

CHƯƠNG I

NHỮNG TRI THỨC CƠ BẢN TRONG CỜ VUA

1. Tên Chương: Những tri thức cơ bản trong Cờ Vua

2. Tên giảng viên: CN Đoàn Dũng - Trưởng Bộ môn CL & BL Khoa GDTC - Đại học Huế.
CN Nguyễn Thanh Bình - Giảng viên Khoa GDTC - Đại học Huế.

3. Mục tiêu:

- Trang bị cho sinh viên một số luật Cờ Vua cơ bản.
- Giúp sinh viên nắm được nguồn gốc, lịch sử... môn Cờ Vua ở Việt Nam và trên Thế giới.

4. Số tiết: 6 tiết.

5. Nội dung của chương.

5.1. Một số luật Cờ vua cơ bản.

5.1.1. Bản chất và mục đích của một ván cờ:

Ván cờ được tiến hành giữa hai đấu thủ bằng cách luân phiên nhau di chuyển các quân cờ trên một chiếc bàn hình vuông gọi là bàn cờ. Đấu thủ cầm quân Trắng mở đầu ván cờ. Một đấu thủ được quyền "có lượt đi" khi đấu thủ kia đã thực hiện xong nước đi của mình.

Mục tiêu của mỗi đấu thủ là tấn công Vua đối phương sao cho đối phương không có nước đi đúng luật nào có thể tránh Vua khỏi bị bắt ở nước đi tiếp theo. Đối thủ đạt được điều đó được gọi là "chiếu hết" Vua đối phương và thắng ván cờ. Đấu thủ có Vua bị chiếu hết thua ván cờ. Nếu xuất hiện thế cờ mà không một đấu thủ nào có thể chiếu hết được thì ván cờ kết thúc hoà.

5.1.2. Bàn cờ, quân cờ.

Bàn cờ là một hình vuông có 64 ô vuông bằng nhau, bao gồm 32 ô vuông sáng màu và 32 ô vuông sẫm màu nằm xen kẽ nhau.

Bàn cờ được đặt giữa 2 đấu thủ sao cho ô sáng màu nằm bên phải của mỗi đấu thủ (Hình 1)

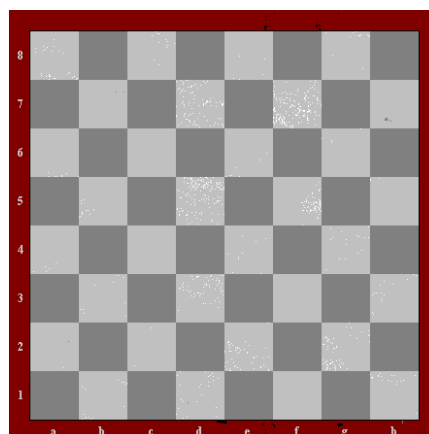
Trên bàn cờ có 32 quân cờ, một đấu thủ có 16 quân màu Trắng bao gồm: 1 Vua, 1 Hoàng Hậu, 2 Xe, 2 Tượng, 2 Mã và 8 Tốt. Đấu thủ kia có 16 quân màu Đen bao gồm: 1 Vua, 1 Hoàng Hậu, 2 Xe, 2 Tượng, 2 Mã và 8 Tốt.

Vị trí các quân Trắng từ trái qua phải ở hàng ngang thứ nhất: Xe, Mã, Tượng, Hậu, Vua, Tượng, Mã, Xe và 8 quân Tốt ở hàng ngang thứ 2.

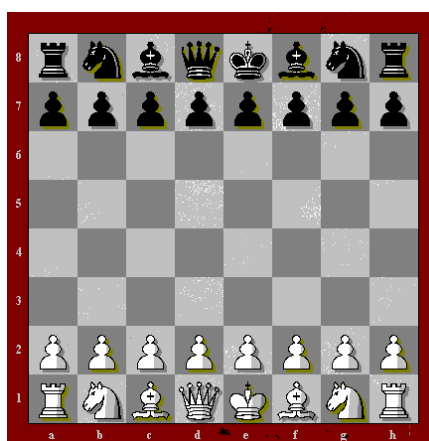
Vị trí các quân Đen từ trái qua phải ở hàng ngang thứ tám: Xe, Mã, Tượng, Hậu, Vua, Tượng, Mã, Xe và 8 quân Tốt ở hàng ngang thứ 7 (Hình 2)

5.1.3. Luật di chuyển quân.

Không được di chuyển một quân tới ô có quân cùng màu đang đứng. Nếu một quân đi



Hình 1



Hình 2

tới một ô cờ đang có quân đối phương đứng thì quân đối phương bị bắt, được bỏ ra khỏi bàn cờ và được tính là một phần của nước đi đó.

Một quân được cho là đang tấn công quân đối phương nếu quân đó có thể thực hiện nước bắt quân tại ô cờ nêu trên.

Các quân không được phép di chuyển nếu nước đi đó để Vua của mình ở thế bị chiếu.

Quân Tượng có thể đi tới bất kỳ ô cờ nào trên cùng đường chéo với ô mà nó đang đứng (Hình 3)

Quân Xe có thể đi tới bất kỳ ô cờ nào trên cùng cột dọc hoặc hàng ngang với ô mà nó đang đứng (Hình 4)

Quân Hậu có thể đi tới bất kỳ ô cờ nào trên cùng cột dọc, hàng ngang hoặc đường chéo với ô mà nó đang đứng (Hình 5)

Khi thực hiện những nước đi này quân Hậu, Tượng, Xe không được nhảy qua đầu các quân đang đứng giữa đường.

Tốt có thể tiến tới một hoặc hai ô trống ngay phía trước trên cùng cột dọc ở nước đi đầu tiên. Ở những nước đi tiếp theo, Tốt tiến tới một ô trống ngay phía trước trên cùng cột dọc (Hình 6)

Tốt đi theo đường chéo tới một ô cờ ngay phía trước nó khi ô cờ đó đang bị quân đối phương chiếm giữ và bắt quân này.

Khi Tốt đối phương từ vị trí ban đầu tiến hai ô vượt qua ô cờ đang bị Tốt bên có lượt đi kiểm soát, thì Tốt bên có lượt đi có thể bắt quân Tốt đó. Nước đi đó được gọi là " bắt Tốt qua đường" và phải thực hiện ngay (Hình 6).

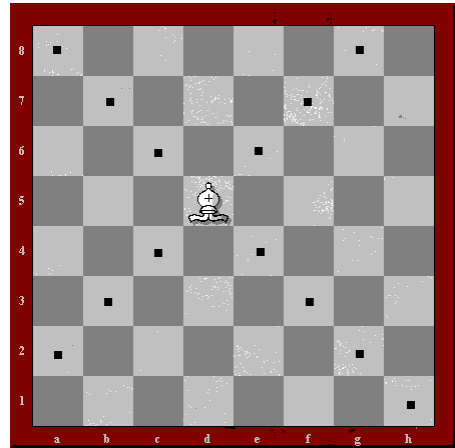
Khi thực hiện nước bắt Tốt qua đường phải có ký hiệu: qđ (ghi vào biên bản thi đấu).

