyalanihga to‘g‘ri keladi. Bu esa jazolanadi.

#### 7. Od4–f3 x



47- rasm

Oqlar qoralarning piyodalari ortidan quvib yurib, o‘z shohining xavfsizligini ta‘minlay olmadi, natijada “**bug‘ma mot**” bo‘ldi. Raqib piyodalari esa “**zaharlangan**” bo‘lib chiqdi.

## 2-o‘quv partiyasi

### 1. e2–e4 e7–e5

### 2. Og1–f3

Oqlar har doimgidek, yengil sipohini chiqarib, to‘g‘ri yurmoqda.

### 2. d7–d6

Yaxshi yurish, qoralar e5 piyodasini himoya qilmoqda.

Biroq, f8 xonasidagi filning harakati cheklandi.

### 3. Ff1–s4

Oqlar navbatdagi sipohini ham eng yaxshi xonalardan biriga olib chiqdi. Kelajakda fil f7 piyodaga hujum qilmoqchi.

### 3. h7–h6 ?

Bu yurish jiddiy xato hisoblanadi. Qoralar nima maqsadda piyoda surganini tushunish qiyin. Buning o‘rniga biror bir yengil sipohni o‘yinga chiqarish kerak edi.

### 4. Ob1–c3

O‘yin to‘g‘ri davom ettirilmoqda. Chunki yana bir sipoh o‘yinga chiqdi.

### 4. a7–a6 ?

Chetdagi piyoda bilan yana bir maqsadsiz yurish. Qoralar sipohlarini rivojlantirishda juda orqada qolmoqda.

### 5. 0–0

Har tomonlama foydali yurish. Qoralar o‘z sipohini o‘yinga chiqarishi kerakligi esiga tushdi va uni amalga oshirdi. Lekin buni yaxshi bajarmaydi.

### 5. Fs8–g4

Agarda bu yurish o‘rniga 5. ... Of6 yurilganida yaxshiroq bo‘lar edi. Chunki shoh tomondagi ot va fil o‘yinga chiqarilsa, rokirovka qilish uchun imkoniyat paydo bo‘lardi. Qoralar tomonidan amalga oshirilgan yurish esa ancha kuchsiz.

### 6. Of3: e5 !

Ushbu vaziyatda oqlar amalga oshirgan yurish kuchli va ham chiroyli. Sipohlar o‘yinga olib chiqilgan va shoh xavfsiz bo‘lganda faol harakatlarga kirishish kerak.

### 6. Fg4: d1 ??

Xatoga yo‘l qo‘ydi deb o‘ylagan qoralar oq farzinni yutib oldi. Hatto, eng yaxshi bo‘lgan 6. d6 : e5 yurishida ham oqlar

7. Fz : g4 yurishi bilan juda qulay holatda piyodani yutib olardi.

Endi XVIII asrdayoq ma‘lum bo‘lgan va uni birinchi bor amalga oshirgan shaxmatchi nomi bilan atalgan mashhur “**Legal moti**” amalga oshiriladi.

### 7. Fs4 : f7+ SHe8–e7

### 8. Oc3–d5 x



48- rasm

Shunday qilib, oqlar tomonidan jangga kiritilgan uchta sipoh qoralarning butun qo‘shinidan kuchli bo‘lib chiqdi. **Qoida:** O‘yin boshida o‘z sipohlaringizni tezroq o‘yinga olib chiqishga harakat qiling. Chetdagi piyodalarning yurishiga vaqt sarflamang. Befoyda va maqsadsiz yurishlar qilmang.

### 3-o‘quv partiyasi

#### 1. e2–e4 e7–e5

#### 2. Og1–f3 f7– f6 ?

e5 piyodasini noto‘g‘ri himoyalash. Chunki qora shohga

baravariga ikki diagonal bo'yicha yo'l ochiladi: a2–g8 va h5–e8. Piyodani 1. ...

Ks6 yurishi yordamida qo'riqlash eng to'g'ri yo'l hisoblanadi.

Hozir oqlar oddiygina 3. Fs4 yurishi mumkin va qora shoh uzoq vaqt rokirovka qila olmaydi. Lekin oqlar yanada kuchli yurishni amalga oshirishi kerak.

### **3. Of3 : e5 !**

Otni qurbon qilib, oqlar kuchli hujum imkoniga ega bo'ladi.

### **3. f6 : e5**

Qabul qilingan qurbonlik og'ir oqibatlariga olib keladi.

Boshqacha yurilganda yaxshiroq bo'lardi.

### **Masalan:**

3. Fze7 4. Of3–Fz:e4+ 5. Fe2, lekin bu holatda ham qoralarga

yaxshi bo'lmaydi. Chunki farzin o'yinga erta chiqqanligi sababli oq sipohlar hujumi ostida qoladi.

### **4. Fzd1–h5+ SHe8–e7**

4. g6 yurishi yaxshi emas, chunki oqlar 5. Fze5+ yurishi bilan

h8 xonasidagi ruxni yutib oladi. Endi qora shoh xavfli "sayohat" ga chiqishga majbur. Ikkinchi yurishda xatolikka yo'l qo'yishning oqibati shu. Shohning himoyachisi – f7 piyoda endi yo'q.

### **5. Fzh5 : e5+ SHe7–f76. Ff1–s4+ SHf7–g6**

Qoralarning himoyalaniish yo'llari kam. Agarda 6. d5 yurilsa, unda 7. F:d5+ SHg6 8. h4–h6 9. F:b7! – Fd6 (9. Fb7 10. Fzf5 x)

10. Fza5 yurishidan so'ng oqlar katta ustunlikka erishadi. Hozir shoh o'z qo'shinidan oldinda bo'lib qoldi. Bir o'zi raqib sipohlariga qarshi. Shoh uchun juda yomon holat.

### **7. Fze5–f5+ SHg6–h68. d2–d4+**

Piyoda bilan ham markaz egallandi, ham raqib shohiga hujumbo‘ldi. Fil esa, hatto yurmay turib, shohga hujum qildi.

**8. ... g7–g5**

**9. h2–h4 !**

Hujumga yangi kuch – h1 xonasidagi rux kiritilmoqda.

**9. ... SHh6–g7**

Shoh mot bo‘lmaslik uchun o‘z qo‘shini orasiga chekinishga majbur. Aks holda oqlar ikki yoqlama shoh berib, baribir hujum qilar edi.

**10. Fzf5–f7+ SHg7–h6**

Qora shoh yana h6 xonasiga borishga majbur. Endi o‘yinni ikki yoqlama zarba yakuniga yetkazadi.

**11. h4 : g5 x**



*49- rasm*

O‘yin boshida yo‘l qo‘yilgan birgina xatoning oqibati nimalarga olib keldi. Umuman olganda, faqat shoh tomonidan himoyalangan f7 va f2 xonalari o‘yin boshida alohida e‘tiborni talab qiladi.

### **Debyutdagi vazifalar**

Endi debyutda qanday o‘ynamaslik kerakligini bilib olish zarur.

## Foydali maslahatlar

**Birinchiidan.** Piyodalar bilan yurishlar sipohlarni rivojlantirish uchun tayyorgarlik hisoblanadi. Shuning uchun o‘yin boshida piyodalar bilan ko‘p yurish kerak emas. Sipohlar bemalol jangga chiqishlari uchun piyodalar bilan 2–3 yurish yetarli. Chetdagi piyodalar bilan yurish sipohlarni qulay xonaga joylashtirishga olib kelmay, ko‘pincha keraksiz bo‘ladi. Bu yurishlarni bajarmaslik va zarurat bo‘lmasa yurmaslik kerak.

**Ikkinchiidan.** O‘yin boshida farzinni erta olib chiqmaslik kerak. Farzin – eng kuchli og‘ir sipoh va raqibning yengil sipohlari tomonidan hujumga duch keladi. U chekinib, vaqtni yo‘qotishga majbur bo‘ladi. Bu bilan raqib kuchlarini rivojlantirishiga yordam beradi. Shunday qilib farzinni erta olib chiqish, deyarli har doim rivojlanishdan ortda qolishga sabab bo‘ladi. Bu esa faqat farzinni emas, balki o‘yinni ham yutqazib qo‘yishga sabab bo‘lishi mumkin.

**Uchinchiidan.** Zarurat bo‘lmasa o‘yinda bir sipoh bilan takroriy yurishlar qilish kerak emas. Bu vaqt ichida raqib o‘z sipohlarini o‘yinga olib chiqishi hamda hujumga o‘tishini esdan chiqarmang. Axir maydonda yakka jang qilib bo‘lmaydi–ku?!

**To‘rtinchiidan.** Rokirovkani amalga oshirishni kechiktirmaslik kerak. O‘yin boshida shohning xavfsizligi bo‘lajak jangdagi muvaffaqiyat garovi hisoblanadi.

### 4-o‘quv partiyasi

1. e2–e4 e7–e5

2. Og1–f3

Birinchi navbatda, jangga yengil sipohlar– otlar va fillarni olib chiqish zarur.

2. ... Fzd8–f6 ?

Mana bu yurishga hali erta. Faqatgina ko‘rinishidan kuchli yurishdek tuyuladi. 2. ... Os6 yoki 2. ... Of6 yurilsa, yaxshiroq



bo'lardi.

**3. Ff1–s4**

Oqlar ikkinchi sipohini ham faol holatga olib chiqdilar.

3. Os3 yurishi ham yaxshi hisoblanadi.

**3. ... Fzf6–g6 ?**

Farzin ikkita – e4 va g2 piyodalariga hujum qilmoqda. Biroq rivojlanish o'rniga piyodalar ortidan quvish juda xavfli.

**4. 0–0**

Shoh xavfsiz joyga berkinadi, rux ham o'yinga kiradi.

**4. ... Fzg6 : e4**

Qoralar piyodani yutib olib, rivojlanishda juda ortda qoldi.

**5. Ss4 : f7+ SHe8–d8**

Filni olish mumkin emas edi. 5. SHf7 bo'lsa, 6. Og5+ va ikki yoqlama zarbadan so'ng qora farzin halok bo'lardi.

Bu erda oqlar e8 xonasini rux bilan egallay olsa, qora shoh mot bo'lishini ko'rib qoldilar. Demak, "e" vertikalini tozalash kerak.

**6. Of3 : e5 ! Fze4 : e5 ?**

Farzin oq sipohlarga qarshi bir o'zi o'ynashda davom etmoqda.

**7. Rf1–e1 Fze5– f6**

Farzin ruxning hujumidan chekinishga majbur.

**8. Re1–e8 x**



**50- rasm**

Qoralar debyutda bir farzinni o‘yinga chiqarib, piyodalar ortidan quvib yurdi va rivojlanishdan ortda qoldi. Bu esa debyut qoidasini buzish demakdir. Bir sipoh bilan o‘ynashning jazosi shu !

### **5-o‘quv partiyasi**

#### **1. e2–e4 b7–b6**

O‘yinni chekka xonalardagi piyodani surish bilan boshlasa ham bo‘ladi, biroq bu markazni berib qo‘yishga olib keladi.

#### **2. d2–d4 Fc8–b7**

Qoralar filini o‘yinga chiqarib, markazdagi e4 piyodani yutib olmoqchi.

#### **3. Ff1–d3 f7–f5 ?**

Go‘yoki qoralar oqlarga “tuzoq” qo‘ygandek. Bir qarashda f5 piyodasini yutib bo‘lmaydi. Biroq:

#### **4. e4 : f5 !**

Qoralar uchun kutilmagan yurish.

“ f ” piyodasi surilganidan keyin qoralarning shoh tomoni ancha zaiflashib qoldi. Bu esa hujum qilish uchun yaxshi imkoniyat.

#### **4. ... Fb7 : g2**

#### **5. Fzd1–h5+ g7–g6 6. f5 : g6**

Hozir h1 xonasidagi ruxni yutishga vaqt yo‘q. Chunki oqlar piyodani ochib farzin bilan kishit bersa, qora shoh mot bo‘ladi.

#### **6. ... Og8–f6 ??**

Qoralar farzinga hujum qildi. Farzin chekina, h1 xonasidagi rux yutiladi va bir sipoh ortib qoladi. Ammo oqlar o‘yinni chiroyli kombinatsiya bilan tugatadi.

#### **7. g6 : h7+ ! Of6 : h5**

#### **8. Fd3–g6 x**



51- rasm

*Izoh:* Har qanday faol hujum qilishdan oldin o‘z shohingizni xavfsizligini unutmang. Aks holda raqib tomonidan ham kutilmagan zarba yoki qarshi hujum bo‘lishi mumkin.

### 6-o‘quv partiyasi

1. e2–e4 e7–e5

2. O<sub>g1</sub>–f3 O<sub>b8</sub>–s6

3. O<sub>b1</sub>–s3 O<sub>g8</sub>–f6

4. F<sub>f1</sub>–s4 F<sub>f8</sub>–s5 5. 0–0 0–0

Hozir ikkala tomon ham debyut qoidalariga to‘liq amal qilgan holda o‘ynamoqda.

6. d2–d3 d7–d6

Qoralar durangga erishish maqsadida oqlarning yurishlarini takrorlashga qaror qildi. Raqib yurishlarini takrorlash nimaga olib kelishini ushbu partiya ko‘rsatadi.

7. F<sub>s1</sub>–g5 F<sub>s8</sub>–g4

Hozir yurishlarni qaytarishdan voz kechishga qulay vaziyat kelgan edi, qoralar 7. ... h6 yoki 7. Fe6 yurgani yaxshi edi. Bu bilan ular vaziyatni tenglashtirishga erishardi.

8. O<sub>s3</sub>–d5 O<sub>s6</sub>–d4



52- rasm

Oqlar raqibining fikrini payqab qoldi va tuzoq qo‘yishga qaror qildi.

9. **Fzd1–d2 Fzd8–d7**

10. **Fg5 : f6 Fg4 : f3**

Hozir takrorlashdan voz kechishga kech bo‘ldi, agar 10. g:f yurilsa, unda 10. Of6+ va qoralar farzinsiz qolardi.

11. **Od5–e7 +**

Shoh! Shaxmatda takrorlash mumkin bo‘lmagan holat. O‘yin qoidasi bo‘yicha shohni himoya qilish zarur.

11. ... **SHg8–h8**

Endi 12. g:f yurishi xato, chunki 12. Of3 dan keyin endi oqlar farzinsiz qoladi. Oq sipohlar hujumga shay turibdi. Demak, o‘yinni chiroyli kombinatsiya bilan tugatish imkoniyati mavjud.

12. **Ff6 : g7+ ! SHh8 : g7**

13. **Fzd2–g5+ SHg7–h8**

14. **Fzg5–f6 x**



53- rasm

*Raqib yurishlarini ko‘r-ko‘rona takrorlash mumkin emas.*

## 2.10. Piyodalar joylashuvi

Partiya boshlanishida bo‘lajak jang uchun ikkala raqib ham kuchlarni yaxshi joylashtirishga intiladi. Masalani muvaffaqiyatli bajarish uchun piyodalarni to‘g‘ri joylashtirish zarur. Piyoda shaxmat qo‘shinida kuchsiz dona bo‘lsa ham unga katta vazifa yuklatiladi. Piyodalar hujumda ham, himoyalanihda ham muhim vazifani bajaradi.

Agarda piyoda biror xonaga hujum qilgan bo‘lsa, bu xonada turadigan raqib sipohi yo‘q qilinadi. Aynan piyoda muhim xonalarni qo‘riqlaydi. Piyodalar oldinga harakatlenganda raqib sipohlari kirib kelishi mumkin bo‘lgan xonalar ochiladi, eng xavfli piyodalar surilganida shohning oldi ochilib, zaiflashib qoladi. Boshqa tomondan, piyodalarni oldinga harakatlantirib, raqib sipohlarini siqib chiqarish oson bo‘ladi.

Piyodalarning joylashuvi ko‘pincha, sipohlar holatini va o‘yinni davom ettirish rejasini belgilab beradi. Misol uchun, piyodalar markazi partiyada muhim ahamiyatga ega bo‘ladi. Piyodalar xonalarni egallab turishi uchun yetarlicha oldinga surilgan bo‘lishi kerak. Ular harakatchan bo‘lishi, ya‘ni sipohlar bilan to‘sib qo‘yilmagan bo‘lishlari kerak.

Qoralar piyodalari va sipohlarining to‘g‘ri joylashuviga misol.



54-rasm

Piyodalarning vazifasi sipohlarni joylashtirish uchun yo‘l ochishdir. Piyodalarning himoyasida sipohlar jangga chiqishlari uchun qulay qilib joylashtiriladi. Sipohlarning joylashtirilishiga qarab piyodalarni yurish tartibi mavjud.

Sipohlardan farqli ravishda, piyodalar hech qachon orqaga yura olmasliklari va shuning natijasida vujudga kelgan zaifliklar ko‘pincha partiya oxirigacha qolishini esda saqlash zarur.

2-vaziyatda oqlar bir otini ikki piyodaga qurbon bergan, lekin kuchli piyodalar markazini egallagan. Sipohlar hujumga yaxshi safarbar qilinganligi bir necha yurishda o‘yinni yakunlashga imkon beradi.

