

**SHAXMAT SPORTINING O'YIN QOIDALARI**

Davranov Ernazar Orziyevich

Iqtisodiyot va pedagogika universiteti NTM dotsenti

Annotatsiya. Mazkur maqolada shaxmat o'yinining kelib chiqishi, asosiy qoidalari, o'yin jarayonining bosqichlari hamda inson tafakkuri va salomatligiga ijobiy ta'siri yoritilgan. Unda shaxmatning o'yin madaniyati, etikasi va O'zbekistonda rivojlanish jarayoniga ham e'tibor qaratilgan. Shaxmatning strategik fikrlashni, sabrni, diqqatni va tahliliy tafakkurni rivojlantirishdagi o'rni tahlil qilingan.

Kalit so'zlar: shaxmat, o'yin qoidalari, strategiya, tafakkur, salomatlik, O'zbekiston shaxmat federatsiyasi, intellektual sport.

Аннотация. В данной статье рассматриваются происхождение шахмат, основные правила игры, этапы партии и их положительное влияние на мышление и здоровье человека. Освещаются вопросы этики и культуры игры, а также развитие шахмат в Узбекистане. Особое внимание уделяется роли шахмат в формировании логического и стратегического мышления, терпения и концентрации внимания.

Ключевые слова: шахматы, правила игры, стратегия, мышление, здоровье, Федерация шахмат Узбекистана, интеллектуальный спорт.

Annotation. This article examines the origin of chess, the main rules of the game, its stages, and the positive impact on human thinking and health. It highlights the culture and ethics of the game as well as the development of chess in Uzbekistan. Special attention is given to the role of chess in developing strategic and analytical thinking, patience, and concentration.

Keywords: chess, game rules, strategy, thinking, health, Uzbekistan Chess Federation, intellectual sport.

Kirish.



Shaxmat – bu inson tafakkuri, mantiqiy fikrlash, sabr va strategik qaror qabul qilish qobiliyatini sinovdan o‘tkazadigan intellektual sport turidir. U qadimdan “aql sporti” deb atalib, dunyoning eng qadimiy o‘yinlaridan biri hisoblanadi. Shaxmat o‘yini Hindistonda taxminan 1500 yil avval paydo bo‘lgan bo‘lib, keyinchalik Fors, Arab mamlakatlari, Yevropa va butun dunyoga tarqalgan. Bugungi kunda u Olimpiya o‘yinlari dasturiga kiritilgan eng ommaviy aqliy sportlardan biridir.

Shaxmat o‘yining asosiy maqsadi — raqibning qirolini “shax va mat” holatiga tushirishdir. Bunda o‘yinchi o‘z figuralarini himoyalab, raqibni strategik jihatdan mag‘lub etadi. Shaxmat nafaqat o‘yin, balki inson tafakkurini rivojlantiruvchi, tahliliy fikrlashni o‘rgatuvchi, sabr-toqatni shakllantiruvchi maktabdir.

Shaxmat doskasi va figuralar. Shaxmat o‘yini 8x8 katakli, jami 64 ta katakdan iborat doskada o‘ynaladi. Kataklar oq (yorug‘) va qora (to‘q) ranglarga bo‘lingan bo‘lib, har bir o‘yinchining o‘ng past burchagida oq katak joylashgan bo‘lishi kerak. Doskadagi kataklar a–h harflari (gorizontal yo‘nalishda) va 1–8 raqamlari (vertikal yo‘nalishda) bilan belgilanadi. Bu belgilanish algebraik yozuv tizimi deb ataladi va har bir yurishni qayd etish imkonini beradi.

Har bir o‘yinchining 16 ta figura bo‘ladi:

- 1 qirol (K)
- 1 malika (Q)
- 2 raqib (R)
- 2 fil (B)
- 2 ot (N)
- 8 piyoda (P)

Oq va qora figuralar o‘zlariga tegishli qatorlarda joylashtiriladi: birinchi qatorda (1) — figuralar, ikkinchi qatorda (2) — piyodalar. Qora figuralar uchun joylashuv teskari tomonda bo‘ladi.

Figuralarning yurish qoidalari. Shaxmatdagi har bir figura o‘ziga xos yurish qoidalariga ega. O‘yinchi har yurishda faqat bitta figuraning yurishini amalga oshiradi (istisno — rokirovka).