Ví dụ: Tốt Trắng đang ở ô c5, Tốt Đen ở ô b7 đi lên ô b5 ở nước đi thứ 15. Ở nước đi thứ 16 Trắng thực hiện nước bắt Tốt qua đường ghi là: 16.cxb6 qđ

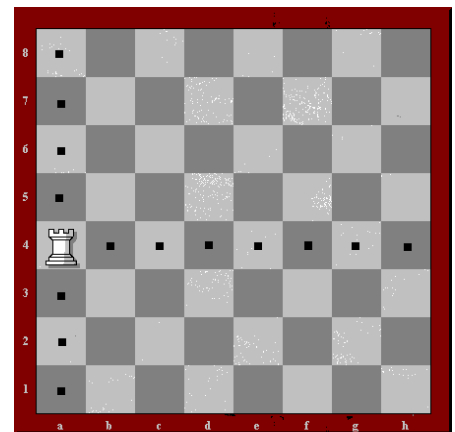
Khi quân Tốt tiến tới hàng ngang cuối cùng nó sẽ được phong cấp thành Hậu, hoặc Xe, hoặc Tượng, hoặc Mã cùng màu ngay trong nước đi này. Sự lựa chọn để đổi quân của đấu thủ không phụ thuộc vào các quân bị bắt trước đó. Sự đổi Tốt thành một quân khác được gọi là "phong cấp" cho Tốt và quân mới có hiệu lực ngay.

Ví dụ: Ở nước đi thứ 20 Tốt Trắng ở ô c7 tiến xuống ô c8 "phong cấp" thành Xe ghi là: 20.c8/X.

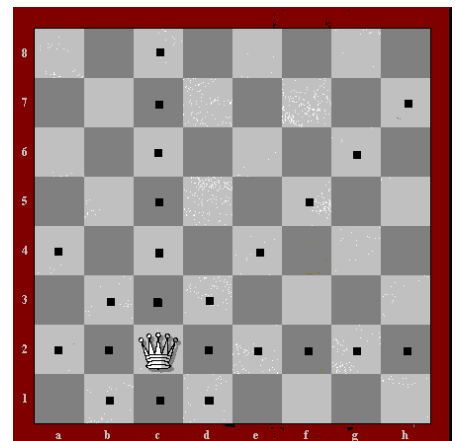
Quân Vua đi từ ô nó đang đứng tới một ô bất kỳ liền bên nếu ô cờ đó không bị quân đối phương



Hình 3



Hình 4



Hình 5

kiểm soát (Hình 6)

Các quân đối phương được coi là đang tấn công một ô thậm chí cả khi chúng không thể di chuyển.

Vua có một nước đi khác đó là nước đi nhập thành. "Nhập thành" là một nước đi của Vua và một trong hai Xe cùng màu, trên cùng hàng ngang, được tính chung là một nước đi của Vua và được thực hiện như sau: Vua di chuyển ngang hai ô từ vị trí ban đầu sang phía Xe tham gia nhập thành, tiếp theo Xe nói trên di chuyển nhảy qua Vua tới ô cờ bên cạnh Vua.

Ví dụ hình 7 - Trắng nhập thành xa, Đen nhập thành gần.

** Không được phép nhập thành khi:*

- Vua đã di chuyển hoặc Xe phía nhập thành đã di chuyển.

- Giữa Vua và Xe định nhập thành có quân khác đang đứng.

- Ô Vua phải đi qua hoặc ô Vua định tới bị quân đối phương kiểm soát.

- Quân Vua đang bị chiếu.

Quân Vua được coi là "bị chiếu" nếu như nó bị một hay nhiều quân của đối phương tấn công, thậm chí cả khi những quân này không thể tự di chuyển.

Quân Mã có thể đi từ ô nó đang đứng đến một trong các ô gần nhất nhưng không nằm trên cùng cột dọc, hàng ngang hay đường chéo với ô nó đang đứng. (Hình 8)

Khi thực hiện nước đi, Mã có thể nhảy qua ô có quân đang đứng.

5.1.4. Thực hiện nước đi:

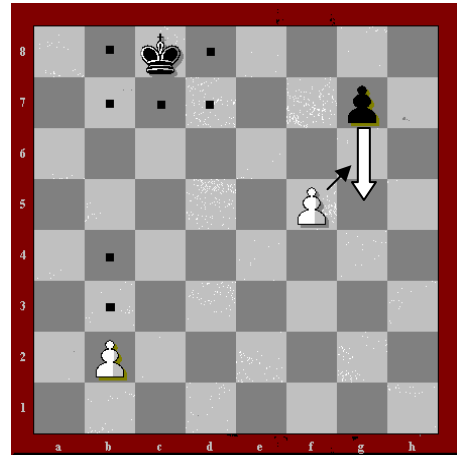
Các nước đi phải được thực hiện chỉ bằng một tay.

Đấu thủ có lượt đi có thể sửa một hay nhiều quân cho đúng ô của chúng, với điều kiện phải thông báo trước ý định của mình (chẳng hạn bằng cách nói "tôi sửa quân")

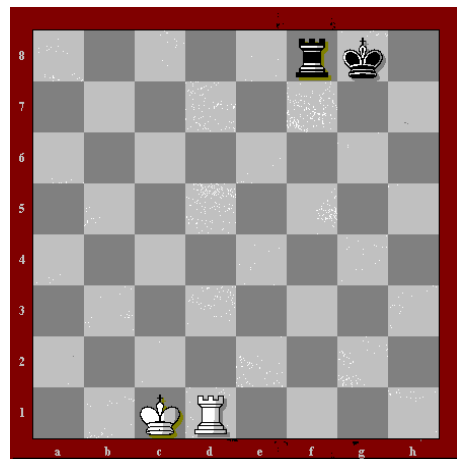
Nếu một đấu thủ chạm một hay nhiều quân của mình thì đấu thủ phải di chuyển quân bị chạm đầu tiên nếu quân đó có thể di chuyển được.

Nếu một đấu thủ chạm một hay nhiều quân của đối phương, đấu thủ phải bắt quân chạm đầu tiên nếu quân đó có thể bắt được.