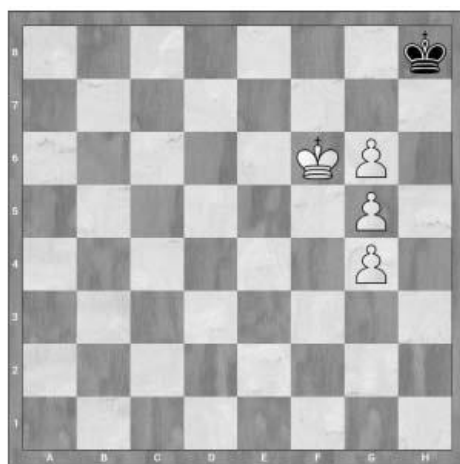
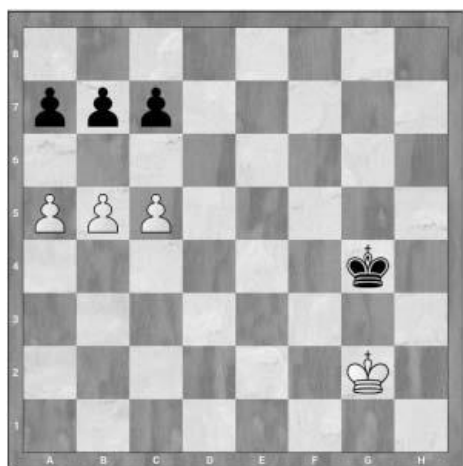


55-rasm

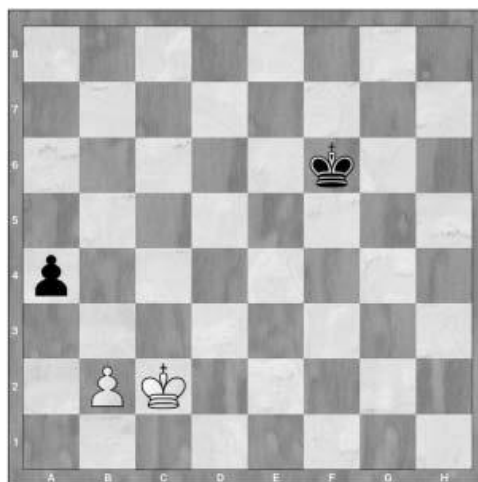
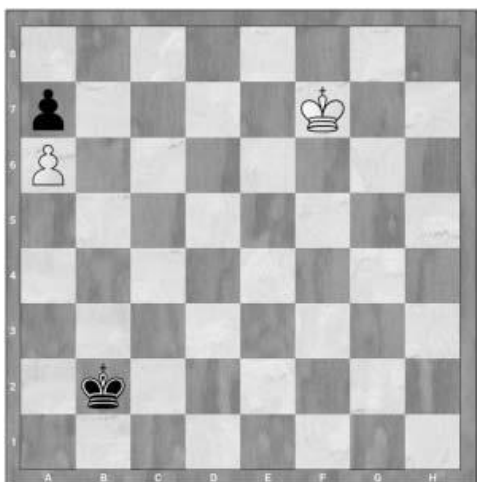
1. Of4–d5 ! Oe7 : d5
  - 2.Fzf3 : f6 Od5 : f6
  - 3.Fs1 : h6 Ob8–d7
  - 4.Fh6 : f8 SHg8 : f8
  - 5.e4 – e5 va oqlarda ustunlik.
- Qoralar taslim bo‘ldi.**

### 2.10.1. Piyodali endshpilar

Endi imkoniyatingizni quyidagi topshiriqlarda sinab ko‘ring. (56-60- rasmlar. Ushbu o‘nta etyud piyodali endshpilga oid bo‘lib, ularning barchasida oqlar boshlab g‘alaba qozonadi. Etyudning yechimini mustaqil topishga harakat qiling).

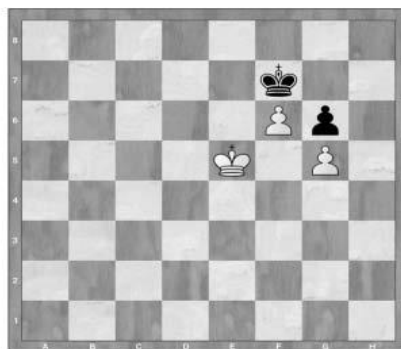


56- rasm

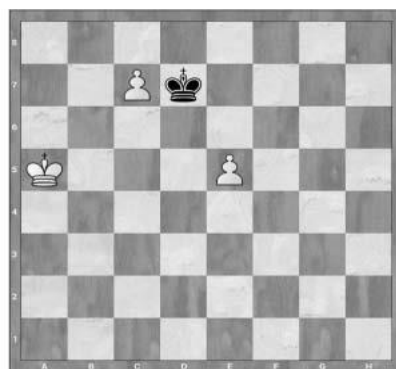


57- rasm

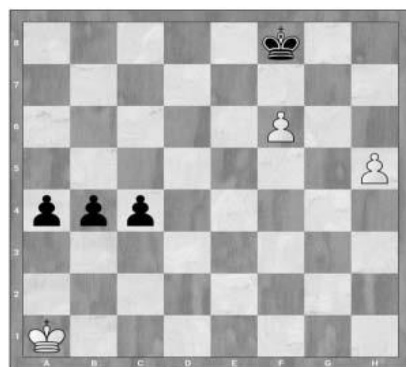
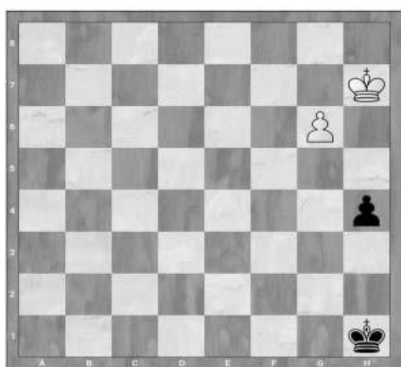
**Izoh:** Etyudlar ko‘rinishidan oddiy, biroq javobi murakkab. Aslo shoshilmang, raqib tomonidan qilinadigan yurishlarni hisobga oling!



58- rasm



59- rasm



60- rasm

### 2.10.2. Shaxmat o‘yinidagi ayrim atamalar

O‘rganuvchi shaxmatchi o‘yin qoidalarining barchasi bilan tanishib chiqqach, o‘zi o‘ynashga kirishishi va o‘rgangan qoidalarini mustahkamlab olishi lozim. Shu bilan birgalikda o‘yin



uslubini chuqurroq tahlil qilishi va kombinatsiya bilan bog‘liq bo‘lgan turli masala va etyudlarni tez-tez yechib turishi kerak.

Avvalo, masala va etyudlarning nima ekanligini yaxshi tushunib olish va bu narsaning shaxmatchiga ijobiy ta‘sirini, ya‘ni o‘ynovchi malakasining oshishida yordamchi vosita ekanligini anglash zarur.

Shaxmat o‘yinida bir qancha atamalardan foydalaniladi.

Ularning ayrimlari bilan tanishamiz:

1. **Gambit** – o‘z sipohlarini o‘yinga chiqarish va hujum qilish maqsadida dastlabki yurishlardayoq piyoda yoki sipoh qurbon qilinadigan o‘yin boshi. Masalan: Shoh gambiti, farzin gambiti va hokazo.

2. **Kontrgambit** – oqlarning gambitiga qoralarning gambit bilan javob berishi. Masalan: Folkbeer kontrgambiti, Albin kontrgambiti va hokazo.

3. **Seytnot** – o‘ylash uchun vaqtning kamligi (yetishmasligi).

4. **Sugsvang** – o‘ynovchi o‘zi uchun noqulaylik tug‘diruvchi yurish qilishga majbur bo‘lgan vaziyat.

5. **Sur‘at (temp)** – shaxmatdagi vaqt birligi.

6. **Masala** – ma‘lum miqdordagi yurishlar (2–3 va hokazo) ichida oqlar yoki qoralar mot qiladigan sun‘iy vaziyat.

7. **Etyud** – tomonlardan biri (odatda oqlar) yagona yurishlar yordamida o‘yinni yutuqqa yoki durangga olib borishi mumkin bo‘lgan sun‘iy vaziyat.

Tavsifdan ko‘rinib turibdiki, masala yechish shaxmatchining o‘yinni ko‘rish qobiliyatini, yutuqqa olib boradigan qisqa yo‘llar hamda mot qilish usullarini tezda topa bilishda katta yordam beradi.

Shaxmatchida bu kabi qobiliyatning bo‘lishi, ayniqsa musobaqalarda asqotadi. Chunki o‘yin vaqti chegaralangan, ya‘ni soat qo‘yiladi. Vaqti kam qolgan tomon esa qisqa vaqt ichida yutuqqa erishishi qiyin.

Ustunlik bo‘la turib ham vaqti tugaganligi sababli o‘yinni yutqazib qo‘yish mumkin. Masala yechish bilan ko‘proq shug‘ullangan shaxmatchi bunday vaziyatlardan oson chiqib ketadi.

Masala yechish o‘yinni tez ko‘ra olish qobiliyatini ham o‘stiradi. Etyudda esa masaladan farqli o‘laroq taxtada yuzaga kelgan vaziyatni birgina yurish bilan o‘zgartirib yuborish mumkin.

Aytaylik, vaziyat oqlar uchun og‘ir. Ular shunday bir yurish qiladiki, o‘yin durangga yoki yutuqqa aylanishi mumkin.

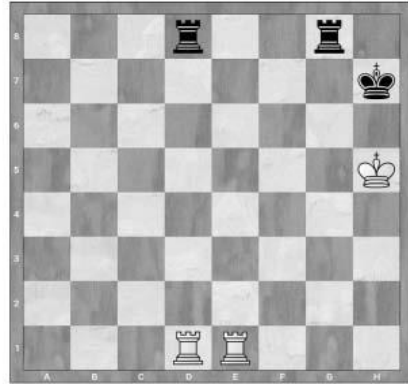
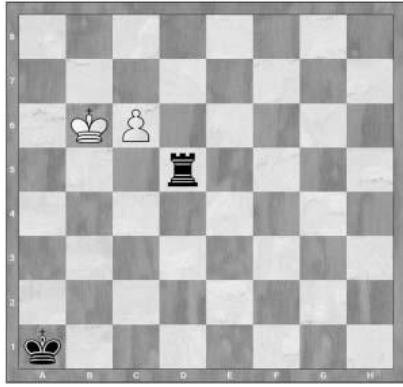
Shuning uchun ham o‘ynovchi raqib tomonidan kutilmagan yurishlar, imkoniyatlar borligini, istagan paytda bir yurish bilan o‘yin taqdirini hal qilishi mumkinligini nazardan qochirmasligi lozim.

Etyudlarni yechish shaxmatchini qiyin vaziyatlardan chiqib ketishga o‘rgatadi. Har ikkala holat ham kombinatsion o‘yin namoyish etishga undaydi. O‘yin davomida qo‘llaniladigan kombinatsiyalar maftunkor va go‘zaldir.

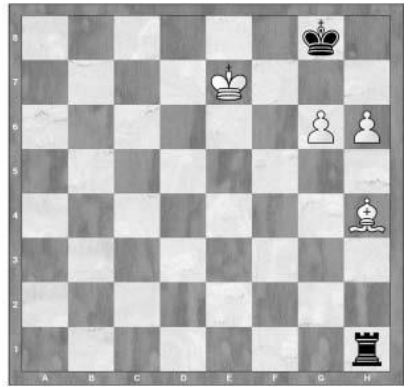
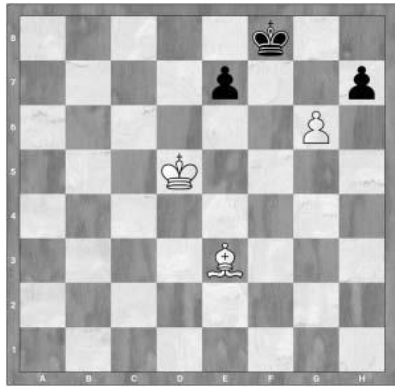
Shaxmatga doir etyud va masalalarni yechish o‘yinchining o‘yin darajasi yuksalishiga yordam beradi. Shu bilan birga, o‘yin paytida taxtadagi yurishlarni xayolan sanab, keyingi vaziyat qanday bo‘lishini oldindan ko‘rishga o‘rgatadi. Bu esa shaxmat o‘yiniidagi eng murakkab jarayondir!

### **2.10.3. Qiziqarli masala va etyudlar**

Endi aqlingizni quyidagi qiziq topshiriqlarda sinab ko‘ring. (61–65 rasmlar). Ushbu o‘nta etyud sipohli endshpilga oid bo‘lib, ularning barchasida oqlar boshlab g‘alaba qozonadi. Etyudning yechimini mustaqil topishga harakat qiling).

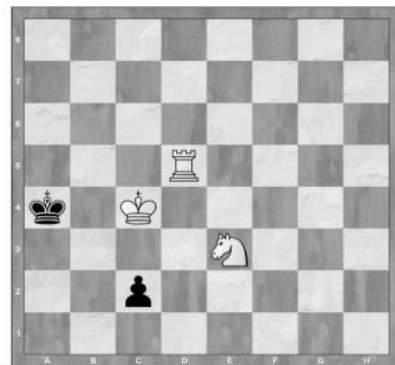
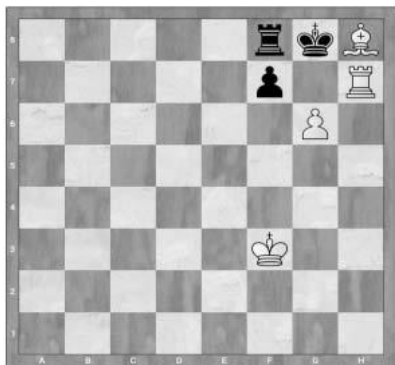


61- rasm

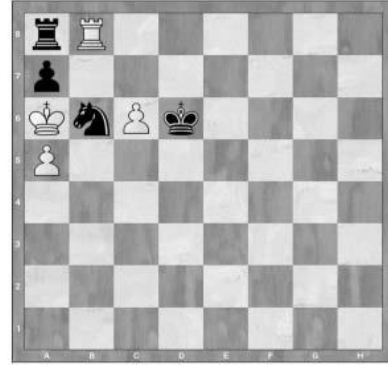
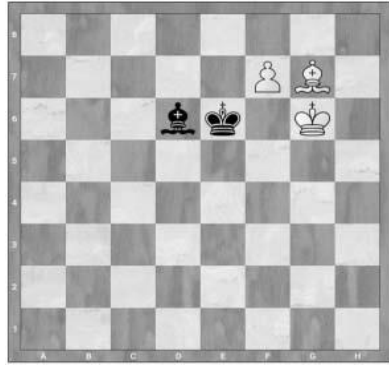


62- rasm

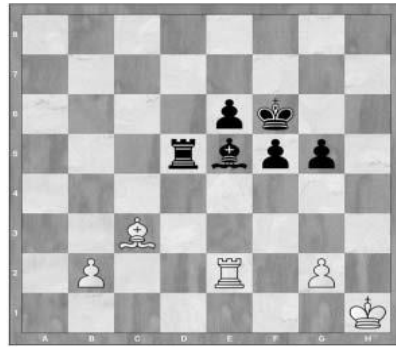
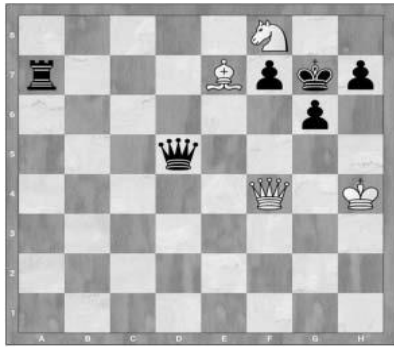
**Izoh:** Etyudlar ko‘rinishidan oddiy, biroq javobi murakkab. Aslo shoshilmang, raqib tomonidan qilinadigan yurishlarni hisobga oling!



63- rasm



64- rasm



65- rasm

### O‘z-o‘zini nazorat qilish savollari

1. Shaxmatning boshlanish qismi?
2. Shaxmatning yakuniy qismi qanday ataladi?
3. Shaxmatda ikkita shohning bir-biriga qarama-qarshi turgan holati nima deyiladi?
4. Shaxmat adabiyotlaridagi (0–0) va (0–0–0) belgilari nima ma’noni bildiradi?
5. Shaxmat o‘yini necha qismdan iborat?
6. Debyutlar necha turga bo‘linadi?
7. Jahon chempionining qay biri “kombinatsiyaning dahosi”?
8. Shaxmat o‘yining o‘rta qismi nima deb ataladi?
9. Ikki fil bilan mot qilish tartibi qanday? Uni amalda taxtada bajarib ko‘rsating.
10. Ikki ot bilan yakka shohni mot qilib bo‘ladimi? Sababini tushuntirib bering.
11. Ot va fil bilan mot qo‘yib bo‘ladimi? Qaysi qoidaga rioya

qilish kerak?

**12.** Og‘ir va yengil sipohlar bilan mot qo‘yish usullarini to‘liq daftaringizga yozib oling.

**13.** Farzin bilan mot qilish tartibi qanday? Uni amalda taxtada bajarib ko‘rsating.

**14.** Ikki rux bilan mot qilish tartibi qanday? Uni amalda taxtada bajarib ko‘rsating.

**15.** Bir rux bilan mot qilish tartibi qanday? Uni amalda taxtada bajarib ko‘rsating.

**16.** Qarshi holat (oppozitsiya) nima degani va uning necha xil turi mavjud?

**17.** Rokirovkaning necha xil turi mavjud va ular yozuvda qanaqa belgi bilan ifodalanadi?

**18.** Shaxmat adabiyotlarida uchraydigan qisqacha belgilarni aytib bering va ularni daftaringizga yozing.

**19.** Donalarning solishtirma kuch birligini ayting va ularni daftaringizga yozing.

**20.** Shaxmat o‘yini qoidalarini aytib bering va o‘zingiz ham shu qoidalariga amal qiling.

### **3 – Modul. BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QUVCHILARNING SHAXMAT O‘YINIGA QOBILIYATLARINI BAHOLASH DIAGNOSTIKASI**

#### **3.1. Bolalarning aqliy rivojlanishida shaxmatning o‘rni**

Shaxmat nafaqat bolalarga quvonch va zavq bag‘ishlaydigan o‘yin, balki ularning aqliy va shaxsiy rivojlanishining ta’sirchan, samarali vositasi hamdir. Shaxmatning bolalar rivojlanishidagi afzalliklari ko‘pgina o‘qituvchilar tomonidan qayd etilgan, xususan V. Suxomlinskiy shunday yozgan edi: “Fikrlash madaniyatini tarbiyalashda shaxmatga katta o‘rin berilgan. Shaxmat o‘ynash - intizomli fikrlash, xamda tarbiyadir. Lekin bu yerda eng muhim narsa xotirani rivojlantirishdir. Yosh shaxmatchilarni kuzatar ekanman, bolalar ruhiy jihatdan bo‘lgan vaziyatni qanday qayta tiklab, nima bo‘lishini tasavvur qilib ko‘rdim. Shaxmatsiz aqliy qobiliyat va xotirani to‘laqonli tarbiyalashni tasavvur qilib bo‘lmaydi”.