Qirol. Qirol har tomonga (gorizontal, vertikal yoki diagonal) faqat bitta katak yurishi mumkin. Qirolning asosiy maqsadi — o‘zini “shax” holatidan himoya qilishdir.

Malika. Malika eng qudratli figura bo‘lib, istalgan yo‘nalishda (gorizontal, vertikal, diagonal) istalgancha katak yurishi mumkin. U fil va raqib yurishlarini birlashtiradi.

Raqib (Rook). Raqib faqat to‘g‘ri yo‘nalishlarda — gorizontal va vertikal bo‘ylab istalgancha katak yuradi. Raqiblar bilan qirol “rokirovka” deb ataluvchi maxsus yurishni amalga oshiradi.

Fil. Fil diagonal yo‘nalishda istalgancha katak yuradi. Har bir fil faqat o‘z rangidagi kataklar bo‘ylab harakatlanadi (oq fil – oq kataklarda, qora fil – qora kataklarda).

Ot. Ot “L” shaklida yuradi: bir yo‘nalishda ikki katak, keyin unga perpendikulyar yo‘nalishda bitta katak. Ot boshqa figuralar ustidan “sakrab o‘tishi” mumkin, bu uning noyob xususiyatidir.

Piyoda. Piyoda faqat oldinga harakatlanadi:

Oddiy yurishda — 1 katak (yoki birinchi yurishda 2 katak).

Urishda — diagonaldagi raqib figurasini olish orqali yuradi.

Piyoda qarshi tomonga (8-qatorgacha) yetib borsa, u malika, raqib, fil yoki otga aylantiriladi (promotsiya deb ataladi).

O‘yinning asosiy qoidalari.

O‘yin maqsadi. O‘yin maqsadi — raqib qirolini “shax” holatiga tushirib, undan chiqish yo‘lini qoldirmaslikdir. Bunday holat “shax-mat” deb ataladi va o‘yin shu bilan yakunlanadi.

Shax va mat

Shax — agar raqibning yurishi natijasida qirolga tahdid tug‘ilsa.

Mat — qirol shax ostida bo‘lib, undan chiqish imkoni bo‘lmasa.

Pat holati.

Qirol shax ostida bo‘lmasa, biroq o‘yinchining boshqa qonuniy yurishi bo‘lmasa, o‘yin durang (pat) bilan yakunlanadi.



Rokirovka.

Qirol va raqib ishtirokida maxsus yurish — rokirovka amalga oshiriladi.

Shartlari:

Qirol va raqib ilgari yurmagan bo'lishi kerak.

Ular orasida boshqa figura bo'lmasligi kerak.

Qirol shax ostida bo'lmasligi va o'tadigan kataklar ham tahdid ostida bo'lmasligi kerak.

Rokirovkaning ikki turi mavjud:

Qisqa rokirovka (o'ng tomonga) — qirol ikki katak, raqib esa bir katak harakatlanadi.

Uzoq rokirovka (chap tomonga) — qirol uch katak, raqib ikki katak harakatlanadi.

En passant (yo'lda urish). Agar raqib piyodasi bir yurishda ikki katak oldinga yursa va sizning piyodangiz bilan yonma-yon joylashsa, siz uni "yo'lda" urish huquqiga egasiz.

Durrang holatlari. O'yin quyidagi hollarda durang bilan yakunlanadi:

Har ikki tomon mat bera olmaydigan holatda bo'lsa.

50 yurish davomida hech qanday figura urilmasa va piyoda yurmasa.

Uch marta bir xil pozitsiya takrorlansa.

Har ikki tomon kelishuv asosida o'yinni tugatsa.

O'yin bosqichlari. Shaxmat o'yini uch bosqichdan iborat:

Ochilish (Debyut) — o'yin boshida figuralarni rivojlantirish, markazni egallash va qirolni himoyalash.

O'rta o'yin (Middlegame) — hujum va himoya strategiyalarining faol amalga oshiriladigan bosqichi.

Yakuniy o'yin (Endgame) — oz miqdordagi figuralar bilan mat berish yoki durangga olib kelish bosqichi.

Har bir bosqichda o'yinchi strategik reja tuzadi va pozitsion ustunlikka erishishga harakat qiladi.