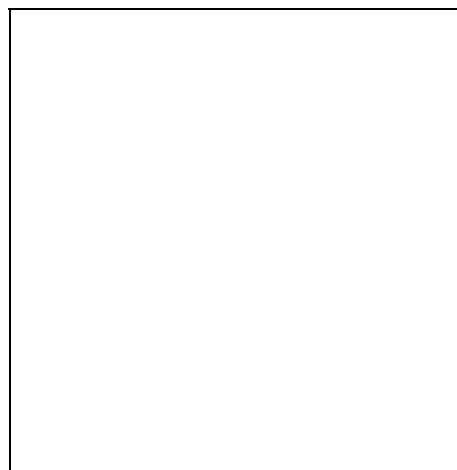
Nếu đấu thủ cố ý chạm vào Vua và Xe của mình, thì phải nhập thành về phía Xe đó nếu nước nhập thành hợp lệ. Nếu đấu thủ cố ý chạm vào Xe



Hình 6



Hình 7



Hình 8

trước và sau đó là Vua của mình, đấu thủ không được phép nhập thành tại nước đi này mà phải thực hiện nước đi với Xe.

Nếu một đấu thủ có ý định nhập thành mà chạm vào Vua hoặc chạm vào Vua và Xe cùng một lúc nhưng nhập thành về phía này không hợp lệ thì đấu thủ phải thực hiện một nước đi khác đúng luật bằng quân Vua của mình bao gồm cả nước nhập thành về phía khác. Nếu Vua cũng không có nước đi hợp lệ thì đấu thủ được phép thực hiện một nước đi khác hợp lệ.

Nếu không có quân nào trong số các quân đã chạm có thể di chuyển được hoặc bắt được thì đấu thủ có thể thực hiện một nước đi khác hợp lệ.

Khi một quân đã được buông tay đặt trên ô cờ như một nước đi hợp lệ hoặc một phần của nước đi hợp lệ thì sau đó quân cờ này không thể thực hiện di chuyển tới một ô cờ khác.

5.1.5. Hoàn thành ván cờ.

- Đấu thủ thắng ván cờ khi chiếu hết Vua đối phương bằng một nước đi hợp lệ. Ván cờ ngay lập tức kết thúc.

Ví dụ hình 9, đến lượt đi của mình, Trắng thực hiện nước đi 1.Mf7 chiếu hết Đen - Trắng thắng.

- Đấu thủ thắng ván cờ khi đối phương tuyên bố xin thua. Ván cờ kết thúc ngay lúc đó.

- Ván cờ hoà khi đấu thủ có lượt đi không có nước đi hợp lệ và Vua đấu thủ đó không bị chiếu. Ván cờ kết thúc ở thể "hết nước đi", thuật ngữ Cờ vua gọi là: "Pat".

Ở hình 10, đến lượt đi của mình, Trắng không có nước đi hợp lệ, Vua Trắng không bị chiếu nên ván cờ kết thúc hoà.

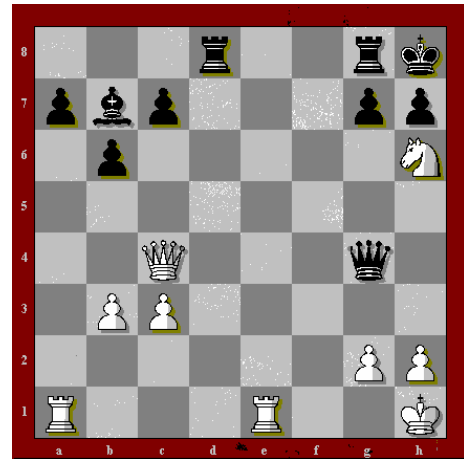
- Ván cờ hoà khi xuất hiện thế cờ, trong đó không đấu thủ nào có thể chiếu hết Vua đối phương bằng các nước đi hợp lệ.

Ví dụ hình 11, bên Đen không đủ lực lượng để chiếu hết nên ván cờ kết thúc hoà.

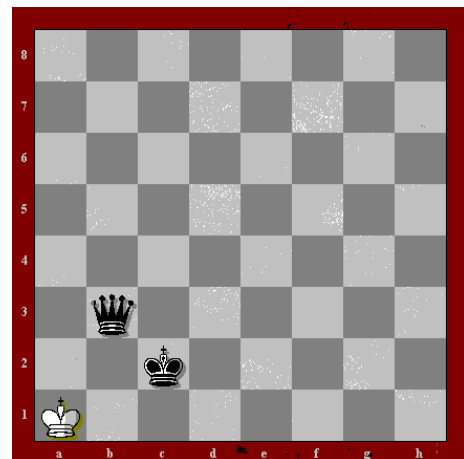
- Ván cờ hoà theo sự thoả thuận của hai đấu thủ trong quá trình thi đấu. Ván cờ kết thúc ngay lúc đó.

- Ván cờ hoà nếu một thế cờ giống hệt sẽ xuất hiện hoặc đã xuất hiện ba lần.

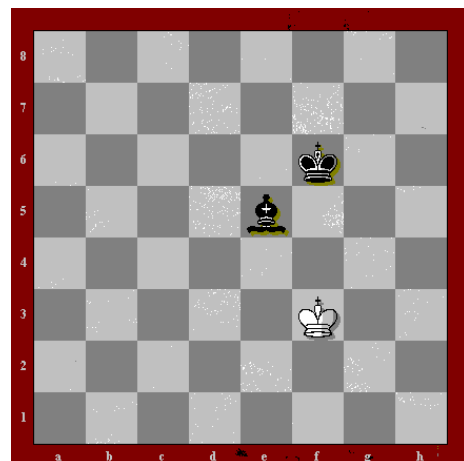
- Ván cờ hoà nếu trong 50 nước đi cuối cùng liên tiếp nhau không có sự di chuyển Tốt và không có nước bắt quân nào.



Hình 9



Hình 10



Hình 11

5.1.6. Đồng hồ cờ.

"Đồng hồ cờ" là đồng hồ có hai chỉ số thời gian được nối với nhau để tại một thời điểm chỉ có giờ của một bên chạy.

"Rụng cờ" là sự hết thời gian cho phép đối với mỗi đấu thủ.

Khi sử dụng đồng hồ cờ, một đấu thủ phải thực hiện một số lượng tối thiểu hoặc tất cả các nước đi trong một khoảng thời gian cho phép. Khi sử dụng đồng hồ điện tử, ngoài thời gian kiểm tra chung có thể bổ sung một số lượng thời gian nhất định cho mỗi nước đi. Tất cả các điều trên phải được xác định trước.

Trước khi bắt đầu ván đấu trọng tài sẽ quyết định đồng hồ cờ đặt ở vị trí nào.

Khi bắt đầu ván cờ, đồng hồ của đấu thủ cầm quân Trắng được cho chạy trước.