Ilmiy tadqiqotlar shuni tasdiqlaydiki, shaxmat bilan doimiy shug‘ullanayotgan bolalar maktabda, ayniqsa tabiiy fanlar bo‘yicha o‘zlashtirish yaxshi olib boradilar. Shaxmat – bu bola rivojlanishining, uning kelajakda maktabdagi yutuqlari yaxshi ko‘rsatkichlaridan biri, chunki shaxmat tufayli:

- mustaqil fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirish. Ko‘p o‘tishli o‘yinlar mantiq, xotira, va tasavvur rivojlantiradi. O‘yin davomida bolaga qat’iyatlilik, maqsadga intilish, diqqatli bo‘lish uqtiriladi;

- mustaqil bo‘lishni o‘rgatishadi. O‘yin tushunchasi kichik yoshdagi shaxsda o‘z vaqtida qaror qabul qilish va unga to‘liq javobgar bo‘lish hamda maqsadga qarab diqqatni tez jamlay olish va unga erishish yo‘llarini topa olish qobiliyatini metodik jihatdan shakllantiradi;

- ular muvaffaqiyatsizliklarga oqilona yondashish qobiliyatini shakllantiradi. Bu nafaqat to‘g‘ri xulosalar bilan xatolar ustida

puxta ishlash, balki kelajakda ularni maqsadga qarab qo'llash qobiliyatini ham anglatadi. Bularning barchasi aql-zakovatni va ijodiy fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi, shuningdek ijodkorlikni kuchaytiradi;

- strategik va tizimli fikrlash chegaralarini kengaytirish. Ular vaziyatni tahlil qilish va yodda yutuqli mantiqiy zanjirlarni ishlab chiqishni o'rgatadi.

Shaxmat o'yini maktab o'quvchilarining ko'rgazmali va obrazli tafakkurini rivojlantiradi, mantiqiy tafakkurning paydo bo'lishiga ko'maklashadi, qat'iyatli bo'lishni, diqqatli bo'lishni, fikrlashni va maqsadga intilishni o'stiradi. Bu o'yinni o'rgangan bola o'z-o'zini tanqid qiladi, mustaqil fikrlashga, qaror qabul qilishga, oxirigacha kurashishga, muvaffaqiyatsizliklardan tushkunlikka tushmaslikka odatlanadi.

Ko'plab mashhur shaxmatchilar shaxmat bilan ilk bor kichik yoshida tanishgan, xususan, X.R. Capablanca, A. Karpov, P. Keres, S. Reshevskiy, M. Eyve qadimgi o'yin bilan ilk bor 4 yoshida tanishgan, N. Gaprindashvili, G. Kasparov – 5 yoshda, V. Smislov, B. Spasskiy, R. Fisher – 6 yoshida, A. Alyoxin, M. Tal – 7 yoshida. Shaxmat o'yiniga jalb qilingan bolalarning hammasi ham chempion bo'lavermaydi. Shaxmatning to'liq rivojlangan shaxsni shakllantirishga qo'shgan salmoqli hissasi juda ham muhim.

Yoshligidan shaxmat o'ynashni o'rganish ko'plab bolalarning rivojlanishda o'z tengdoshlari bilan o'rtoqlashishiga yordam beradi, muloqotga kirishuvchan bo'lmagan turdagi yuz minglab bolalar uchun ijod qilishiga yo'l ochadi. Muloqot doirasini kengaytirish, to'la-to'kis o'z-o'zini namoyon qilishga, o'z-o'zini anglash imkoniyatlarini kengaytirish, bu esa bolalarga yakkalanishni, xayoliy tubanlikni yengishga imkon beradi.

Biroq, barcha bolalar bu o'yinga qiziqmaydilar va har bir kishi shaxmat o'ynash istak-xoxishiga ega emas. Shuning uchun,

bu bolaning o‘yinga majburiy jalb qilish, bu o‘yinga qiziqish uyg‘otish kerak emas, lekin ayni paytda uning aqliy rivojlanish darajasini hisobga olish kerak. Bu esa mazkur o‘yin uchun ularning qobiliyatlarini xolisona, yuqori aniqlik bilan aniqlash imkonini beruvchi psixologik-pedagogik vositalar majmuini talab qiladi.

Ilmiy adabiyotlarda bolalarning shaxmat o‘yinini o‘rganish salohiyatini ochib beruvchi bir qator psixologik usullar mavjud (ko‘p hollarda ular shaxmatning o‘ziga emas, balki faqat ularni tayyorlashga yo‘naltiriladi). Shuni ta’kidlash joizki, bolani shaxmat donalarini harakatlantirishga o‘rgatish qiyin emas, balki uni shaxmat pozitsiyalarida va shaxmat tafakkurining aspektlarida harakat qilishga o‘rgatish juda ko‘p vaqt talab qiladigan vazifadir. Bu vazifani amalga oshirish ko‘p jihatdan bolaning o‘z-o‘zini rivojlantirish uchun ichki salohiyatiga bog‘liq. Ushbu salohiyatning muhim xususiyatlaridan biri o‘rganish qobiliyatidir.

Xorijiy va mahalliy olimlarning tadqiqotlari, shuningdek, shaxmatni o‘qitish tajribasi shuni ko‘rsatadiki, shaxmat mashg‘ulotlarini boshlash uchun eng qulay yosh 5 dan 10 yilgacha bo‘lgan oraliqqa to‘g‘ri keladi, chunki bu davrdan boshlab bolalar aqlida harakat qilish qobiliyatini shakllantira boshlaydilar. Rivojlanishning bu bosqichida shaxmat ideal model hisoblanadi. Boshlang‘ich maktab yoshida bola aql-zakovatining jadal rivojlanishi nafaqat inson ruhiyatida, balki umuman hayotida ham katta rol o‘ynaydi. Agar shaxmat hammaga o‘rgatilsa, shaxmat o‘yinini o‘ynashni davom etish yoki etmasligidan qat’iy nazar, barcha bolalarga aynan nima berishini tushunish bilan bog‘liq bo‘lgan “tarbiyaviy” ko‘rsatma yetakchi bo‘lib qoladi.

Shaxmatning bolalar rivojlanishidagi o‘rni quyidagicha:

- tafakkurning uyg‘onishi, bilish faoliyati, abstrakt va konkret tafakkurning rivojlanishi;

- mantiqiy go‘zallik va obrazli tafakkur qilish olamiga kirish;



- atrofingizdagi olam haqidagi tushunchangizni kengaytirish;
- xotirani rivojlantirish, diqqat, qat'iyat;
- bilimning kreativ (ijodiy) vazifasini ta'minlash;
- shaxsning boshqa ijobiy xususiyatlarini tarbiyalash.

Eksperimental tarzda shaxmatni faol o'ynayotgan bolalarda intellektual reaksiya tezligi o'ynamaydigan bolalarga nisbatan 40% yuqori ekanligi aniqlandi. Bu har bir bolaning aql xususiyatlari bitta ma'lumot bilan doimiy qotib qolgan bo'lmaydi, balki muayyan ta'lim sharoitida progressiv o'zgarishlarga uchrashini anglatadi. Bunday sharoitni ta'minlashda muhim o'rin shaxmatga tegishli.

Shaxmat-bolaning ko'p tomonlama rivojlanish vositasi. Bu umumiy madaniyatni yuksaltirishga qaratilgan o'yin xarakteridagi umuminsoniy intizomdir. Shaxmat tashqi va ichki nutqning rivojlanishiga, kombinator va mantiqiy fikrlash, iroda, hayotiy faollik, tanqidiylik, o'zini o'zi tahlil qilish va o'z-o'zini baholash, mustaqil ta'lim olish qobiliyatiga ta'sir qiladi.

Maktab ta'limining muammoli tomoni doimo bo'lib kelgan va qolaversa, olingan bilimlarni amalda qo'llay olish qobiliyatini bermaydi. Shaxmat bolalar uchun amaliy jihatdan rivojlangan va uzviy nazariyaga ega bo'lgan amaliy va qiziqarli amaliy faoliyatdir.

Barcha bolalarga shaxmatni o'rgatish kerak va buni amalga oshirishning eng qulay vaqti, mutaxassislarning fikriga ko'ra, boshlang'ich maktabda yoki hatto undan ham oldin. Shaxmatni yoqtiradigan o'quvchilarga esa o'qishni o'rta maktabda davom ettirish imkoniyati berilishi kerak.

Lekin ko'pincha bolaning kelajakda shaxmat grossmeysteri bo'lish ichki salohiyati (iste'dodi) mavjud. Lekin uning yoshi yoki boshqa sabablarga ko'ra, u hali shaxmatga jalb qilinmaydi. Bunday hollarda uning "yashirin" iste'dodini hisobga olmaganda, faqat tashqi omillar asosida qaror qabul qila olmaslik kerak. Afsuski,

shaxmat didaktikasida tabiatning “yashirin” iste’dodini ko‘rish, shaxmatda bolaning potensial rivojlanishini ko‘rish va baholash imkonini beruvchi ob’ektiv vositalar yo‘q.

T.A. Ognevaning fikricha, “shaxmat orqali bolaning rivojlanish sifati va tezligini oshirish uchun bolaning bu o‘yinni o‘rganishdan oldin shaxmatni o‘rganish qobiliyatini bilish muhimdir”. U har bir bolaning haqiqiy rivojlanish zonasini ko‘rishga imkon beradigan asl psixologik metodlar tizimini ishlab chiqdi. Bu sizga o‘quv jarayonida uning uchun kuchiga qarab belgilangan yuklamani aniqlash imkonini beradi. Natijada bolaning shaxmat qobiliyatlari prognozi amalga oshiriladi.

### **3.2. Shaxmatchi shaxsiga qo‘yiladigan zamonaviy talablar**

Shaxmat o‘ynash qobiliyatini xolisona baholash uchun shaxmatchilarga qo‘yiladigan talablarni, ya’ni shaxmatchi qanday psixologik, fiziologik, aqliy, ijodiy, axloqiy sifatlarga ega bo‘lishi kerakligini bilish kerak. Shunday qilib, muammo shaxmat o‘yini uchun bolaning salohiyatini har tomonlama baholashda yotadi. Shuning uchun turli xil diagnostik vositalar va usullar kerak. Shaxmatni o‘rganish va shaxsni shakllantirishni tashhislashning bu usullari butun o‘quv materialini qamrab olgan holda rivojlantiruvchi ta’lim tamoyillariga asoslanishi lozim.

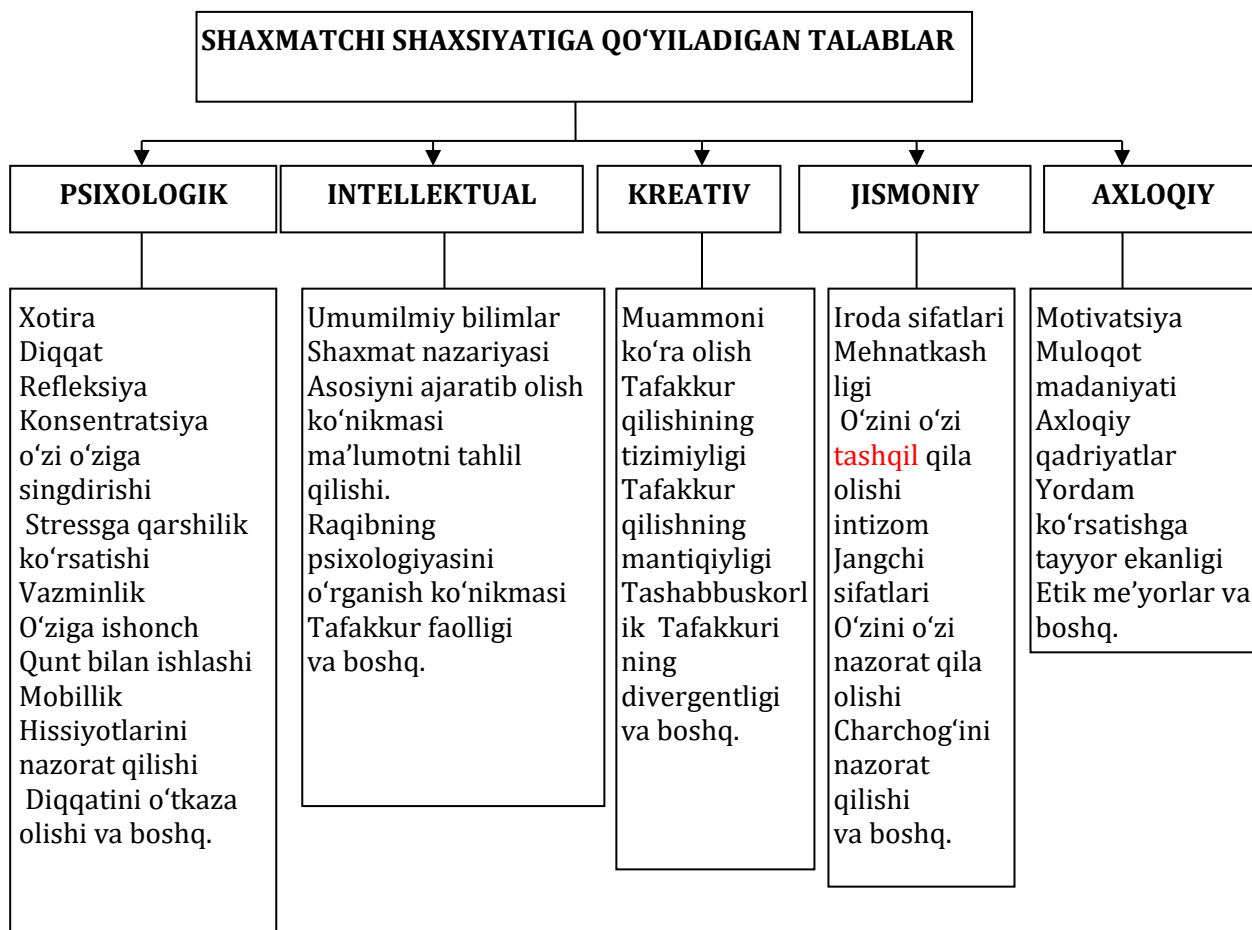
Boshlang‘ich sinf o‘quvchilariga shaxmatni o‘rgatish qobiliyatini aniqlashning har tomonlama metodikasini ishlab chiqish juda murakkab muammo bo‘lib, u maxsus psixologik-pedagogik diagnostik usullarni ishlab chiqishni talab etadi. Bizningcha, bunday vosita va usullar shaxmat o‘yininin barcha tarkibiy qismlarini tizimli baholashga asoslanishi lozim. Salohiyatni baholashga har tomonlama yondashish shaxmat olamining eng yaxshi vakillari ega bo‘lgan shaxsiy fazilatlarni hisobga olgan holda va ularning ishini maksimal muvaffaqiyati

uchun shart-sharoitlar nuqtaiy nazaridan ishlab chiqilishi kerak.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining shaxmat o'ynash qobiliyatini aniqlash bo'yicha taklif etilayotgan majmuaviy metodikaga shaxmat "vunderkind"lariga xos bo'lgan psixologik, jismoniy, aqliy, ijodiy va ma'naviy-axloqiy sifatlarni o'ziga qamrab olgan.

Asosan empirik va anketa ma'lumotlariga asoslangan boshqa usullardan farqli ravishda taklif etilayotgan murakkab metodika ilmiy va ixtisoslashtirilgan adabiyotlar tahlili, psixologik-pedagogik tajribalar, shaxmat darslarini o'qitish tajribasi va dunyoning yetakchi shaxmatchilarining fikrlari asosida ishlab chiqiladi.

Shaxmat "vunderkindi" uchun belgilangan talablarni biz 5 blok guruxlariga ajratdik: psixologik, jismoniy, intellektual, ijodiy va ma'naviy-axloqiy (1-chizma). Tabiiyki, ularning barchasi birbiriga bog'liq va o'zaro bog'liq. Ushbu bo'linish shartli bo'lib, bolaning shaxmat yo'lining boshida kerakli potensial imkoniyatlarini aniqlashga yordam beradi. Bu farqlanish ana shu fazilatlarning qaysi biri tug'ma deb hisoblanishi va hayot davomida rivojlanishi va rivojlanishi mumkinligi, hamda ularning qaysi biri faqat shaxmat o'yniga ta'luqli ekanligini aniqlash imkonini beradi.



### 1-chizma. Shaxmatchi shaxsiyatiga qo'yiladigan talablar

Aniqlangan talablar va ularning tarkibiy qismlari asosida bolaning shaxsiy sifatlarining mos kelishini aniqlash uchun diagnostik vositalardan foydalanish mumkin.

### 3.3. Boshlang'ich sinf o'quvchilariga shaxmatni o'rgatish qobiliyatini aniqlash bo'yicha metodikalar majmui

Ma'lum bo'lgan va o'zgartirilgan testlar asosida o'quvchilarning aqliy, ijodiy va psixologik sifatleri tashhislanadi. Natijalar 10-jadvalga kiritiladi. Psixologik testlar asosiy diagnostik vositalar sifatida tanlandi: "tahlil qilish qobiliyati"ni aniqlash, "fikrlash va qiyinchiliklarni almashtirish faoliyati"ni aniqlash, bolaning aqliy qobiliyatini aniqlash, shuningdek, "shaxsning hissiy holati" - bolaning psixofiziologik holatini o'rganishga imkon beruvchi Lusher – Dorofeeva rangli testini o'zgartirish.

### **3.3.1. Shaxmatni o‘rganish qobiliyatini psixologik testlar asosida baholash metodikasi**

Maktab o‘quvchisi aqliy rivojlanishining asosiy mazmuni ichki harakatlarni shakllantirishdir. Lekin ular o‘z-o‘zidan paydo bo‘lmaydi, balki tashqi, amaliy harakatlarning “ichiga” o‘tishi natijasida paydo bo‘ladi.

Bolalar 5 yoshida qanday o‘ynashini kuzatganmisiz? Bu yoshdan boshlab, ular sheriksiz, ba‘zan esa tashqaridan ko‘rinadigan harakatlarsiz ham faoliyat yurita oladilar. “Ichki” o‘yining bu o‘tishi bolaning aqliy rivojlanishidagi muhim bosqich bo‘lib, voqelikni ruhiy jihatdan aylantirish qobiliyatining paydo bo‘lishini belgilaydi. Shaxmat bu o‘tishni osonlashtirish vositalaridan biridir.