Shaxmatning o'yin madaniyati va etikasi



Shaxmat nafaqat raqobat, balki axloqiy madaniyatni ham o'rgatadi. Har bir o'yinchi quyidagi tamoyillarga amal qilishi lozim:

1. O'yin oldidan raqib bilan qo'l berib salomlashish.
2. Yurishdan keyin figuralarni tartib bilan joylashtirish.
3. Raqibga nisbatan hurmat bilan munosabatda bo'lish.
4. O'yin davomida sukutni saqlash va diqqatni jamlash.
5. G'alaba yoki mag'lubiyatni odob bilan qabul qilish.

Bu qoidalar yosh sportchilarda intizom, halollik va o'zini tuta bilish madaniyatini shakllantiradi.

Shaxmat o'yinining inson salomatligiga ijobiy ta'siri. Shaxmat o'ynash nafaqat aqliy, balki psixologik salomatlik uchun ham foydali. Ilmiy tadqiqotlarga ko'ra:

Shaxmat mantiqiy fikrlashni rivojlantiradi.

Diqqat, xotira va sabrni mustahkamlaydi.

Stress va tashvish holatlarini kamaytiradi.

Yoshlarda ijodiy fikrlashni rivojlantiradi.

Keksalarda demensiya va Altsgeymer kasalligini oldini oladi.

Shuningdek, shaxmat o'yinchilarning strategik rejalashtirish, tahlil qilish, sabr va o'zini boshqarish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu sababli u maktablarda, universitetlarda va hatto harbiy akademiyalarda ham o'quv dasturlariga kiritilgan.

Shaxmatning O'zbekistonda rivojlanishi. O'zbekistonda shaxmat davlat darajasida rivojlanayotgan sport turidir. 1990-yillardan boshlab respublikamizda Shaxmat federatsiyasi, xalqaro musobaqalar va olimpiadalar faol tashkil etib kelinmoqda.

Mashhur o'zbekistonlik shaxmatchilar:

Rustam Kasimjonov — 2004-yilda FIDE jahon chempioni.

Nodirbek Abdusattorov — 2021-yil rapid shaxmat bo'yicha jahon chempioni.

Gulruxbegim To'xtayeva, Nodirbek Yakubboev va boshqa yosh iste'dodlar xalqaro maydonda O'zbekiston nomini munosib himoya qilmoqda.



Bugungi kunda shaxmat maktablari, onlayn to'garaklar va xalqaro turnirlar orqali bu sport turi yanada ommalashib bormoqda.

Xulosa.

Shaxmat — inson tafakkurining eng yuksak ifodalaridan biri bo'lib, u sabr, mantiq, strategiya va o'zini boshqarish madaniyatini o'rgatadi. O'yin qoidalariga rioya qilish, raqibga hurmat bilan yondashish, har bir yurishda fikr bilan harakat qilish — shaxmat falsafasining asosiy tamoyillaridir.

Uning sog'lomlashtiruvchi, tarbiyaviy va intellektual foydalari tufayli shaxmatni har bir ta'lim muassasasida, har bir oila hayotida targ'ib etish — jamiyatning aqliy salohiyatini oshirishga xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR.

1. Kasimjonov R. Shaxmat strategiyasi asoslari. – Toshkent: O'zbekiston Milliy ensiklopediyasi, 2018.
2. Abdusattorov N. Zamonaviy shaxmat nazariyasi. – Toshkent: "Sharq", 2021.
3. FIDE. Chess Laws and Regulations. – Lausanne: FIDE Publications, 2023.
4. Каспаров Г. Шахматы как модель жизни. – Москва: Эксмо, 2017.
5. Karjakin S. Modern Chess Tactics and Strategy. – London: Gambit Publications, 2020.
6. Sunatov, J. R., Zikrillayeva, F., Husenova, M., & Sanayeva, M. (2025). INGLIZ TILINI O 'QITISHDAGI MUAMMOLAR. University Research Base, 560-568.
7. Sunatov, J. R., Rustamov, R., & Dustmurodova, M. (2024). KOMPYUTER LINGVISTIKASIDA FONETIK TAHLIL JARAYONI. Modern Science and Research, 3(5), 191-195.
8. Сунатов, Д., Хусенова, М., Санаева, М., & Зикриллаева, Ф. (2025). О 'zbek tilining xorijda o 'qitilishi. Объединяя студентов: международные исследования и сотрудничество между дисциплинами, 1(1), 139-141.