Nếu cả hai đấu thủ vắng mặt từ đầu ván đấu, đấu thủ cầm quân Trắng sẽ bị mất toàn bộ thời gian cho đến khi cầu thủ này có mặt (trừ khi điều lệ giải hoặc trọng tài có quy định khác)

Đấu thủ sẽ bị thua ván cờ nếu đến thi đấu muộn hơn 1 giờ đồng hồ sau khi bắt đầu cuộc đấu theo lịch (trừ khi điều lệ giải hoặc trọng tài có quy định khác).

Trong quá trình ván đấu, mỗi đấu thủ khi đã thực hiện xong nước đi của mình trên bàn cờ cần phải bấm dừng đồng hồ của mình và cho đồng hồ của đối phương chạy. Đấu thủ phải luôn nhớ bấm đồng hồ. Nước đi của đấu thủ chưa được coi là hoàn thành khi chưa thực hiện việc bấm đồng hồ, trừ khi thực hiện nước đi kết thúc ván cờ.

Thời gian giữa khi thực hiện nước đi trên bàn cờ đến lúc bấm đồng hồ được xem như là một phần của thời gian cho phép đối với đấu thủ.

Đấu thủ phải bấm đồng hồ bằng chính tay di chuyển quân. Nghiêm cấm để sẵn ngón tay ở nút bấm hoặc "trực sẵn" trên nút bấm.

Các đấu thủ phải sử dụng đồng hồ một cách nghiêm túc. Nghiêm cấm đập mạnh đồng hồ hoặc gõ nó từ phía trên. Việc điều khiển đồng hồ sai quy định sẽ bị phạt.

Nếu một đấu thủ không thể sử dụng đồng hồ, một trọng tài có thể được cử giúp đấu thủ làm việc này. Trọng tài sẽ điều khiển đồng hồ một cách vô tư.

Lá cờ được công nhận là đã rụng khi trọng tài ghi nhận thực trạng đó hoặc một trong hai đấu thủ tuyên bố điều đó và gọi trọng tài xác nhận.

Nếu cả hai lá cờ cùng đã rụng và không thể xác định được lá cờ nào rụng trước, ván cờ sẽ tiếp tục.

Nếu như ván đấu phải tạm dừng, trọng tài phải dừng cả hai đồng hồ. Đấu thủ có thể dừng đồng hồ trong trường hợp đề nghị trọng tài can thiệp. Trọng tài là người quyết định, khi nào thì ván đấu được tiếp tục lại.

Nếu một đấu thủ dừng đồng hồ để đề nghị trọng tài can thiệp, trọng tài sẽ xác định xem đấu thủ có lý do chính đáng không. Nếu đấu thủ không có lý do chính đáng thì đấu thủ sẽ bị phạt.

5.1.7. Các thế cờ không hợp lệ.

Nếu trong quá trình ván đấu phát hiện rằng vị trí ban đầu của các quân cờ đặt sai từ đầu ván thì ván cờ phải được hủy bỏ và chơi ván mới.

Nếu trong quá trình ván đấu phát hiện rằng bàn cờ đặt trái thì ván đấu vẫn tiếp tục nhưng thế cờ đã đặt tới phải được chuyển sang một bàn cờ đặt đúng.

Nếu một ván đấu đã được bắt đầu với màu quân bị đảo ngược, ván đấu sẽ được tiếp tục trừ khi trọng tài có quyết định khác.

Nếu đấu thủ làm xê dịch vị trí một hay nhiều quân, thì phải thực hiện việc sửa lại cho đúng bằng thời gian của mình.

Nếu trong quá trình ván đấu phát hiện ra một nước đi không hợp lệ đã được thực hiện, thế cờ phải được khôi phục lại như thế cờ trước khi xảy ra vi phạm. Nếu như thế cờ ngay trước khi vi phạm luật không thể khôi phục được, ván cờ sẽ tiếp tục từ thế cờ sau cùng có thể khôi phục lại.

Nếu trong quá trình ván đấu phát hiện ra các quân đã được đặt không đúng ô của mình, thế cờ phải được khôi phục lại như trước khi xảy ra vi phạm. Nếu như thế cờ ngay trước khi vi phạm không thể xác định được, ván cờ sẽ tiếp tục từ thế cờ sau cùng có thể xác định được. Đồng hồ cờ phải được chỉnh lại, sau đó ván cờ lại tiếp tục.

5.1.8. Ghi chép các nước đi.

Trong quá trình ván đấu, mỗi đấu thủ phải ghi chép từng nước đi của mình và của đối phương một cách chính xác và rõ ràng bằng cách ghi theo hệ thống ký hiệu đại số trên biên bản dùng cho thi đấu. Đấu thủ có thể đi nước đáp lại nước đi của đối phương trước khi ghi chép nó. Nhưng đấu thủ phải ghi chép nước đi của mình trước khi thực hiện nước đi sau. Cả hai đấu thủ phải ghi nhận đề nghị hoà trong biên bản thi đấu.

Nếu một đấu thủ không thể tự ghi chép biên bản thì vào đầu ván đấu, một phần thời gian suy nghĩ của đấu thủ sẽ bị trừ theo quyết định của trọng tài.

Biên bản thi đấu phải để trọng tài quan sát trong suốt quá trình ván đấu.

Nếu một đấu thủ còn ít hơn năm phút trên đồng hồ của mình và không có thời gian bổ sung cho mỗi nước đi thì đấu thủ đó không bắt buộc phải ghi biên bản. Nhưng sau khi kết thúc ván cờ, đấu thủ phải hoàn thành biên bản của mình.

Nếu cả hai đấu thủ không phải ghi nước đi do thời gian còn ít hơn 5 phút thì trọng tài hoặc 1 trợ lý trọng tài cần phải cố gắng có mặt để tiến hành ghi chép. Sau khi lá cờ rung, trọng tài phải dừng cả hai đồng hồ, Sau đó, cả hai đấu thủ phải sử dụng ghi chép của trọng tài hoặc biên bản của đối phương để hoàn thành biên bản của mình.

5.1.9. Ván cờ hoà.

Một đấu thủ nào muốn đề nghị hoà thì phải đề nghị sau khi thực hiện nước đi trên bàn cờ nhưng trước khi bấm đồng hồ. Một đề nghị hoà tại bất kỳ thời điểm nào của cuộc đấu vẫn có giá trị cho đến khi đối phương chấp nhận, hoặc từ chối bằng lời, hoặc bằng cách chạm vào quân với dự định thực hiện nước đi hoặc đi quân hoặc ván đấu kết thúc bằng một cách khác.

Đề nghị hoà phải được cả hai đấu thủ ghi nhận trong biên bản của mình bằng dấu "=".

Ván cờ được xử hoà theo đề nghị của đấu thủ có lượt đi nếu như xuất hiện một thế cờ lặp lại ba lần (không nhất thiết phải có sự lặp lại liên tiếp).