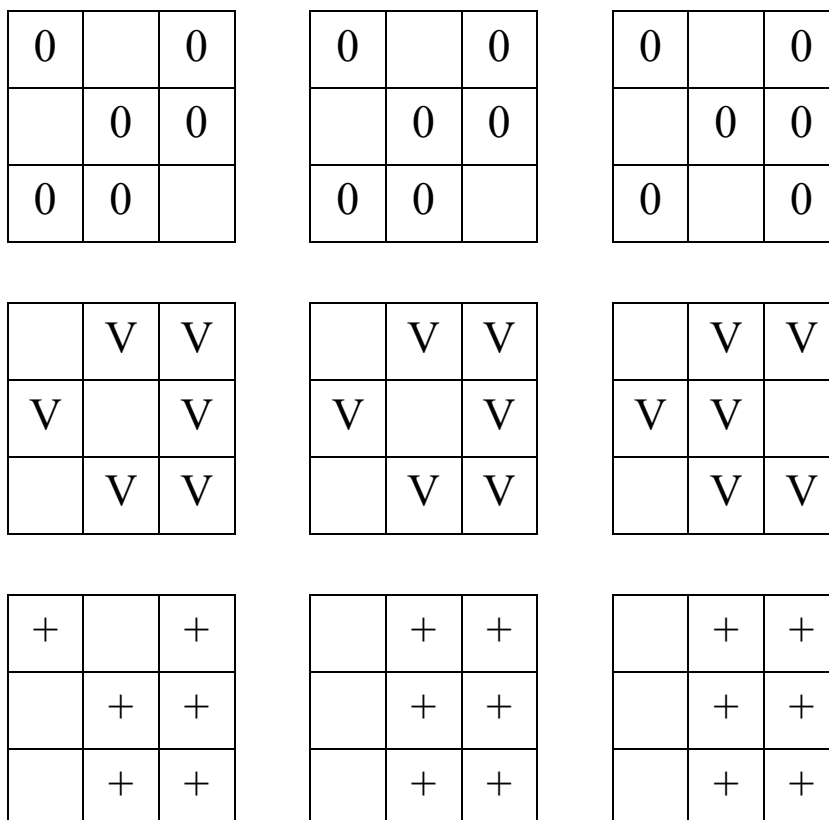
Usullardan biri tahlil qilish qobiliyatini aniqlashga qaratilgan. Ikkinchisi - “devorni chizish” - neyropsixologik tekshiruv metodlari majmuasidan olinadi va motorika sohasining fikrlash inersiyasi va qiyinchiliklarni almashtirish faoliyati kabi kamchiliklarini aniqlashga imkon beradi. Uchinchi metod bolaning aqliy harakat qilish qobiliyatini diagnostika qiladi. To‘rtinchi usul (“shaxsning hissiy holati” - Lyusher - Dorofeeva ranglar testining modifikatsiyasi) bolaning psixofiziologik holatini o‘rganish imkonini beradi, bu esa test davomida hissiy kayfiyat va ichki faollik darajasini belgilaydi.

Ushbu metodlar bloki boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining shaxmat o‘ynash qobiliyatini juda yuqori tashhis qo‘yish bilan aniqlash imkonini beradi. Ushbu testda yuqori natijalarni ko‘rsatgan bolalar shaxmat o‘ynashni o‘rganish va uzoq vaqt davomida barqaror qiziqishni saqlab qolish uchun ko‘proq tayyor bo‘ladilar va bu shaxmat o‘ynashni bilmaydigan bolalar uchun juda barqaror ta‘lim guruhlarini yaratishga imkon beradi.

**Birinchi usul** tahlil qilish qobiliyatini aniqlashga qaratilgan.

Rus psixologi, psixologiya fanlari doktori A.Z. Zakning vazifalariga asoslanadi. 66-rasmda bolaga taklif etilgan uchta topshiriq namunalari ko‘rsatilgan.

Vazifa sharti. Aylanalar uchta kvadratda chiziladi. Ikkita kvadratda ular aynan bir xil joylashadi, qolgan kvadratda esa bitta aylana boshqa ikkitadan farqli joylashadi. Bu kvadratni toping va ustiga tasdiq belgisini qo‘ying. Bu sizning vazifangizga javobingiz bo‘ladi. Agar siz doiralar bilan muammoni hal qilgan bo‘lsangiz, unda tayoqchalar va krest bilan vazifani xuddi shu tarzda bajarish kerak.



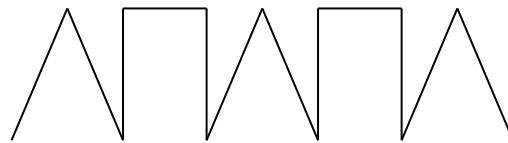
66- rasm

Natijani tahlil qilish. Agar barcha vazifalar to‘g‘ri yechilgan bo‘lsa, bu bola rivojlanishning yosh me‘yoriga muvofiqligini ko‘rsatadi. Agar bir-ikkita topshiriq to‘g‘ri bajarilsa, bolaning diqqat-e‘tiborida muammolar mavjud. Bu odatda, ta’sirchan yoki

juda hissiy bo‘lgan bolalarga xosdir. Agar bizning sinalayotgan bolamiz birorta vazifani bajarmagan bo‘lsa, unda ob‘yektlarni solishtirish qobiliyati rivojlanishining past darajasiga ega ekanligi haqida taxmin qilish mumkin. Bunday holda, shaxmat darslari tahlil qilish qobiliyatini rivojlantirish uchun tavsiya etiladi, ammo yuklama hajmi kamaytirilgan sharoitda.

**Ikkinchi texnika** “devorni chizish” neyropsixologik tekshiruv metodlari majmuasidan olinadi va motorika sohasining stereotip harakatlar sifatida bir dasturidan ikkinchisiga o‘tishdagi qiyinchiliklar kabi kamchiliklarini aniqlash imkonini beradi.

*Vazifa sharti.* Oldingizdagi devorning boshlanishini ko‘rasiz. Qalam oling va xuddi shu tarzda davom eting. Shu bilan birga qalamni qog‘ozdan sug‘urib bo‘lmaydi. Varaqning oxiriga chizing.



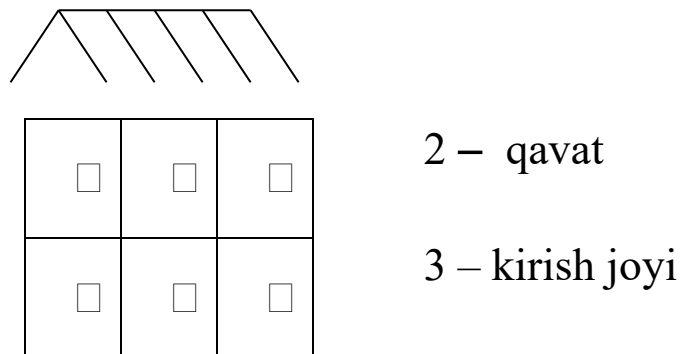
67-rasm

Agar bola faqat bitta elementni, masalan, burchaklarni chizishda davom etsa, bu fikrlash inersiyasini ko‘rsatadi. Agar elementlar orasida platformalar bo‘lsa, bu faoliyatda o‘tish qiyinligini ko‘rsatadi. Satr oxiriga kelib elementlarning o‘lchami oshgan holatda bola charchashining ortganligini ko‘ramiz. Bu, shuningdek, devor naqsh elementlarini kamaytirish bilan ko‘rsatilgan bo‘lishi mumkin. Aniqlangan kamchiliklar shaxmat darslarida aqliy faoliyat samaradorligiga salbiy ta‘sir ko‘rsatadi va o‘quv jarayonini sekinlashtiradi. Bolaning bu qiyinchiliklarini engish ota-onasining jiddiy tashvishiga aylanishi kerak, chunki ularni faqat shaxmat mashqlarini bajarish bilan bartaraf etib bo‘lmaydi.

SHaxmatni o‘rganish qobiliyatini aniqlashning **uchinchi**

**usuli** T.A.Ogneva tomonidan ishlab chiqilgan. Bu bolaning aqliy harakat qilish qobiliyatini tashxislaydi va “arxitektor va quruvchilar” deb ataladi. Moddiy uyning bir shakl va ramzlar bir qator (68-rasm).

### Uy loyihasi.



68-rasm

*Vazifa sharti.* Rasmda uy ko‘rsatilgan. Necha qavatga ega ekanligini hisoblang. To‘g‘ri, 2 qavat. Uydagi qavatlar sonini gorizontaal chiziq bilan 2 - soni bilan belgilaylik:

Ana endi bu uyda qancha kirish borligini hisoblang. Bilasizmi, albatta, bir kiraverishdagi xonadonlarning derazalari bir-birining ustiga joylashgan. To‘g‘ri, bu uyda 3 ta kirish joyi bor. Uydagi kirishlarning umumiy sonini vertikal chiziq bilan bir qator 3-bilan ifodalaylik:.

Qavatlar va kirishlarning raqamlari va tire bo‘lgan ushbu belgilar ushbu uyning loyihasi deb ataladi.

Quyidagi vazifani bajaring:

Berilgan loyihalar bo‘yicha uylarni chizish kerak.

1 loyiha – **3 – va 2 |**.

2 loyiha – **4 – va 3 |**.

3-loyiha – **2 – va 1 |**.



Amaliyot shuni ko‘rsatadiki, bu vazifani uddalagan bolalar shaxmat o‘yinini muvaffaqiyatli egallaydilar. Hatto bir-ikkita vazifani bajarishi ham, shaxmatni o‘rganish uchun yaxshi bashorat beradi. Agar bola biron-bir vazifani to‘g‘ri chizmagan bo‘lsa-da, faqat namunani ko‘chirgan bo‘lsa, unda bu reproduktiv faoliyat uslubini ko‘rsatishi mumkin (tavsiya etilgan vazifa shartlarini mustaqil tahlil qilmasdan kattalarning harakatlarini takrorlash tendensiyasi mavjud).

Agar bola vazifani bajarishdan bosh tortsa yoki vazifani uyining ayrimlarining o‘zboshimchalik bilan chizmasi bilan almashtirsa, biz qidiruv faoliyatining zaif rivojlanishini tahmin qilishimiz mumkin. Bunday bolalar shaxmat o‘yini qoidalarini o‘rganishlari mumkin, lekin shu bilan birga ularda o‘rganish qobiliyati past bo‘ladi. Bu shaxmat darslarida olingan bilimlarni o‘z o‘yiningizga o‘tkazmaslikda ham namoyon bo‘ladi.

**To‘rtinchi uslub** “Shaxsning hissiy **mavqei**” deb ataladi.

Lusher-Dorofeeva rangli testining modifikatsiyasi bo‘lib, bolaning psixofiziologik holatini o‘rganish imkonini beradi. Metodika ushbu test davomida ichki faoliyatning hissiy holati va darajasini aniqlaydi. Uni amalga oshirish uchun har bir bolada uchta rangli qalam bo‘lishi kerak: qizil, ko‘k va yashil.

Test materialini uchta bir xil kvadratdan ikki qatordan iborat.

*Ko‘rsatmalar № 1:* “Kvadratlarning yuqori qatorini ranglang, shunda ularning har biri faqat bitta rangda – qatordagi har bir kvadrat faqat qizil, yoki faqat yashil yoki faqat ko‘k bo‘lishi mumkin. Barcha kvadratlar boshqa rangda bo‘lishi kerak.”

*Ko‘rsatma № 2:* (bola kvadratlar ustki qatorini bo‘yashni yakunlagach, unga yangi topshiriq beriladi) “siz chizgan qatorga qarang va bu kvadratlarni rangli tartibga solishni yoqtirasizmi, deb o‘ylang. Uni o‘zgartirishni istaysizmi, yoki siz uni o‘sha holatda qoldirishni istaysizmi? Kvadratlar ikkinchi qatorini

xoxlaganingizdek bo‘yab chiqing’.

Ushbu texnikani talqin qilish va dekodlashtirish bolalar tomonidan bo‘yalgan kvadratlarning ikkinchi qatori bo‘yicha amalga oshiriladi. Birinchi bo‘yash vazifani bajarishda bolani yo‘naltirish va o‘qitish uchun zarur, shuning uchun u hisobga olinmaydi.

Ikkinchi qatordagi rangli kvadratlarning ranglari formula ko‘rinishida yozilgan bo‘lib, ularning harflari shu predmetning rang tartibiga mos keladi. Har bir formulaning izohi 9-jadvalda “natijalar sharhi” keltirilgan.

### Natijalarning sharhi ( Dorofeeva i T.A. Ogneva bo‘yicha).

9-jadval

<b>Rang formulasi</b>	<b>Funksional holati</b>	<b>Funksional holatning sharhi</b>	<b>Daraja</b>
K – S – Z	Funksional zo‘riqish (FZ)	Ogohlik holatiga, yo‘naltiruvchi hissiyotlar, faollik, diqqat-e‘tiborning oshirilishiga xos; ushbu holat funksional tizimni reaksiya bildirishining optimal varianti bo‘lib keladi.	Yuqori - 3
S – K – Z	Funksional dam olish (Fd)	Tinch, muvozanatli holat – faoliyatning har xil turlari uchun eng optimal, zo‘riqishni talab qilmaydi; ushbu holat ifodalangan kechinmalar yo‘qligi haqida dalolat beradi.	O‘rta - 2
S – Z – K	Funksional qo‘zg‘alish (FQ)	Ijobiy hissiyotlarning ustivorligi – qoniqish hissiyotini kechirishdan zavqlanishgacha.	Yuqori - 3

K – Z – S	Funksional sekinlashish (FS)	Holat ehtiyojlarni qoniqtirmaslikning (fuetskional qo‘zg‘alish holatiga mos ravishda) natijasidir. Ushbu holat salbiy hissiyotlar (hafagarchilik, qayg‘u) ustivorligi haqida dalolat beradi; o‘zgarishlar diapazoni - hafagarchilikdan – tushkunlikgacha, andishadan – qayg‘urishgacha, organizmni barcha tizimlarining o‘ta zo‘riqishi.	Past - 1
Z – S – K	Affektiv qo‘zg‘alish holati (AQH)	Faol affektlar - qayg‘urishdan betoqatlik hissiyotigacha, norozilik bildirishdan g‘azab va jahlgacha.	O‘rta - 2
Z – K – S	Affektiv to‘xtalish holati (ATH)	Kuchli salbiy hissiyotlar ustivorligi ko‘lami o‘zini yo‘qotib qolish holatidan psixik qulaysizlik va qo‘rqishgacha.	Past- 1

### 3.4. Diqqat, diqqatni jamlash va diqqatni ko‘chirishni rivojlantiruvchi testlar

Diqqat, diqqatni jamlash va diqqat ko‘chirishni rivojlantirishga qaratilgan testlar quyidagi sifat ko‘rsatkichlariga asoslanadi:

- taxliliv va sintetik operatsiyalarni o‘zlashtirish darajasi, shu jumladan umumlashtirish va abstraksiyalash;
- tafakkur moslashuvchanligi darajasi va o‘zgaruvchan sharoitlarga aqliy operatsiyalarni mos ravishda qayta qurish bilan javob berish qobiliyati;

- aqliy faoliyatning aniq yoki abstrakt komponentlari o‘rtasidagi yaqin bog‘lanish yoki yetarli aloqaning yo‘qligi.

Individual farqlar tahlil va sintez kabi aqliy operatsiyalarda ham yaqqol ko‘zga tashlanadi. Ma’lumki, o‘rganilayotgan hodisa yoki **ob’ekt**ning mohiyatini tushunish tahlil va sintez jarayonlari birlikda kechganidagina sodir bo‘ladi.

Fikrlashning moslashuvchanligi uchta asosiy ko‘rsatkich bilan belgilanadi: 1) vazifaga muammo sifatida yondashish; harakat tartiblarining mos ravishda o‘zgarishi; 2) o‘zgargan shartlarga muvofiq bilim yoki ko‘nikmalarni va ularning tizimlarini qayta qurish qulayligi; 3) bir xil harakat tartibidan boshqasiga o‘tish qobiliyati yoki qulayligi. O‘quvchining farqlanishiga asos bo‘lgan bu mezonlar o‘quvchining eng muhim umumiy xususiyati - o‘rganish qobiliyati - “o‘rganuvchanlik” ni ochib berishga yordam beradi.

### **Tashhis natijalarini tahlil va talqin qilish**

Qayd etilganidek, shaxmatni o‘rganish qobiliyatini har tomonlama baholash talaba shaxsining psixologik, aqliy, ijodiy, jismoniy, ma’naviy va axloqiy sifatlarini aniqlashdan iborat. Quyida sinalgan shaxs xususiyatlari va tashhis vositalari hamda rivojlanish darajasi ko‘rsatilgan jadval keltirilgan. Tavsiya etilgan vositalar (testlar, shaxmat o‘yini, masalalar yechish) asosida sonli ko‘rsatkichlar aniqlanadi va jadvalga kiritiladi.

**Shaxmat o‘yinida qobiliyatini aniqlash bo‘yicha tekshirilgan  
sifatlarining natijalari**

**10- jadval.**

№	Bloklar va tekshiriladigan sifatlar	Tashhis vositalari			Rivojlanish darajasi		
		Test	O‘yin	Vazifa	Yuqori	O‘rt	Past
<b>I. Psixologik</b>							
1.1	Xotira						
1.2	Diqqat						
1.3	Diqqatni jamlash						
1.4	Refleksiya						
1.5	Stressga nisbatan chidamligi						
<b>II. Intellektual</b>							
2.1	Shaxmat nazariyasini bilish darajasi						
2.2	Umumiy bilimlar						
2.3	Aniq fanlarni bilish darajasi						
<b>III. Kreativ (ijodiy)</b>							
3.1	Ma’lumot tahlili						
3.	Umumlashtirish va						

2	tizimlashtirish ko'nikmasi						
3. 3	Asosiysini ajrata olish ko'nikmasi						
3. 4	Sirtdagini ko'ra olish ko'nikmasi						
<b>IV. Jismoniy</b>							
4. 1	Iroda sifatleri						
4. 2	Intizom						
4. 3	Mexnatsevarlik						
4. 4	O'zini o'zi nazorat qilish						
4. 5	O'zini o'zi tashkillashtirish						
4. 6	Sabrliligi						
<b>V. Ma'naviy-axloqiy</b>							
5. 1	O'yinga motivatsiyasi						
5. 2	Muloqot madaniyati						
5. 3	Qadriyatni tanlash						
5. 4	Yordamga kelishi						

Tavsiya etilgan murakkab metodika nafaqat bolalarning shaxmatni o‘rganish qobiliyatlarini aniqlash, balki bolalarning rivojlanishidagi ayrim qiyinchiliklarni, ularni keyinchalik korreksiyalash uchun zarur chora-tadbirlarni o‘z vaqtida aniqlash va ishlab chiqish imkonini beradi.