Các thế cờ không được coi là lặp lại nếu quân Tốt bị thay đổi khả năng bắt qua đường hoặc quyền nhập thành của một bên bị thay đổi.

Nếu đấu thủ thực hiện nước đi mà không đề nghị hoà thì sẽ mất quyền đề nghị hoà ở nước đi đó.

Ván cờ hoà khi thế cờ đạt tới không thể chiếu hết bằng hàng loạt nước đi hợp lệ có thể kể cả những nước đi yếu nhất của đối phương. Ván cờ ngay lập tức kết thúc.

5.1.10. Đấu nhanh cuối ván.

"Đấu nhanh cuối ván" là giai đoạn cuối cùng của một ván cờ, khi mà tất cả các nước đi còn lại phải được thực hiện trong một khoảng thời gian có hạn.

Nếu như một đấu thủ có lượt đi còn ít hơn 2 phút trên đồng hồ của mình, thì có thể đề nghị hoà trước khi lá cờ rung. Đấu thủ đó phải dừng đồng hồ và mời trọng tài tới: Nếu như trọng tài xác nhận đối phương không cố gắng đánh thắng bằng cách thông thường hoặc không thể thắng ván cờ bằng các cách thông thường thì trọng tài tuyên bố ván cờ hoà. Trong trường hợp ngược lại, tạm hoãn chưa đưa ra kết luận của mình hoặc bác bỏ đề nghị hoà. Nếu trọng tài

tạm hoãn chưa đưa ra kết luận, đối phương có thể được cộng thêm hai phút vào thời gian suy nghĩ và ván cờ sẽ tiếp diễn trước sự chứng kiến của trọng tài. Nếu trọng tài bác bỏ đề nghị hoà, đối phương sẽ được hưởng thêm hai phút vào thời gian suy nghĩ.

Nếu cả hai lá cờ cùng đã rụng và không thể xác định được lá cờ nào rụng trước, ván cờ hoà.

5.1.11. Thể lệ thi đấu.

5.1.11.1. Điều hành thi đấu: Để tiến hành giải người ta lập ra Ban tổ chức giải. Ban tổ chức giải có nhiệm vụ:

- Thông qua điều lệ giải và dự thảo các điều khoản thực hiện.
- Chuẩn bị mọi mặt cho thi đấu.
- Chỉ định trọng tài, nếu cần thiết sẽ thiết lập Ban thanh tra, Ban trọng tài, Ban giải quyết khiếu nại.
- Giải quyết những vấn đề ngoài thẩm quyền quyết định của trọng tài nảy sinh trong quá trình thi đấu.
- Xem xét báo cáo của tập thể trọng tài và tổng kết giải.

5.1.11.2. Điều lệ giải: Tất cả những điều khoản tổ chức giải ngoài Luật, phải bổ sung vào Điều lệ. Điều lệ cần ghi rõ những điều sau:

- Mục đích, nhiệm vụ giải.
 - Địa điểm, hình thức và thời gian thi đấu.
 - Cách thức xếp hạng.
- Để phân định thứ hạng trong trường hợp bằng điểm nhau trong thi đấu cá nhân có thể giải quyết như sau:
- + Áp dụng hệ thống tính hệ số.
 - + So sánh số ván thắng.
 - + Tính màu quân.
 - + Tính kết quả trực tiếp giữa các đấu thủ.
 - + Bốc thăm.
- Kiểm tra thời gian.
 - Đối tượng dự thi: Thành phần các đấu thủ, những ứng cử viên có thể tham gia, những yêu cầu về đẳng cấp, giới hạn tuổi.....
 - Quyền hạn của những người thắng cuộc, phong cấp, khen thưởng.
 - Những yêu cầu khiếu nại, những thắc mắc về quyết định của trọng tài phải được viết bằng văn bản và chuyển đến Ban trọng tài.

5.1.11.3. Trọng tài: Trọng tài phải thực hiện các chức năng sau:

- Tham gia vào công tác tổ chức trong thời gian chuẩn bị giải (nếu có thể được) và trong thời gian diễn biến của giải (bắt buộc).
- Nếu cần phải nghiên cứu, xem xét theo sự đồng ý của Ban tổ chức những diễn biến và quy tắc bổ sung.
- Họp các đấu thủ (trước giờ khai mạc) thông báo về điều lệ, những quy định bổ sung, bốc thăm, họp bế mạc và thông báo kết quả.
- Giải quyết những đấu thủ vi phạm luật hay bỏ cuộc.
- Thành lập Ban giám khảo để đánh giá những ván chưa hoàn thành.
- Lập bảng thi đấu, tiến trình giải và nộp kết quả lên Ban tổ chức giải.

5.1.11.4. Số lượng trọng tài: Tùy vào điều kiện tổ chức tuy nhiên nên cố gắng bố trí:

- Với các giải quốc tế và quốc gia: Một trọng tài phụ trách không quá 4 bàn, trong các giải địa phương và các cuộc thi đấu khác là 6 bàn.

- Ban trọng tài gồm: Tổng trọng tài, các Phó Tổng trọng tài, tổ trưởng trọng tài, các trọng tài và thư ký.

- Số lượng trọng tài tối thiểu cho một cuộc thi đấu chính thức là 2 người.

5.1.11.5. Các hình thức thi đấu.

Những hình thức thi đấu cá nhân và đồng đội thông thường là các vòng đấu theo các hệ: Vòng tròn, Svennighen, Olympic, Thụy Sĩ, Thụy Sĩ có điều chỉnh, đấu đối kháng, vòng tròn đối kháng. Cho phép áp dụng những hệ thống thi đấu khác với điều kiện là các đấu thủ có quyền bình đẳng. Cho phép dùng các hệ thống khác nhau trong các giai đoạn khác nhau của giải.

5.1.11.6. Hệ thống vòng tròn.

Nhược điểm của thi đấu vòng tròn là thời gian thi đấu kéo dài nhưng nó có ưu điểm là đánh giá khá chính xác về trình độ vận động viên. Trong hệ thống này các đấu thủ (đội) gặp nhau lần lượt. Sau khi bốc thăm số thứ tự, màu quân và đối thủ của đấu thủ ở các vòng đấu được xác định theo những quy tắc sau:

- Nếu đấu thủ mang số chẵn gặp đấu thủ mang số lẻ thì đấu thủ có số thứ tự nhỏ hơn cầm quân Trắng. Nếu số thứ tự của cả hai đấu thủ gặp nhau cũng là số chẵn, hoặc lẻ thì đấu thủ có số thứ tự lớn hơn cầm quân Trắng.

- Riêng đối với đấu thủ mang số chẵn cuối cùng thì quy tắc này không vận dụng được, đấu thủ này cầm quân Đen với tất cả các đấu thủ có số thứ tự nửa trên của số đấu thủ và cầm quân Trắng với các đấu thủ còn lại.