### **O‘z-o‘zini nazorat qilish savollari**

1. Debyut nima va uning necha xil turi bor?
2. Mittelshpil nima va unga ta’rif bering.
3. Endshpil nima va uning qoidalarini aytib bering.
4. Kombinatsiya nima va u qanday paydo bo‘ladi?
5. Pot nima va unga ta’rif bering.
6. Shaxmat adabiyotlarida uchraydigan qisqacha belgilarni aytib bering va ularni daftaringizga yozing.
7. Donalarning solishtirma kuch birligini ayting va ularni daftaringizga yozing.
8. Shaxmat o‘yini qoidalarini aytib bering va o‘zingiz ham shu qoidalarga amal qiling.

## XULOSA

Xulosa qilib aytganda shaxmat o'ynash qobiliyati ko'p jihatdan o'yinchining individual xususiyatlariga bog'liq bo'lib, xotira, diqqat va fikrlash kabi ruhiy jarayonlarni o'z ichiga qamrab oladi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining shaxmatni o'rganish salohiyatini to'liq baholash uchun 5 ta yo'nalish bo'yicha shaxmatni o'rganish qobiliyatini baholashni qamrab olgan keng qamrovli metodika taklif etiladi: psixologik sifatlar, jismoniy sifatlar, aqliy sifatlar, ijodiy va ma'naviy-axloqiy fazilatlar.

Ushbu rivojlanish talabaning psixologik, ijodiy va intellektual sifatlarini baholash metodikasini taqdim etadi. Baholash test usullaridan foydalanishga asoslanadi.

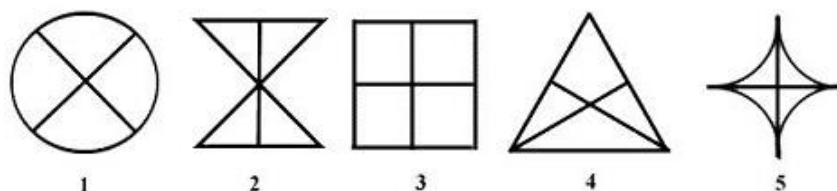
Bu metodlar majmuasidan foydalanish tajribasi nafaqat bolalarning shaxmatni o'rganish qobiliyatlarini aniqlash, balki bolalarning rivojlanishidagi ayrim qiyinchiliklarni, ularning keyingi korrektirovkasi bilan o'z vaqtida aniqlash bolaning umumiy rivojlanishiga katta foyda keltiradi.



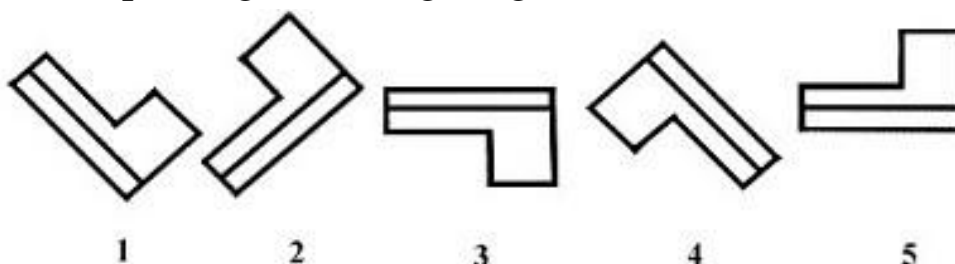
# TEST SINOVLARI

## Test №1. Ko'rgazmali - qiyofa testi

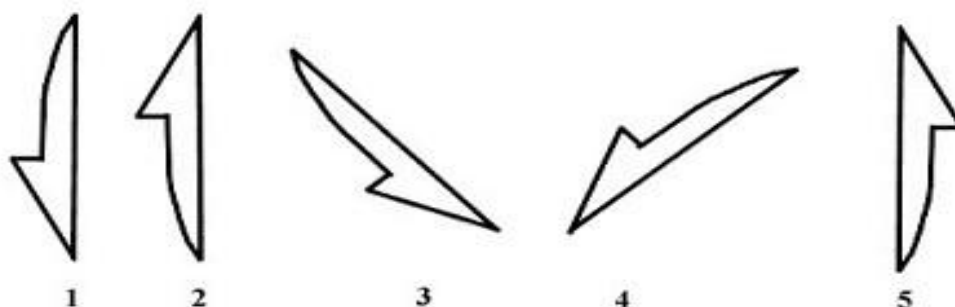
1. Ortiqcha figurani belgilang.



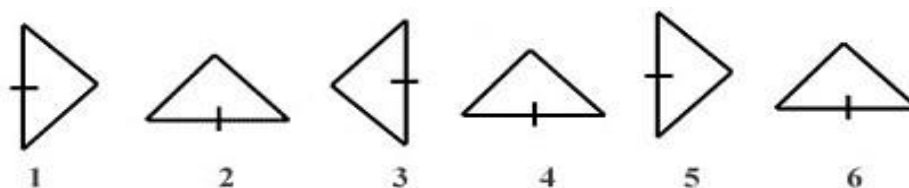
2. Ortiqcha figurani belgilang.



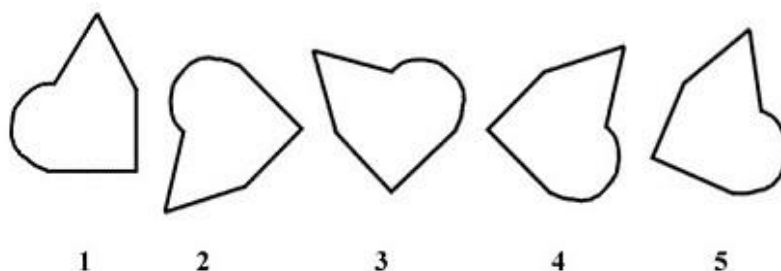
3. Ortiqcha figurani belgilang.



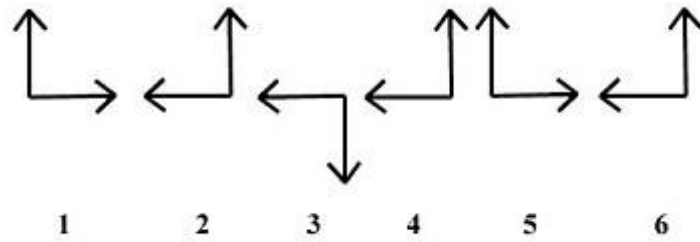
4. Ortiqcha figurani belgilang.



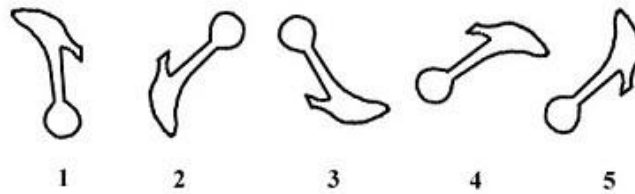
5. Ortiqcha figurani belgilang.



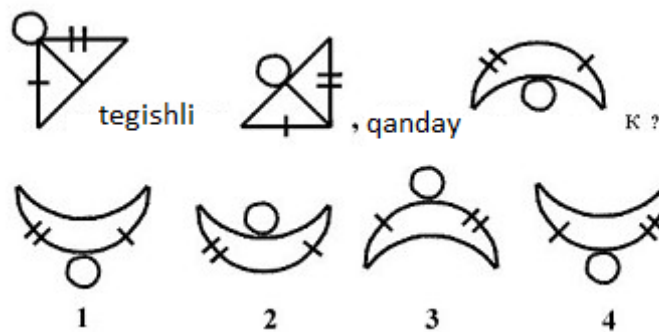
6. Ortiqcha figurani belgilang.



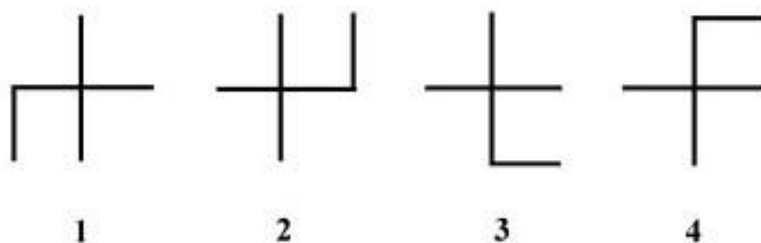
7. Ortiqcha figurani belgilang.



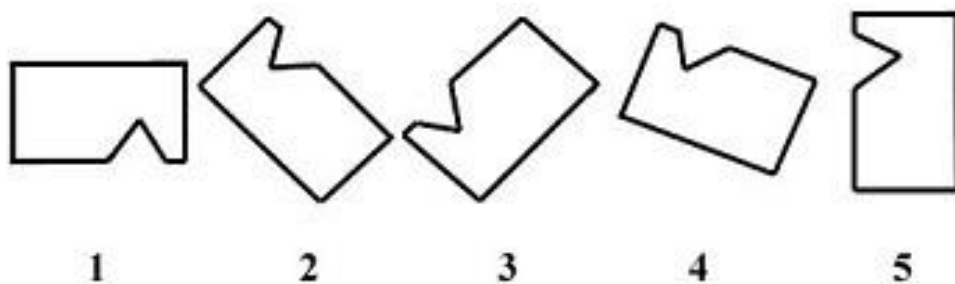
8. Raqamlashtirilgan to'rrat figuradan tanlab, qoldirib ketganini kiriting.



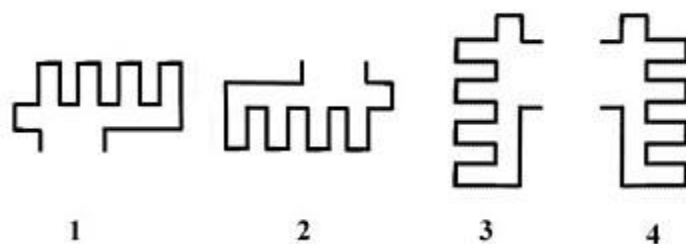
9. Ortiqcha figurani belgilang.



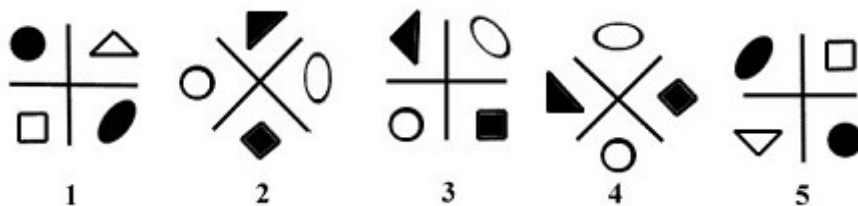
10. Ortiqcha figurani belgilang.



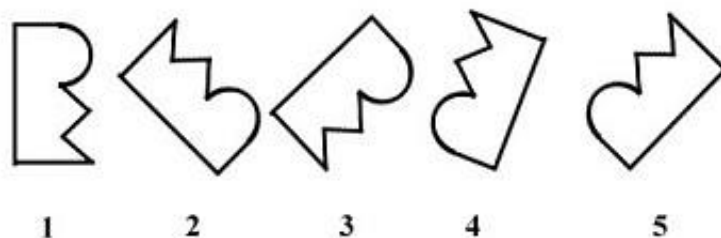
11. Ortiqcha figurani belgilang.



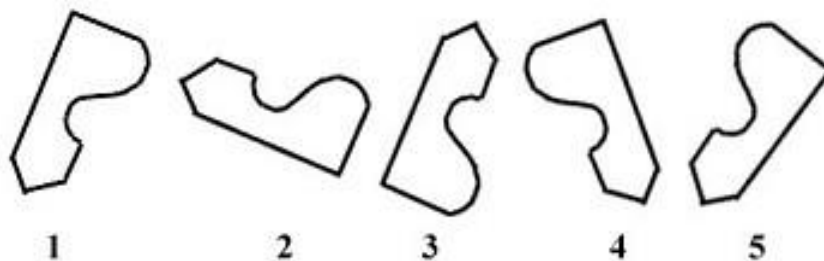
12. Ortiqcha figurani belgilang.



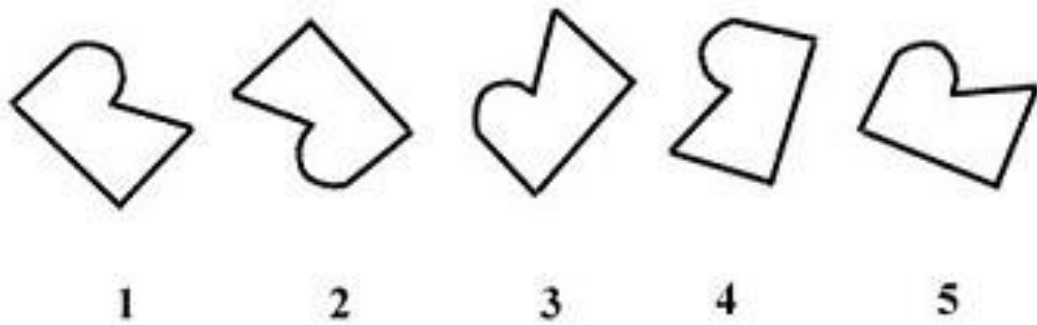
13. Ortiqcha figurani belgilang.



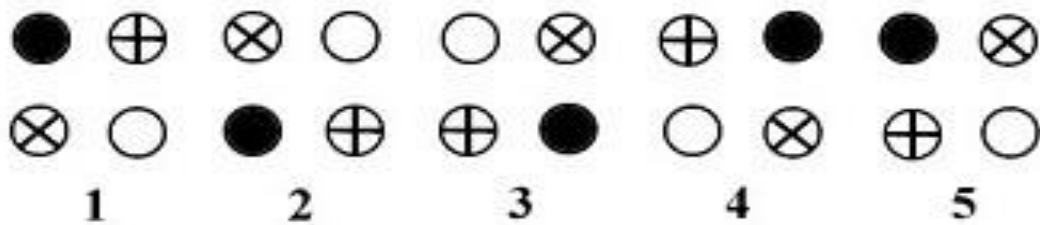
14. Ortiqcha figurani belgilang.



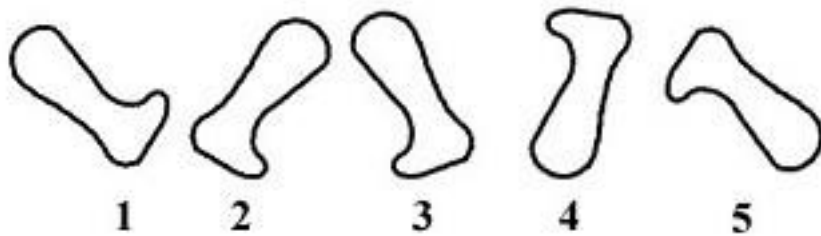
15. Ortiqcha figurani belgilang.



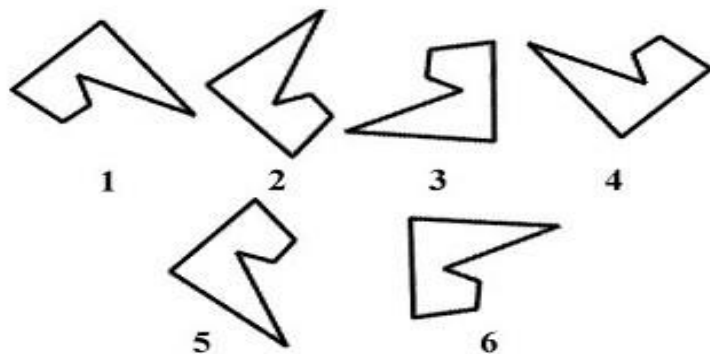
16. Ortiqcha figurani belgilang.



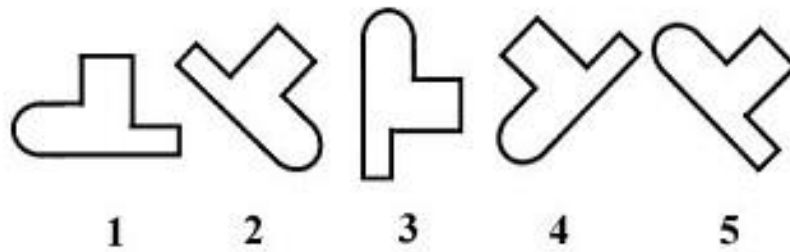
17. Ortiqcha figurani belgilang.



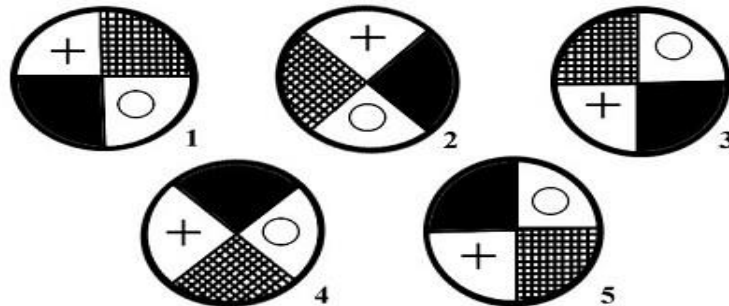
18. Ortiqcha figurani belgilang.



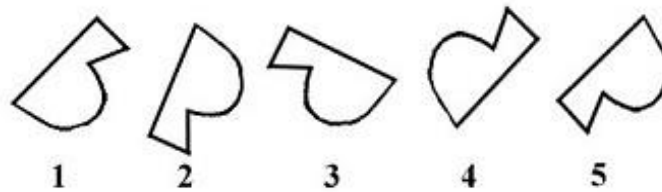
19. Ortiqcha figurani belgilang.



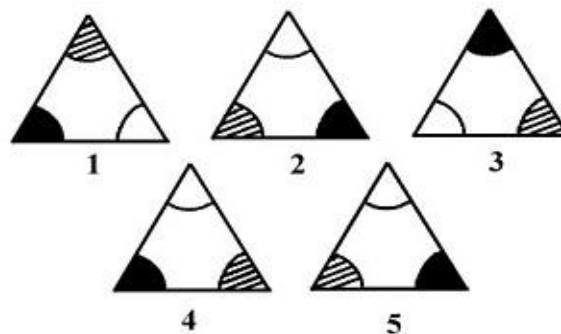
20. Ortiqcha figurani belgilang.



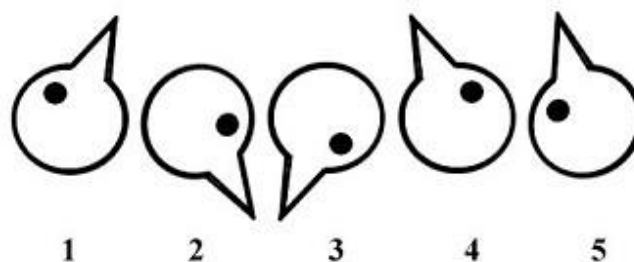
22. Ortiqcha figurani belgilang.



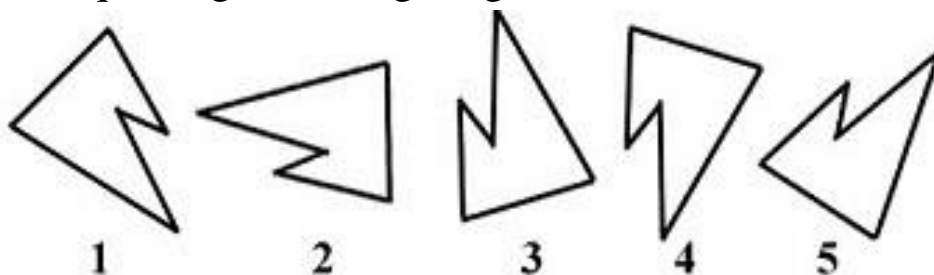
23. Ortiqcha figurani belgilang.



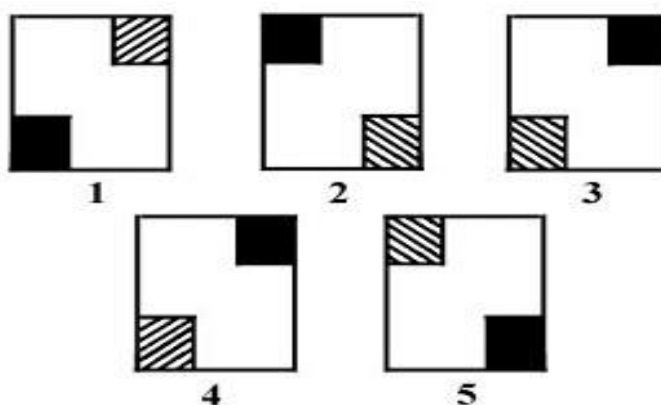
24. Ortiqcha figurani belgilang.



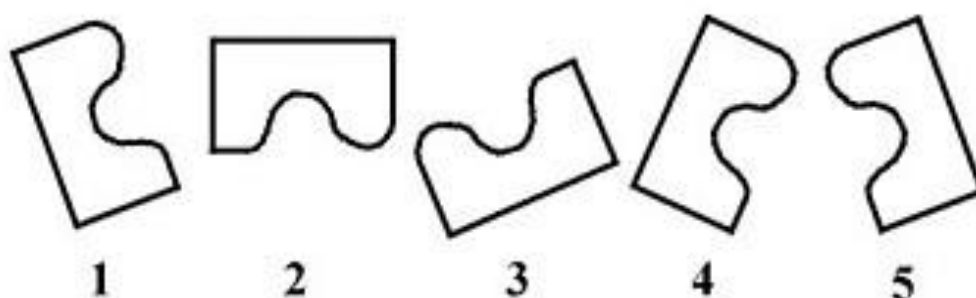
25. Ortiqcha figurani belgilang.



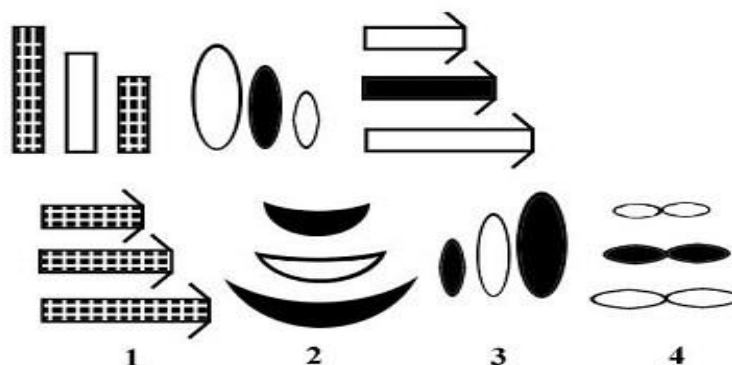
26. Ortiqcha figurani belgilang.



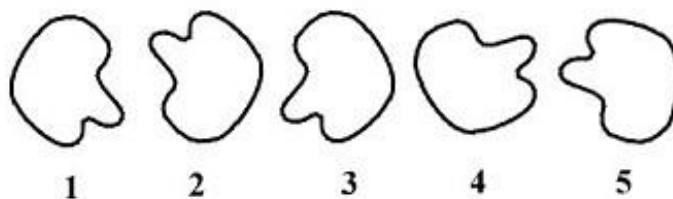
27. Ortiqcha figurani belgilang.



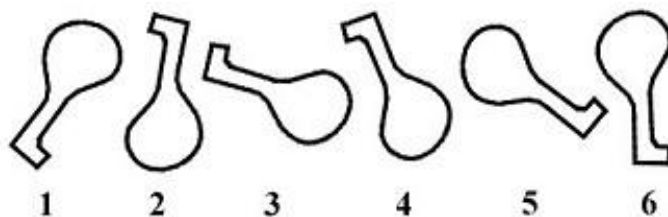
28. Yuqori qatordagi birinchi figura ikkinchisiga uchinchi esa qolib ketganiga tegishli ekanligini inobatga olgan holda, raqamlangan 4 ta figuradan qoldirilgan figurani kiriting.



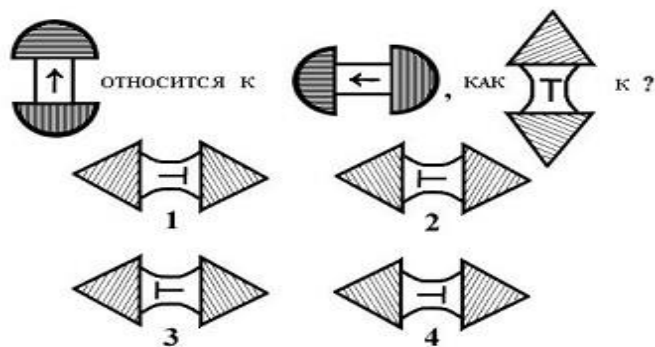
29. Ortiqcha figurani belgilang.



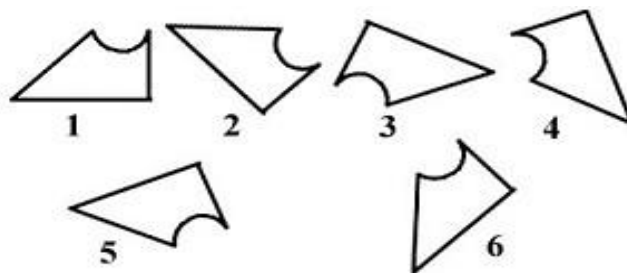
30. Ortiqcha figurani belgilang.



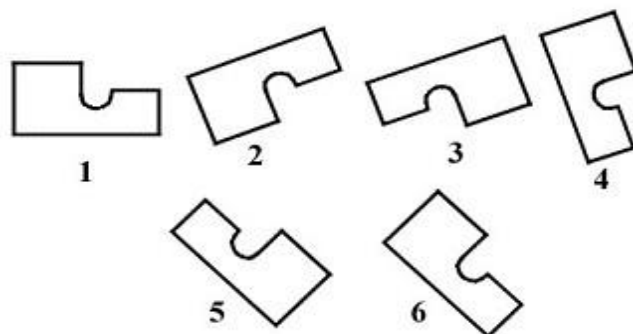
31. 4ta raqamlangan figuralardan, qoldirilgan figurani kiriting.



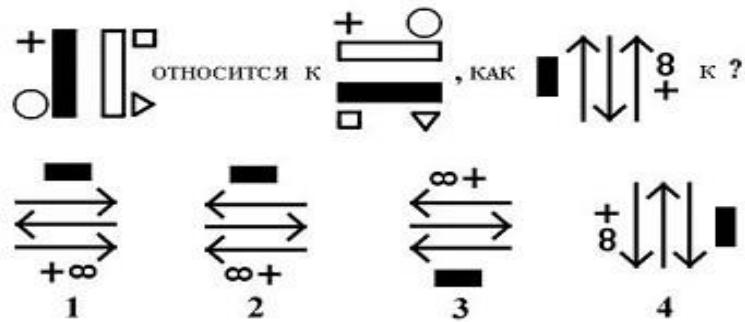
32. Ortiqcha figurani belgilang.



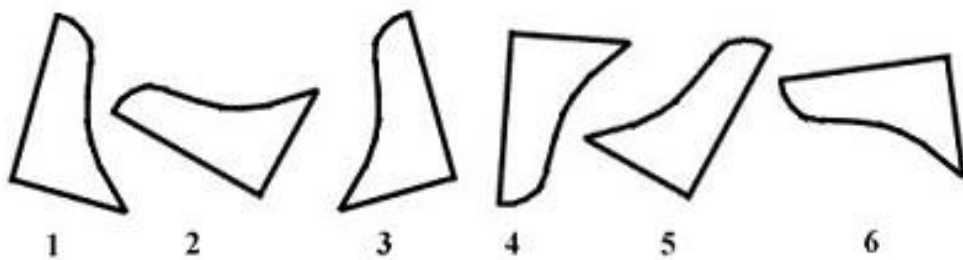
33. Ortiqcha figuralarni belgilang.



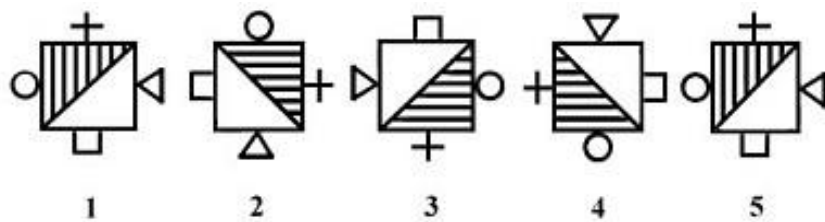
34. 4ta raqamlangan figuralardan tanlab, qoldirilgan figurani kiriting.



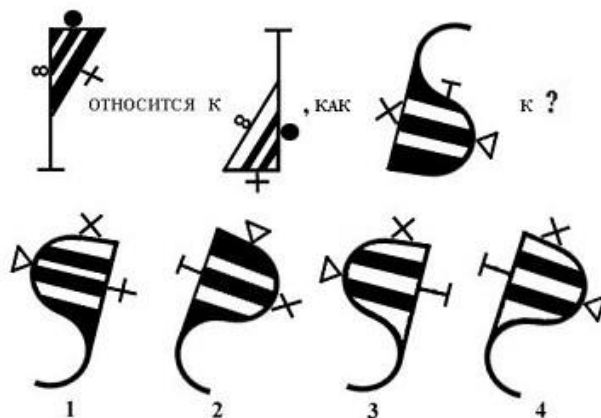
35. Ortiqcha figurarni belgilang.



36. Ortiqcha figurani belgilang.

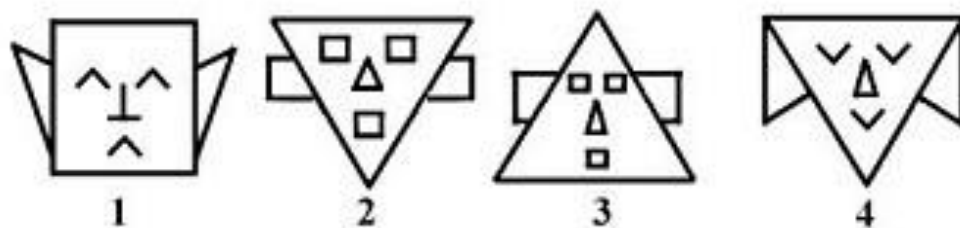
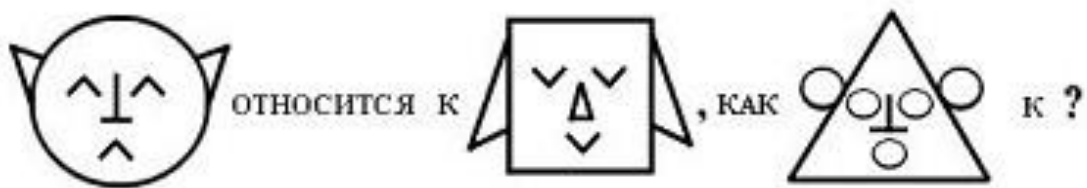


37. 4 ta raqamlangan figuralardan tanlab, qoldirilgan figurani kiriting.

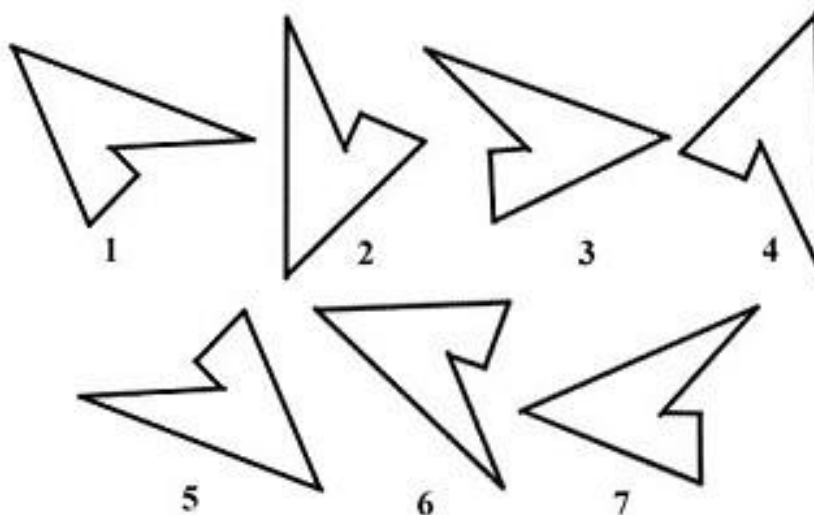




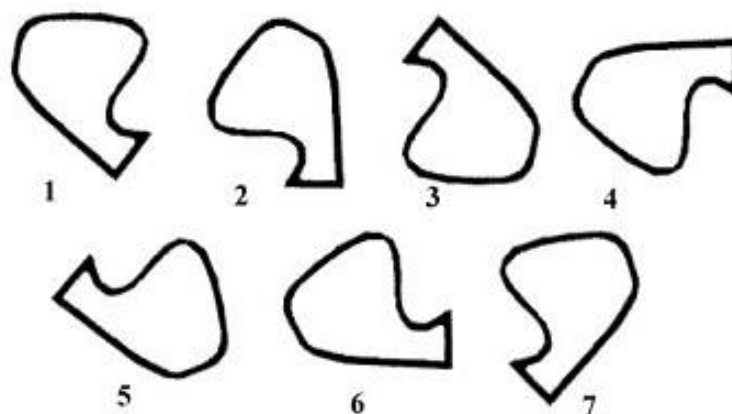
38. 4 ta raqamlangan figuralardan tanlab, qoldirilgan figurani kiriting.



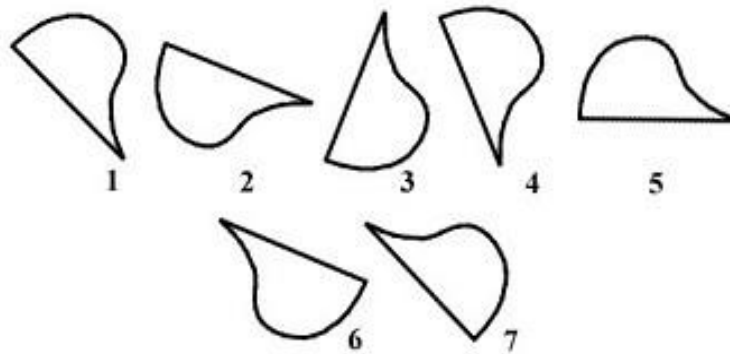
39. Ortiqcha 2ta figurani belgilang.



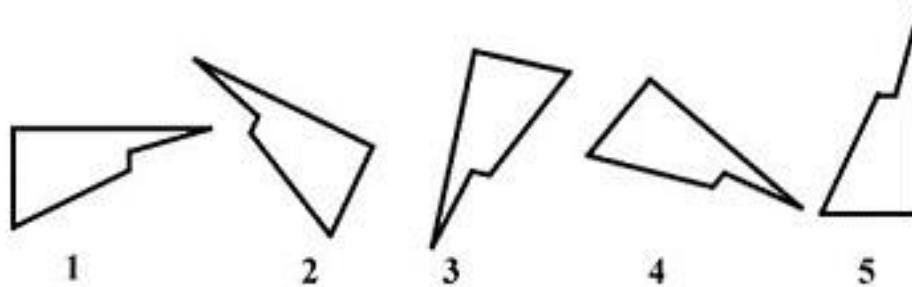
40. Ortiqcha 3 ta figurani toping.



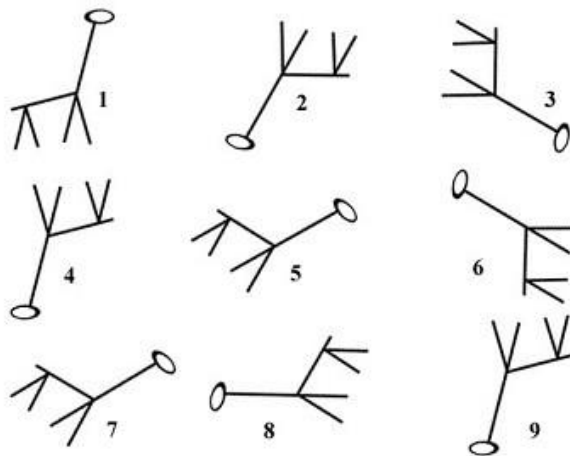
41. Ortiqcha 3ta figurani toping.