- Muốn xác định xem hai đấu thủ sẽ gặp nhau ở lượt đấu nào thì chỉ cần cộng hai số thứ tự lại và trừ đi 1. Nếu tổng số này lớn hơn số lượt đấu thì trừ tiếp số lượng lượt đấu.

- Riêng đối với đấu thủ mang số chẵn cuối cùng, quy tắc này không vận dụng được. Muốn xác định lượt đấu của đấu thủ này, ta phải thay số thứ tự của đấu thủ bằng số thứ tự của đối thủ mà anh ta gặp.

Phân bố kết quả.

Khi vòng đấu kết thúc, các đấu thủ được xếp hạng theo số điểm đã thu được, đấu thủ nào nhiều điểm sẽ xếp hạng trên.

Nếu hai hay nhiều đấu thủ có số điểm ngang nhau, tốt nhất là nên tổ chức thi đấu thêm giữa các đấu thủ này để xác định thứ hạng. Tuy nhiên việc này sẽ gây thêm khó khăn cho Ban tổ chức, nhất là trong trường hợp các trận đấu thêm có kết quả hoà. Vì vậy, trong điều lệ giải cần ghi rõ phương thức xác định thứ tự cho các đấu thủ bằng điểm nhau.

Trong trường hợp này, người ta hay vận dụng cách tính hệ số Dônêboóc Becgơ (gọi tắt là hệ số Becgơ). Nguyên tắc cơ bản của nó là những điểm giành được trong trận đấu với đối thủ mạnh hơn sẽ được đánh giá cao hơn. Đối với các đấu thủ bằng điểm nhau người ta tính hệ số Becgơ như sau: cộng cho mỗi đấu thủ tổng số điểm của các đấu thủ mà họ thắng, nửa số điểm của các đấu thủ mà họ hoà. Tổng số này là hệ số Becgơ, ai có hệ số cao hơn sẽ được xếp trên.

Trong trường hợp 2 hay nhiều đấu thủ có hệ số Becgơ bằng nhau, thì người ta xét xem đấu thủ nào có nhiều ván thắng hơn hoặc có số ván thắng bằng quân Đen nhiều hơn sẽ xếp trên. Nếu các chỉ số trên bằng nhau thì người ta tính đến ván cờ giữa các đấu thủ bằng điểm. Đấu thủ nào thắng trong ván đó sẽ xếp trên. Nếu vẫn bằng nhau thì bốc thăm để phân định thứ hạng.

5.1.11.7. Hệ thống Thụy Sĩ theo bốc thăm.

Thi đấu theo hệ Thụy Sĩ là hình thức thi đấu rất thông dụng, thường được áp dụng trong các cuộc thi đấu có tính chất quần chúng. Hệ thống này cho phép tổ chức thi đấu với số lượng vận động viên bất kỳ với một số lượng lượt đấu không lớn lắm. Ưu điểm của hình thức này là đảm bảo cho số đông đấu thủ tham gia, thời gian thi đấu có thể ấn định tùy ý, các đấu thủ được tham gia thi đấu từ đầu đến cuối không bị loại trừ. Khi thi đấu theo hình thức này, các đấu thủ không được gặp nhau 2 lần và được ghép thành từng cặp có cùng số điểm, hoặc sao cho sự chênh lệch điểm là nhỏ nhất. Các đấu thủ không được phép chơi 3 ván liên tiếp cùng màu quân hoặc cách biệt ba ván cùng màu quân. Quy tắc này có thể bị xoá bỏ ở vòng đấu cuối cùng nếu nó làm cản trở việc xếp cặp theo cùng số điểm. Nên xếp sao cho mỗi đấu thủ có số ván cầm quân Đen và quân Trắng tương đương nhau và màu quân thay đổi lần lượt.

Để tiến hành thi đấu, trước tiên phải bốc thăm số thứ tự cho các đấu thủ, sau đó bốc thăm màu quân cho đấu thủ có số thứ tự là 1. Nhập các kết quả đó vào chương trình bốc thăm Swiss 46, chương trình sẽ bốc thăm tự động. Sau mỗi vòng đấu, nhập kết quả của từng cặp đấu của vòng đấu vào máy:

Trắng thắng: 1

Đen thắng: 2

Hoà: 3

Phân bố kết quả:

Đấu thủ nào có số điểm cao hơn sẽ xếp trên. Với các đấu thủ bằng điểm nhau, có thể căn cứ vào hệ số Búcgon hoặc hệ số lũy tiến để xếp hạng. Hệ số Búcgon được tính bằng cách cộng số điểm thu được của tất cả các đối phương đã gặp của một đấu thủ. Giữa 2 hay nhiều đấu thủ bằng điểm nhau, đấu thủ nào có hệ số lớn hơn sẽ được xếp trên. Riêng trong trường hợp tính hệ số Búcgon mà có một đấu thủ bỏ cuộc giữa chừng, thì điểm của đấu thủ này được xác định bằng cách lấy trung bình cộng của số điểm thu được của các đấu thủ cùng nhóm với đấu thủ trước khi bỏ cuộc. Trong trường hợp số đấu thủ lẻ thì đấu thủ nào được nghỉ sẽ tính hệ số của ván đó bằng điểm của người xếp cuối cùng giải. Hệ số lũy tiến của một đấu thủ bằng tổng số các tổng điểm mà đấu thủ đạt được sau từng vòng đấu. Trong trường hợp hệ số Búcgon hoặc hệ số lũy tiến bằng nhau, thì có thể căn cứ vào số ván thắng, số ván cầm quân Đen thắng, ván đối đầu trực tiếp. Nếu vẫn bằng nhau thì tiến hành bốc thăm để xác định thứ hạng (do từng điều lệ qui định).

5.1.11.8. Thi đấu đồng đội.

Các hình thức thi đấu đồng đội cũng tương tự như các hình thức thi đấu các nhân và chỉ khác là mỗi đội thi đấu thi đấu là một đơn nguyên. Theo quy định chung các cuộc thi đấu đồng đội chính thức mỗi đội chỉ có từ 3 - 4 đấu thủ chính thức và 1 - 2 đấu thủ dự bị. Với các cuộc thi đấu hữu nghị cho phép các đội thi đấu với số vận động viên không giới hạn.

Trong một cuộc thi đấu, các đấu thủ của mỗi đội chỉ gặp các đấu thủ trong cùng một đội khác. Trong một đội, mỗi đấu thủ sẽ được chia vào một bảng khác nhau. Trong một số trường hợp đặc biệt, có thể 2 - 3 đấu thủ cùng một đội chia vào một bảng nhưng họ không đấu với nhau.

Các đội sẽ nộp danh sách đấu thủ theo thứ tự trình tự chuyên môn. Đấu thủ khá nhất mang số 1, đấu thủ yếu nhất mang số cuối cùng. Để phân biệt các đấu thủ mang cùng số, các đội bốc thăm lấy số thứ tự A, B, C, D.... Các đấu thủ của đội A sẽ có số A1, A2, A3....

Các đấu thủ cùng thứ tự sẽ vào cùng một bảng và chỉ thi đấu trong bảng đó mà không chuyển sang bảng khác. Riêng trong các cuộc thi đấu hữu nghị giữa 2 đội với số lượng đấu thủ đồng thì sau mỗi ván cờ có thể sắp xếp lại thứ tự các đấu thủ.

Trong một buổi thi đấu, nếu vì một lý do chính đáng mà một đấu thủ chính thức không

thể tham gia được thì đội được quyền thay đấu thủ dự bị vào đúng bảng có đấu thủ phải nghỉ đấu. Việc thay thế được Ban tổ chức cho phép không được chậm quá giờ thi đấu 15 phút và tuyệt đối không được tiến hành khi ván cờ đang dở dang. Nếu có trường hợp giữa ván cờ, đấu thủ chính thức không thể tiếp tục thi đấu thì coi như đấu thủ thua ván cờ đó và đấu thủ dự bị chỉ vào thay thế trong lượt đấu sau.

Thành tích của một đội là tổng số các điểm mà các đấu thủ của đội đã giành được trong các trận đấu. Đội nào có tổng số điểm cao hơn sẽ được xếp trên. Nếu hai đội bằng điểm nhau, thì người ta xét thành tích của vận động viên khá nhất (vận động viên bảng 1), nếu 2 đấu thủ này bằng điểm nhau thì xét tiếp đến bảng 2 và tiếp tục như thế.

5.2. Những tri thức cơ bản.

5.2.1. Nguồn gốc môn Cờ Vua.

Cờ Vua xuất hiện ở Ấn Độ vào thế kỷ thứ VI sau công nguyên. Cho đến nay người ta không biết chính xác ngày tháng nào và ai là người khởi xướng ra trò chơi này, chỉ biết rằng đây là một trò chơi phức tạp về đủ mọi phương diện: luật chơi, phong cách, chiến lược, chiến thuật... Cờ Vua không phải là sản phẩm của một người mà là một trò chơi trí tuệ của các dân tộc phương Đông. Có thể nói rằng, Cờ Vua xuất hiện là do nhu cầu của đời sống loài người nhằm phát triển trí tuệ, luyện cách suy nghĩ, cách tính toán...

Thời kỳ đó ở Ấn Độ, trò chơi này có tên gọi Chatugara, có nghĩa là phù hợp với bốn loại binh chủng của quân đội Ấn Độ thời bấy giờ: Chiến xa, Tượng xa, Kỵ binh và Lục quân. Như vậy có thể cho rằng, Cờ Vua ra đời cùng với sự hình thành và phát triển của nghệ thuật quân sự, nghệ thuật bày binh bố trận, điều binh khiển tướng và giá trị nguồn gốc ấy vẫn giữ nguyên trong Cờ Vua hiện đại.

5.2.2. Lịch sử phát triển môn Cờ Vua trên Thế giới.

Từ Ấn Độ trò chơi này được chuyển sang Trung Á. Ở Ả Rập nó mang tên Satorăng. Từ Ả Rập, Satorăng theo các cuộc chiến tranh, buôn bán du nhập vào Tây Ban Nha, Italia rồi lan rộng ra khắp Châu Âu. Ở châu Âu, Satorăng được mang những tên mới ở mỗi nước như: Chess(Anh), Echecs(Pháp), Schanh(Đức)...

Lịch sử Cờ Vua cho thấy, mỗi một thế kỷ là một nấc thang phát triển và sáng tạo trong môn thể thao trí tuệ này. Vào cuối thế kỷ XV đầu thế kỷ XVI, luật chơi Cờ Vua mới bắt đầu hình thành. Thời kỳ này, môn Cờ Vua phát triển mạnh nhất ở Tây Ban Nha và Italia. Đến thế kỷ thứ XIX, luật chơi Cờ Vua được hoàn thiện cơ bản như ngày nay.

Sang thế kỷ XVIII, hệ thống lý thuyết Cờ Vua cũng đạt đến đỉnh cao, trung tâm Cờ Vua chuyển sang vùng Địa Trung Hải ven bờ Đại Tây Dương, và đi sâu vào Châu Âu. Pari trở thành trung tâm Cờ Vua lớn. Cũng trong thời kỳ này, Philip Xtamma đã đi vào lịch sử môn Cờ Vua - là người đã có công nghiên cứu để hoàn thiện các ký hiệu trên bàn cờ. Năm 1883, Uynxon - một thợ đồng hồ người Anh đã sáng chế ra đồng hồ chuyên dụng dùng trong thi đấu Cờ Vua.

Năm 1886, bắt đầu tổ chức giải Cờ Vua Thế giới dành cho Nam. Năm 1927, giải vô địch dành cho Nữ mới được tổ chức. Năm 1824, Liên đoàn Cờ Vua Thế giới (FIDE) được thành lập.

Thế vận hội Olympic Cờ Vua được tổ chức năm 1927, tách biệt với các môn thể thao khác và 2 năm tổ chức một lần.

5.2.3. Sơ lược lịch sử phát triển môn Cờ Vua ở Việt Nam.

Liên đoàn Cờ Việt Nam (tiền thân là Hội Cờ tướng Việt Nam) được thành lập ngày 14-2-1965 tại Nhà Khai trí kiến thức do bác sĩ Lê Đình Thám làm Hội trưởng. Năm 1975, Hội Cờ giải thể. Ngày 15-12-1980, Hội Cờ được thành lập lại, lấy tên là Hội Cờ Việt Nam do Ông Hồ Trúc làm Hội trưởng.

Năm 1978 Tổng cục TDTT đã ra chỉ thị số 73/CT để hướng dẫn phong trào Cờ Vua rộng rãi trong mọi tầng lớp nhân dân, nhất là đối với thanh thiếu niên và học sinh.

Ngày 5-8-1980 Bộ giáo dục đã ra văn bản số 1787/TDQS về việc chính thức đưa Cờ Vua vào giảng dạy trong các trường phổ thông, các trường Cao đẳng, Đại học Sư phạm và trường Đại học Thể dục thể thao trên phạm vi toàn quốc.