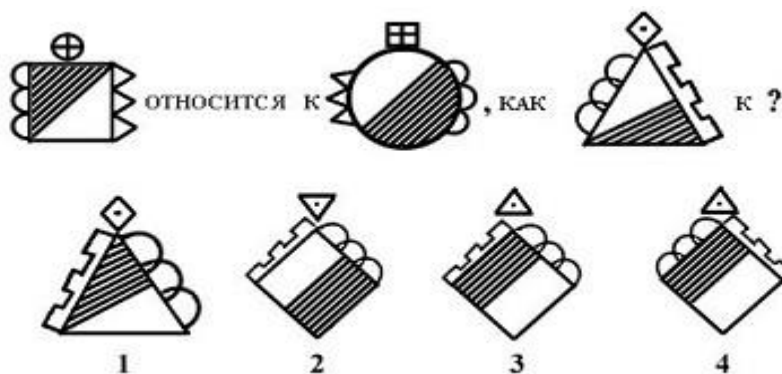
42. Ortiqcha 2ta figurani belgilang.



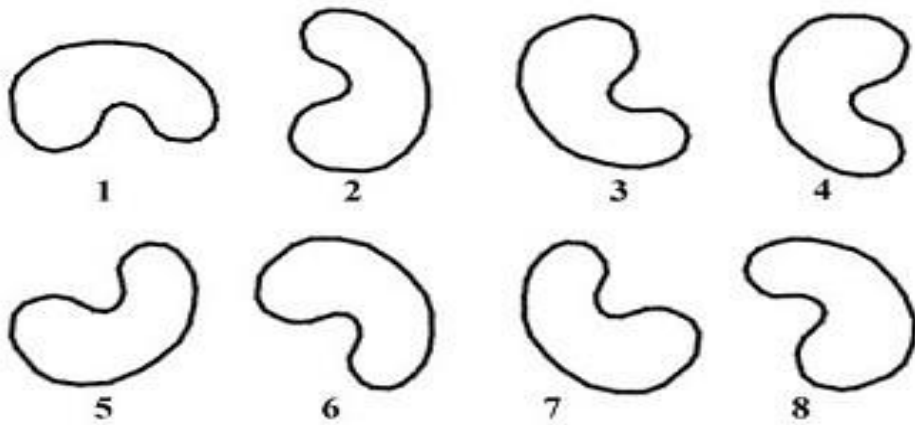
43. Ortiqcha figurani belgilang.



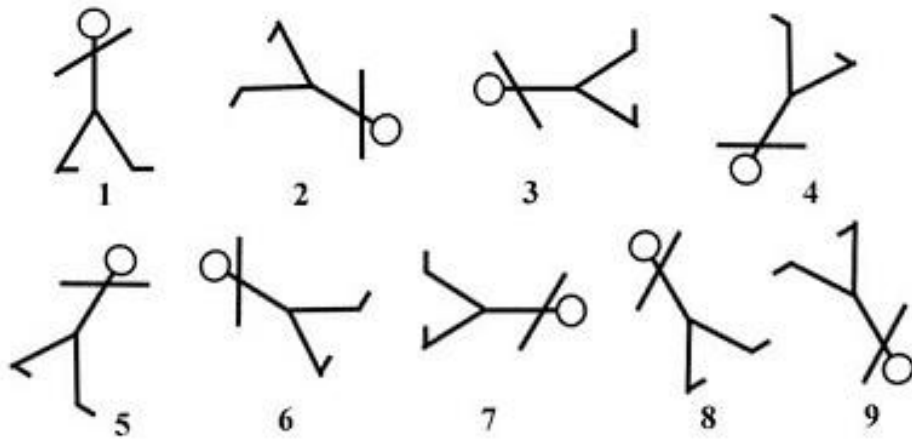
44. 4 ta raqamlangan figuralardan tanlab, qoldirilgan figurani kiriting.



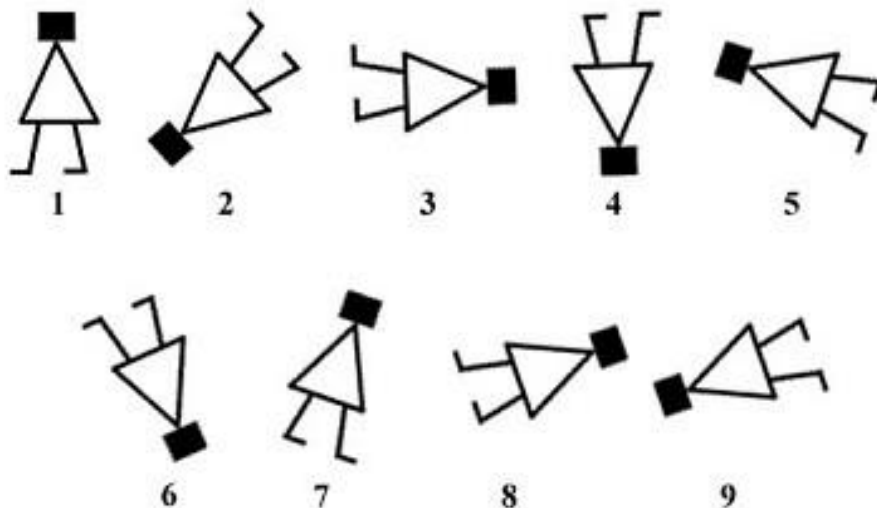
45. Ortiqcha 2ta figurani toping.



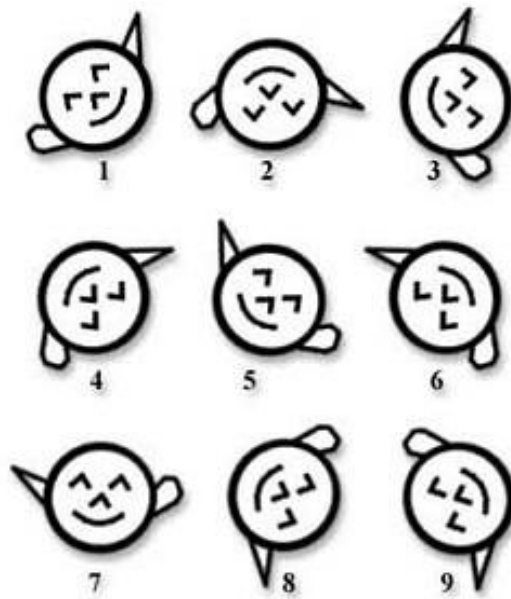
46. Ortiqcha figurani belgilang.



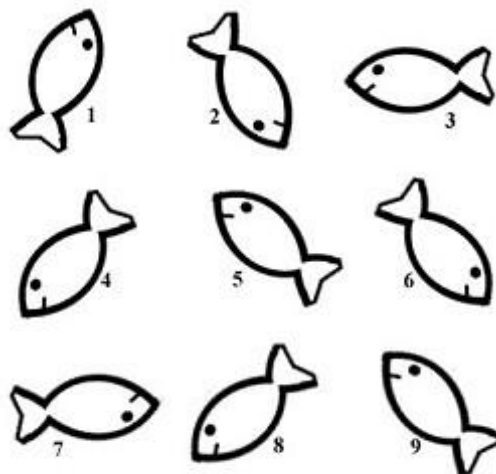
47. Ortiqcha 3ta figurani toping.



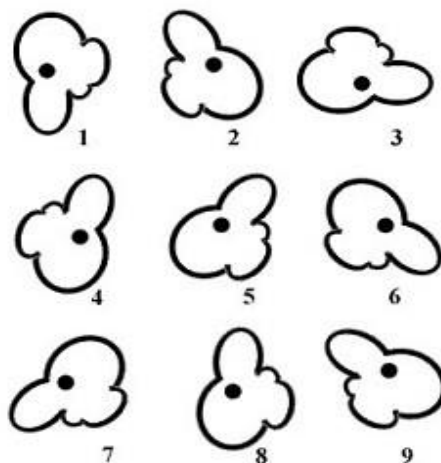
48. Ortiqcha 3ta figurani toping.



49. Ortiqcha figurani belgilang.



50. Ortiqcha 3ta figurani toping.

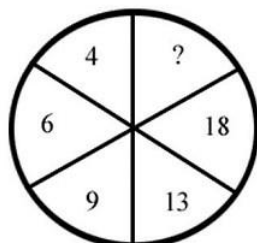


### Raqamli test.

1. Raqamlar qatorini davom eting.

18 20 24 32 ?

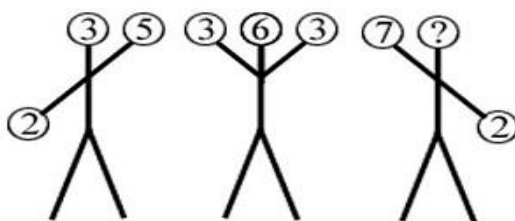
2. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



3. Raqamlar qatorini davom eting.

212 179 146 113 ?

4. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



5. Raqamlar qatorini davom eting.

6 8 10 11 14 14 ?

6. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

17 (112) 39

28 ( ) 49

7. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

3 9 3

5 7 1

7 1 ?

8. Raqamlar qatorini davom eting.

7 13 24 45 ?

9. Qavs ichiga tegishli raqamni qo'ying.

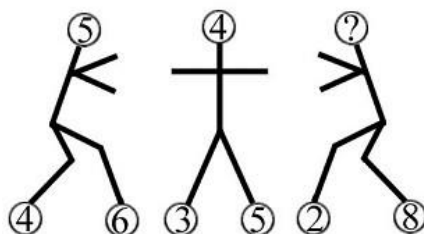
234 (333) 567

345 ( ) 678

10. So'roq o'rniga tegishli raqamni qo'ying.

4 5 7 11 19 ?

11. So'roq o'rniga tegishli raqamni qo'ying.



12. Raqamlar qatorini davom eting.

6 7 9 13 21 ?

13. So'roq o'rniga tegishli raqamni qo'ying.

4 8 6

6 2 4

8 6 ?

14. Raqamlar qatorini davom eting.

64 48 40 36 34 ?

15. So'roq o'rniga tegishli raqamni qo'ying.

2	6	?	9
54	18	81	27

16. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

718 (26) 582

474 ( ) 226

17. Raqamlar qatorini davom eting.

15 13 12 11 9 9 ?

18. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

9 4 1

6 6 2

1 9 ?

19. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

11 12 14 ? 26 42

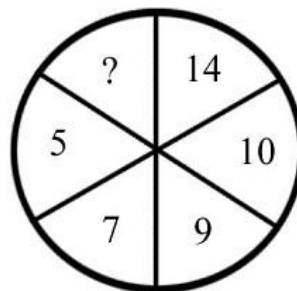
20. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

8 5 2

4 2 0

9 6 ?

21. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

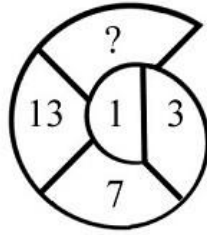


22. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

341 (250) 466

282 ( ) 398

23. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



24. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

12 (336) 14

15 ( ) 16

25. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

4 7 6

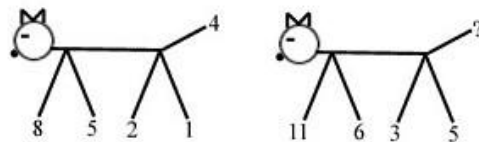
8 4 8

6 5 ?

26. Raqamlar qatorini davom eting.

7 14 10 12 14 9 ?

27. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



28. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

17 (102) 12

14 ( ) 11

29. Raqamlar qatorini davom eting.

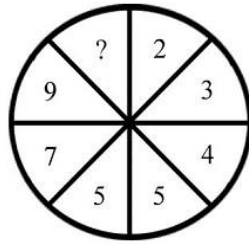
172 84 40 18 ?

30. Raqamlar qatorini davom eting.

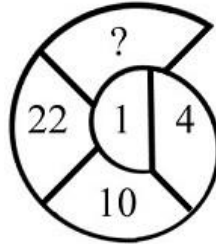
1 5 13 29 ?



31. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



32. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



33. Raqamlar qatorini davom eting.

0 3 8 15 ?

34. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

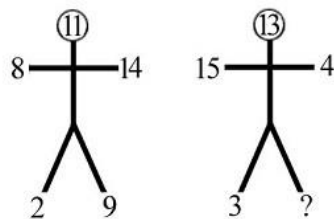
1 3 2 ? 3 7

35. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

447 (366) 264

262 ( ) 521

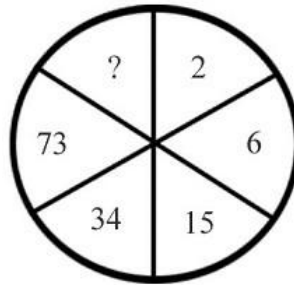
36. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



37. Raqamlar qatorini davom eting.

4 7 9 11 14 15 19 ?

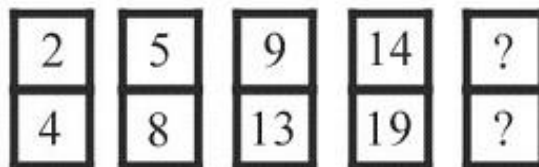
38. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



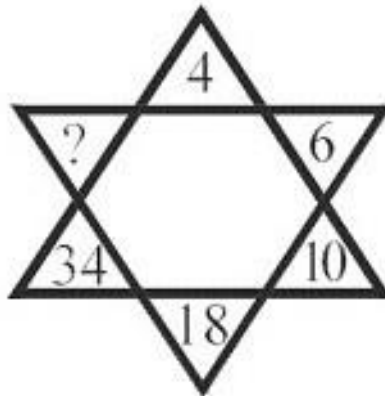
39. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.

3 7 16  
6 13 28  
9 19 ?

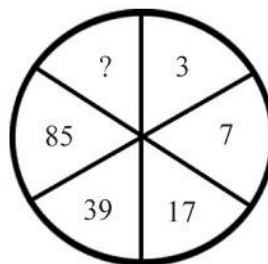
40. So‘roqlar o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



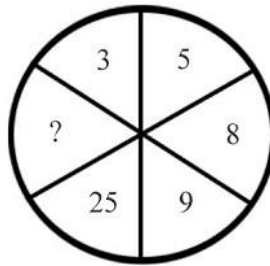
41. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



42. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



43. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



44. Qavs ichiga tegishli raqamni qo‘ying.

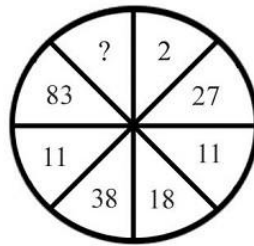
643 (111) 421

269 ( ) 491

45. Raqamlar qatorini davom eting.

857 969 745 1193 ?

46. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



47. Tegishli raqamlarni qo‘ying.

9 (45) 81

8 (36) 64

10 ( ) ?

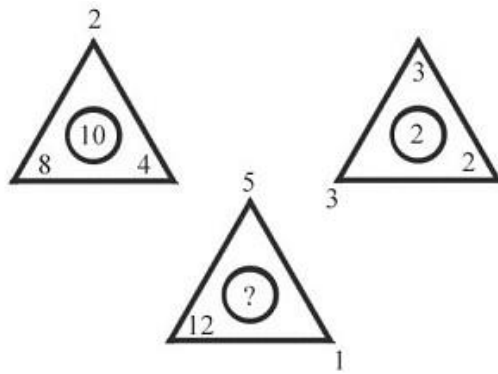
48. Raqamlar qatorini davom eting.

7 19 37 61 ?

49. Raqamlar qatorini davom eting.

5 41 149 329 ?

50. So‘roq o‘rniga tegishli raqamni qo‘ying.



## TESTLAR JAVOBLARI:

Ko'rgazmali – qiyofa test		Raqamli test	
1	4	1	48
2	3	2	24
3	2	3	80
4	4	4	5
5	1	5	18
6	4	6	154
7	4	7	3
8	4	8	86
9	4	9	333
10	5	10	35
11	3	11	5
12	3	12	37
13	2	13	7
14	1	14	33
15	4	15	3
16	5	16	14
17	3	17	6
18	5	18	4
19	2	19	18
20	6	20	3
21	5	21	18
22	1	22	232
23	4	23	21
24	4	24	480
25	4	25	2

Ko'rgazmali – qiyofa test		Raqamli test	
26	3	26	19
27	5	27	3
28	2	28	77
29	3	29	7
30	3	30	61
31	3	31	11
32	5	32	46
33	2 i 5	33	24
34	2	34	5
35	1 va 2	35	518
36	3	36	3
37	3	37	19
38	2	38	152
39	3 va 6	39	40
40	1, 3 va 6	40	20
41	2, 3 va 6	41	66
42	1 va 4	42	179
43	8	43	64
44	3	44	111
45	1, 6 va 7	45	297
46	7,	46	6
47	2, 6 va 7	47	55
48	1, 6 va 8	48	91
49	6	49	581
50	5, 6 va 8	50	6

**ATAMALARNING IZOXLI LUG‘ATI**  
**(GLOSSARIY)**

<b>O‘ZBEK TILIDA</b>	<b>RUS TILIDA</b>	<b>INGLIZ TILIDA</b>
STRATEGIYA – maqsadga erishish uchun nima qilish kerakligi haqidagi reja	СТРАТЕГИЯ – составленный план для дости- жения опреде- лённые цели	STRATEGY – a plan drawn up achieve specific goals
ТАКТИКА –strategik maqsadni amalga oshirishdagi bosqichlar	ТАКТИКА – этапы проведения стратегической цели	TACTICS – stages of the strategic goal
КОМБИНАТСИYA – donalarni qurbon qilish bilan bog‘liq bo‘lgan majburiy manyovrlar	КОМБИНАЦИЯ – вынужденные маневры связанные с жертвой фигуры	COMBINATION – forced maneuvers associated with the victim of the figure
MOTIV – majburiy manyovr yoki kombi- nasiya qilish uchun imkoniyat	МОТИВ– возможность для комбинации и вынуж денного маневра	MOTIVE –is an opportunity for combination and forced maneuver
GAMBIT – o‘z sipohlarini o‘yinga chiqarish va hujum qilish maqsadida dastlabki yurishlardayoq piyoda yoki sipoh qurbon qilinadigan o‘yinboshi	ГАМБИТ – начало игры с жертвой пешки или фи- гуры связанные с атакой и разви- тием фигур	GAMBIT – the beginning of a game with a pawn sacrifice or pieces associated with the attack and development of pieces
KONTRGAMBIT – oqlarning gambitiga qoralarning gambiti bilan javob berishi	КОНТРГАМБИТ – ответ на гамбит белых с контргамбитом черных	COUNTERGAMBIT – is the answer to the white gambit with the black gambit
SUGSVANG – o‘ynovchi o‘zi uchun noqulay yurishlar qilishga majbur	ЦУГЦВАНГ– невыгодная ситуatsiya связанная с вынужденными	ZUGZWANG –a disadvantageous situation asso- ciated with forced moves

bo‘lgan vaziyat	ходами	
SEYTNOT – o‘ylash uchun vaqtning kamligi (yetishmasligi)	ЦЕЙТНОТ – нехватка времени для обдумывания	TIME PRESSURE – lack of time to think
ETYUD – tomonlardan biri yagona yurishlar yordamida o‘yinni yutuqqa yoki durangga olib borishi mumkin bo‘lgan vaziyat	ЭТЮД – ситуация которая ведущая партию на выигриш или вничью с помощью единственного хода, сделавший одно из сторон	ETUDE – a situation which leads the game to win or draw with the help of a single move, which made one of the parties
MASALA – ma’lum miqdordagi yurishlar yordamida oqlar yoki qoralar mot qiladigan sun’iy vaziyat	ЗАДАЧА – искусственная ситуация ведущая к мату, с помощью определенных ходов белых или черных	QUESTION – an artificial situation leading to the mat, with the help of certain moves of white and black
SUR’AT – shaxmatdagi vaqt birligi (keraksiz va foydasiz yurish qilish)	ТЕМП – бесполезная трата времени в шахматах	PASE – is a waste of time in chess
HUJUM – tomonlardan birining ikkinchi tomonga hujum qilishi	АТАКА – атака один из сторон	ATTACK – one side attack
QARSHI HUJUM – bir tomonning hujumiga ikkinchi tomonning qarshi hujum qilishi	КОНТРАТАКА – ответ на атаку с контратакой	COUNTERATTACK – a response to an attack with a counterattack
VAZIYAT – oq yoki qora donalarning taxtadagi joy-lashuvi	ПОЗИЦИЯ – расположение фигур на доске	POSITION – the location of the pieces on the board
OPPOZITSIYA – shohning bir – biriga nisbatan qarama-qarshi joylashuvi	ОППОЗИЦИЯ – противоположное расположение двух королей	OPPOSITION – is the opposite arrangement of the two kings

DEBYUT –shaxmat o‘yining boshi	ДЕБЮТ – начало шахматной игры	THE DEBUT –is the beginning of a chess game
MITTELSHPIL – shaxmat o‘yining o‘rtasi	МИТТЕЛЬШПИЛ–середина шахматной игры.	MITTELSPIEL –is the middle of a chess game
ENDSHPIL – shaxmat o‘yining oxiri	ЭНДШПИЛ–конец шахматной игры	THE END GAME –is the end of a chess game
XATO – bu, harakat natijasiga sezilarli ta’sir ko‘rsatadigan tarzda mashqlarni texnika modelidan og‘gan holda bajarishga aytiladi	ОШИБКА – выполнение упражнения с отклонением от модели техники, которое оказывает ощутимое влияние на результат действия	ERROR – the exercise of the exercise with a deviation from the model of technology, which has a tangible effect on the result of the action
SPORT – jismoniy madaniyatning tarkibiy qismi hisoblanib, musobaqa faoliyati, musobaqalarga maxsus tayyorlanish va shaxslararo o‘ziga xos munosabatlardir	СПОРТ – составная часть физической культуры– это собственно соревновательная деятельность, специальная подготовка к ней, специфические межличностные отношения	SPORT – an integral part of physical culture - is actually a competitive activity, special preparati on for it, specific interpersonal relationships
TIZIM – (grekcha so‘zdan olingan bo‘lib, – “qismlardan iborat” ma’nosini beradi) – bu, aniq bir qonuniyatlar asosida joylashgan va o‘zaro aloqada bo‘lgan qismlarning umumiyligidir	СИСТЕМА - ( в переводе с греч.– «составленное из частей») – это единство закономерных и расположенных и находящихся во взаимной связи частей	THE SYSTEM –(in translation from the Greek, «composed of parts») is the unity of naturally located and mutually inter connect ed parts
JISMONIY MASHQ – deb, insonning jismoniy kamolotga	ФИЗИЧЕСКОЕ УПРАЖНЕНИЕ - двигательные	PHYSISAL EXERCISE – motor actions created and used for physical



erishishi uchun yaratilgan va qo'llaniladigan harakat amallariga aytiladi (B.A. Ashmarin, 1990 y)	действия, созданные и применяемые для физического совершенствования человека (Б.А. Ашмарин, 1990 г)	improvement of a person (B.A.Ashmarin, 1990)
USUL – deb, inson jismoniy kamolotini shakllantirish jarayonida jismoniy madaniyat vositalaridan foydalanishning tartibli jamlanmasiga aytiladi	МЕТОД– упорядоченная совокупность использования средств физической культуры в процессе формирования физического совершенства человека	THE METHOD – is an ordered set of using the means of physical culture in the process of forming the physical perfection of a person
BAHOLASH – bajarilgan amalning tahliliy natijasi (masalan: “yaxshi”, “yomon”, “to‘g‘ri” va hokazo.)	ОЦЕНКА – результат анализа выполненного действия. (Например, «хорошо», «плохо» «правильно» и др.)	EVALUATION is the result of an analysis of the action performed. (For example, «good», «right», «bad» etc.)

## FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. O‘zbekiston Respublikasining “Jismoniy tarbiya va sport to‘g‘risida”gi qonuni. (Yangi tahriri). – Toshkent: 2015 yil 4 sentyabr, O‘RQ – 394 son.

2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018 yil 9 avgustdagi “O‘zbekistonda shaxmatni rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida”gi PQ – 3906 Qaror.

3. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2017 yil 3 iyundagi “Jismoniy tarbiya va ommaviy sportni yanada rivojlantirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PQ – 3031 Qaror.

4. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. Москва, ООО «Дайв», учебное пособие, 2009, 256 с.

5. Анишева В.Е. Методические особенности индивидуализированного начального обучения шахматам детей младшего школьного возраста: дис. ... канд. пед. наук / Анишева Варвара Евгеньевна; РГАФК. - М., 2002. - 163 с.: ил.

6. Барташников А. Психологические особенности и формирование оперативной памяти у школьников и шахматистов: Дисс. ... к. псих. н. — М., 1988. — 211с.

7. Большая энциклопедия. Шахматы. - Москва: Издательство АСТ, 2018. - 208 с.

8. Вершинин М. А. Теория проектирования системы формирования логического мышления шахматистов: дис. ... доктора педагогических наук, Волгогр. гос. акад. физ. культуры. — Волгоград, 2005. — 506 с.

9. Габбазова А.Я. Интеллектуальное развитие детей младшего школьного возраста в процессе обучения шахматной игре : Дис. ... канд. психол. наук : 19.00.07 : М., 2005 151 с. РГБ ОД, 61:05-19/671.

10. Гнатко Н. Преобразование потенциальной креативности в актуальную в ходе овладения шахматной игрой: Автореф. дисс. ... к. псих. н. — М., 1994. —23 с.

11. Гришин В. Г. Дети играют в шахматы: Кн. Для воспитателей дет. Сада и родителей.- 2-е изд.,дораб.-М.: Просвещение: АО “Учеб. Лит.”, 1995.-159 с.

12. Джураев Р.Х., Махмудов А.Х., Камилова А.Б. Шахматы - как эффективное средство непрерывного формирования и развития творческих способностей детей.-Т.: Узлуксиз таълим, 2019.-№3.-с.58-64.

13. Зак А. Путешествие в Сообразилию или как помочь ребенку статьмышленным. НПО «Перспектива». М., 1993.

14. Князева В. В. Структура и содержание учебного предмета шахматы в системе общеобразовательной школы России. - Дисс.. на соиск. д.п.н., М.: 2000.-410 с.

15. Костенюк А. К. Требования современного мира к системам образования. Шахматы — как способ стимулирования интеллектуального развития детей // Материалы Международной науч.-практ. конф., — Ч. 3. — Челябинск : Издательский центр ЮУрГУ, 2011. — С.157.

16. Купрашвили В.Р. Общеобразовательное и развивающее значение обучения игре в шахматы в начальных классах: Дисс.... к. п. н. — Тбилиси, 1987. — 222 с.

17. Кучумова Е. Развитие рефлексивной деятельности при обучении юных шахматистов: Автореф. дис.... к. псих. н. — М., 1997. — 31 с.

18. Матюшкин А.М. Мышление, обучение, творчество. М., 2003.

19. Махмудов А.Х. va boshq. Shaxmat birinchi marotaba o‘rganuvchilar va umumta’lim maktablari uchun: o‘quv-metodik qo‘llanma/ - Toshkent: Nodirabegim nashriyoti, 2021.- 96 b.

20. Махмудов А., Якубов Ж. Болаларнинг ижодий қобилиятини шахмат ўйинини ўргатиш орқали ривожлантириш.-Т.: Мактаб ва хаёт.- Тошкент, 2019. -№ 2 . - 8-10. Б.

21. Огнева Т.А. Диагностика уровня дифференцированности зрительного восприятия у первоклассников/ «Возможности практической психологии в образовании. Из опыта работы психологов УЦ «перспектива». Вып. 3. Ред. Пилипко Н.В. М.: УЦ «Перспектива», 2001. С. 78-84.

22. Сала Г., Горини А., Праветтони Г. Умение решать математические задачи и шахматы: экспериментальное исследование на младших школьниках. SAGE Open, (2015), стр.1 - 9
23. Сухин И. Шахматы в начальной школе: задачник.- Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2019.- 320 с.
24. Тарасова О. В. Педагогические условия формирования логической культуры младших школьников средствами шахматной деятельности: дис. ... канд. пед. наук.- Казань, 2005. — 209 с.
25. Уманская Э.Э. Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособ. для общеобр. Орган. 2-изд.-М.: Просвещение, 2018.-175 с.
26. Шахматы –школе / Сост. Б.С. Гершунский, А.Н. Костьев; Под ред. Б.С. Гершунского, А.Н. Крогиуса, В.С. Хелемендика.- М.: Педагогика, 1991.-336 с.
27. Qosimjonov R. “SHaxmat sehrli olam”. – Toshkent: “InfoCOM. UZ”, 2008 yil.
28. Muhiddinov M. “Sohibqiron dona surganda”. – Toshkent: “Ayn”, 2006 yil.
29. Muhiddinov M. “SHaxmat”. – Toshkent: “O‘qituvchi” NMIU, 2007 yil.
30. Muhiddinov M. “Sharq – shaxmat vatani”. – Toshkent: “O‘qituvchi” NMIU, 2003 yil.
31. Muhiddinov M. “Kataklarda yashiringan olam”. – Toshkent: “O‘zbekiston” NMIU, 1976 yil.
32. Muhiddinov M. “O‘n to‘qqiz chempion”. – Toshkent: “YUlduzcha”, 1988 yil.
33. Xaylaev M. “Shaxmat saboqlari”. – Toshkent: “Yurist–me- dia markazi”, 2016 yil.
34. Primqulov M. “Shaxmat olami”. – Toshkent: “O‘zbekiston” NMIU, 2016 yil.
35. Toshpo‘latov J. “Surxondaryoda jismoniy tarbiya va sport”. – Toshkent: O‘zbekiston DJTI, 1991 yil.
36. Turov B. “Shaxmat san’ati durdonalari”. – Toshkent: “O‘zbekiston” NMIU, 2007 yil.
37. Averbax YU., Beylin M. “Puteshestvie v shaxmatnoe korolevstvo”. –Moskva: “Fizkultura i sport”, 1976 yil.

38. Karpov A. “Shaxmaty”, Ensiklopedicheskiy slovar.– Moskva: “Sovetskaya ensiklopediya”, 1990 yil.

39. R. Aciego, L. Garcia, M. Betancort. Польза шахмат для интеллектуального и социально-эмоционального обогащения у школьников. Испанский журнал психологии, 15 ( 2012 ), с. 551 – 559

40. Жўжа Полгар, Пол Туроунг, Лэсли Горвиц; таржимон ва нашрга тайёрловчилар: Равшан Мамадалиев, Сухроб Аввалбоев. “24 соатда шахмат ўрганиш”- Тошкент: Yurist – media markazi, 2015й. 344 б.

41. Тошхўжаев З. «Рустам Қосимжонов – Жахон шахмат тожи соҳиби». – Т.: “Янги аср авлоди” - 2011й. 92 б.

42. Муҳиддинов М. ”Шахмат” – Тошкент – 1991й. 320 бет.

43. Хайлаев М. “Шахмат сабоқлари” Тошкент: Yurist – media markazi, 2016й. – 112 б.

44. Туробов Б. ”Шахмат санъати дурдоналари” (тарж. М. Муҳиддинов) – Т.; Ўзбекистон, 1987й. 383 б.

45. Шахмат олами [Матн]/Маҳмуд Примкулов Т. 2016. 112 б.

46. Шахмат бўйича спорт тўғарак машғулотларини ташкил этиш юзасидан методик тавсиялар. (Методик қўлланма) Тошкент 2013 йил. Э. Умаров, Н. Соатов, Б. Хидоятлов.

### **Elektron ta’lim resurslari**

1. [www.shessqueen.com](http://www.shessqueen.com)
2. [www.fide.com](http://www.fide.com)
3. [www.uzchess.uz](http://www.uzchess.uz)
4. [www. Google](http://www.Google)
5. [www.ziyouz.com](http://www.ziyouz.com)
6. <http://www.1sakhapresident.ru/index.php/ru/component/content/article/401-170709>
7. <https://rosuchebnik.ru/material/shakhmaty-v-shkole/>

## MUNDARIJA

<b>Kirish</b>	<b>3</b>
<b>I Bob. Shaxmatning kelib chiqishi va paydo bo‘lish tarixi</b>	<b>5</b>
1.1. Hind keliblari	5
1.2. Arab transformasiyalari	7
1.3. Shaxmat nazariyasini rivojlanishi	8
1.4. Shaxmatning kelib chiqishi haqidagi qadimiy afsonalar	10
1.5. Fors shaxmatchilari	17
1.6. Janubi-Sharqiy Osiyoda shaxmat	18
1.7. Rossiyada shaxmatning paydo bo‘lishi	19
1.8. Evropaga kirish	20
1.9. San'atda shaxmat	21
1.10. Shaxmatga qarshi xristian cherkovi	21
1.11. Shaxmatni aylantirish <u>xalqaro ko‘rinish</u> sport	23
1.12. 20-asrda shaxmat	24
1.13. Zamonaviy shaxmat	28
1.13.1. "Jonli shaxmat"	29
1.13.2. Eron esdalik do‘konida shaxmat	29
1.13.3. Birinchi xalqaro shaxmat turniri	30
1.13.4. “Shaxmat Oskari” mukofoti	50
1.14. O‘zbekistonda kamol topgan mashhur shaxmatchilar	53
<b>II Bob. Shaxmat o‘yini qoidalari</b>	<b>62</b>
2.1. Shaxmat taxtasi	62
2.1.1. Taxtaning bo‘linishi	64
2.1.2. Katakklarning nomlari	65
2.2. Shaxmat donalari	67
2.2.1. Donalarning yurishi	69
2.3. O‘yin qoidalari	79
2.4. Shaxmat notatsiyasi	81
2.5. Hujum qilish va himoyalalanish	83
2.5.1. Ikki yoqlama zarba	83
2.5.2. O‘yindagi reja haqida tushuncha	84

2.5.3.	Kisht berish va mot (og‘ir sipohlar bilan)	86
2.6.	O‘yinni qanday boshlash kerak?	94
2.7.	Shaxmat o‘yining bo‘linishi	99
2.8.	Kombinatsiya va ularning yuzaga kelishi	101
2.9.	O‘quv partiyalari	110
2.10.	Piyodalar joylashuvi	121
2.10.1.	Piyodali endshpillar	123
2.10.2.	Shaxmat o‘yinidagi ayrim atamalar	124
2.10.3.	Qiziqarli masala va etyudlar	126
<b>III Bob. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarning shaxmat o‘yiniga qobiliyatlarini baholash diagnostikasi</b>		<b>130</b>
3.1.	Bolalarning aqliy rivojlanishida shaxmatning o‘rni	130
3.2	Shaxmatchi shaxsiga qo‘yiladigan zamonaviy talablar	134
3.3	Boshlang‘ich sinf o‘quvchilariga shaxmatni o‘rgatish qobiliyatini aniqlash bo‘yicha metodikalar majmui	136
3.3.1	Shaxmatni o‘rganish qobiliyatini psixologik testlar asosida baholash metodikasi	137
3.4	Diqqat, diqqatni jamlash va diqqatni ko‘chirishni rivojlantiruvchi testlar	143
<b>Xulosa</b>		<b>148</b>
<b>Test sinovlari</b>		<b>148</b>
<b>Glossariy</b>		<b>170</b>
<b>Foydalanilgan adabiyotlar</b>		<b>174</b>

**Sh.Sh.Xidoyatov, M.J.Abdullayev**

## **SHAXMAT VA UNI O‘QITISH METODIKASI**

*Oliy va o‘rta maxsus ta‘lim vazirligi tomonidan oliy o‘quv yurtlarining 60112200-jismoniy madaniyat bakalavriyat ta‘lim yo‘nalishi talabalari uchun elektron o‘quv qo‘llanma sifatida tavsiya etilgan*

<b>Muharrir:</b>	<b>E.Eshov</b>
<b>Tex.muharrir:</b>	<b>D.Abduraxmonova</b>
<b>Musahhih:</b>	<b>M.Shodiyeva</b>
<b>Badiiy rahbar:</b>	<b>M.Sattorov</b>

**Nashriyot litsenziyasi № 022853. 08.03.2022.**  
**Original maketdan bosishga ruxsat etildi: 29.10.2022. Bichimi 60x84. Kegli 16 shponli. “Times New Roman” garnitura 1/16.**  
**Ofset bosma usulida. Ofset bosma qog‘ozi.**  
**Bosma tabog‘i 11,25 Adadi 10. Buyurtma № 96.1**



**“BUXORO DETERMINANTI” MCHJ bosmaxonasida chop etildi.**  
**Buxoro shahar Namozgoh ko‘chasi 24 uy**  
**Tel.: + 998 98 778 47 27**