Tháng 10-1984, Hội Cờ Việt Nam chính thức là thành viên của Liên đoàn Cờ châu Á. Năm 1988, Việt Nam được chính thức công nhận là thành viên của Liên đoàn Cờ Vua Thế giới. Cuối năm 1991, Hội Cờ đổi tên thành Liên đoàn Cờ Việt Nam do Ông Nguyễn Hữu Thọ làm Chủ tịch. Cũng trong Đại hội này, Môn Cờ Tướng được đưa vào thi đấu. Hiện nay, môn Cờ Vây cũng đã được Liên đoàn Cờ đưa vào tập luyện và thi đấu.

Ngày 28-9-1997, Đại hội toàn quốc lần thứ III của Liên đoàn Cờ Việt Nam bầu Ông Nguyễn Minh Hiền làm Chủ tịch. Đại hội đã tổng kết và đề ra phương hướng hoạt động đổi mới nhằm đẩy mạnh sự phát triển môn Cờ Vua, Cờ Tướng trong giai đoạn mới

Những năm gần đây, phong trào Cờ Vua phát triển mạnh mẽ trên phạm vi toàn quốc. Hàng năm, giải Cờ Vua cho các đối tượng được tổ chức rộng rãi. Đỉnh cao về qui mô phong trào là các giải Cờ Vua A1, A2, giải các đấu thủ mạnh, giải Cờ Vua cho học sinh sinh viên được tổ chức định kỳ và giải Cờ Vua trong khuôn khổ Hội khoẻ Phù Đổng.

Bắt kịp bước phát triển của phong trào Cờ Vua Việt Nam, 9/1986 Trường Đại học TDTT I đã đưa môn Cờ Vua vào chương trình giảng dạy cho đối tượng là học sinh không chuyên. Đến năm 1989, Trường Đại học TDTT I bắt đầu đào tạo cử nhân TDTT chuyên sâu Cờ Vua. Ngày 13/8/1996, Tổng cục TDTT (nay là Ủy ban TDTT) ra quyết định số 400/QĐTC thành lập Bộ môn Cờ Trường Đại học TDTT I.

5.2.4. Xu hướng phát triển môn Cờ Vua ở Việt Nam.

Ở nước ta, Cờ Vua phát triển sau nhiều môn thể thao khác nhưng tốc độ phát triển khá nhanh. Cho đến nay ở hầu hết các tỉnh thành và nhiều ngành đã có phong trào Cờ Vua khá rộng rãi

Đến nay, Cờ Vua là một trong các môn thể thao mũi nhọn của nước ta và đang được đầu tư, quan tâm phát triển để phục vụ cho mục tiêu chiến lược mà ngành TDTT đã đề ra. Sự thành công của các đấu thủ Cờ Vua Việt Nam trên trường quốc tế trong những năm gần đây đã chứng minh và khẳng định quan điểm đúng đắn đó.

Thực tế hoạt động trong những năm qua, đã chứng minh sức sống tiềm tàng và triển vọng tiến nhanh của môn Cờ Vua ở nước ta. Với cách nghĩ, cách làm năng động, sáng tạo và có hiệu quả, nhất định Cờ Vua Việt Nam sẽ tiến kịp trình độ quốc tế trong một thời gian không xa.

5.2.5. Đặc điểm, tính chất, và tác dụng môn Cờ Vua.

Cờ Vua là môn thể thao có đặc trưng là ít đòi hỏi cao về tố chất thể lực, song lại có yêu cầu cao về sự thông minh, mưu trí, óc sáng tạo ở người chơi. Vì vậy, Cờ Vua phù hợp với con người và có điều kiện phát triển ở Việt Nam. Chơi Cờ Vua không đòi hỏi dụng cụ, sân bãi phức tạp, tập luyện không cần nhiều người. hình thức tập phong phú, đa dạng.

Chơi Cờ Vua có tác dụng phát triển tư duy logic, luyện trí thông minh, giáo dục những phẩm chất tốt đẹp như: tính tổ chức kỷ luật, kiên cường, bình tĩnh, óc sáng tạo, biết phân tích, tổng hợp tình hình một cách khách quan và khoa học....

Chơi Cờ Vua, chính là góp phần xây dựng con người mới xã hội chủ nghĩa, nâng cao đời sống văn hoá tinh thần của nhân dân. Thực hiện việc trao đổi văn hoá TDTT với các nước trên thế giới. Chơi Cờ là môn giải trí tao nhã, tạo ra cảm giác sảng khoái của sự sáng tạo và mưu trí, bởi có sự biến hoá kỳ diệu trong mỗi nước cờ, mỗi thế biến.

5.3. Các thuật ngữ trong Cờ Vua.

- **Pát:** Là trường hợp hòa cờ do hết nước đi. Khi một thế cờ trong đó đến lượt đi của mình đấu thủ không thể thực hiện nước đi quân hợp lệ.

- **Xuxvăng:** Là tình thế bó buộc - tức là bên có lượt đi bắt buộc phải thực hiện nước đi dẫn tới một thế cờ kém hơn.

- **Temp:** Là nhân tố thời gian của một nước đi. Vì vậy có nước đi lợi temp, có nước đi thiệt temp.

- **Phiankét Tượng:** Là khi quân Tốt ở cột "b" hoặc cột "g" từ vị trí ban đầu dịch chuyển lên một ô, sau đó phát triển quân Tượng của mình lên chiếm ô mà quân Tốt vừa giải phóng.

- **Chiếu vĩnh viễn:** Là một đối thủ liên tục thực hiện nước chiếu Vua đối phương và đối phương không thể chấm dứt được nước chiếu Vua.

- **Chiếu Mát:** Khi đối thủ đến lượt đi của mình, không thể đưa Vua của mình thoát khỏi nước chiếu của đối phương bằng các cách:

- + Tiêu diệt quân đang chiếu.
- + Dùng quân cờ khác che chắn cho Vua.
- + Di chuyển Vua đến 1 ô cờ khác hợp lệ.

- **Blôc:** Là sự ngăn chặn, thông thường thuật ngữ này sử dụng trong việc ngăn chặn Tốt tiến xuống phong cấp.

- **Tốt cô lập:** Là một quân Tốt đứng đơn lẻ. Hai cột bên cạnh không có quân Tốt nào của bên mình. Ví dụ hình 12, Tốt d7 là Tốt cô lập.

- **Tốt chông:** Là khi hai quân Tốt của một bên nằm trên một cột. Ở hình 12, c2 và c3 là cặp Tốt chông.

- **Tốt phong toả:** Là hai quân Tốt của hai bên đứng đối diện nhau và cả hai đều không di chuyển được. Ví dụ hình 12, Tốt g4, g5 là hai quân Tốt phong toả nhau.

- **Tốt chậm tiến:** Khi dãy Tốt liên hoàn nằm trên một đường chéo, thì quân Tốt sau cùng được gọi là quân Tốt chậm tiến khi một quân Tốt của đối phương phong toả quân Tốt trên nó. Ví dụ hình 12, f3 là Tốt chậm tiến.

- **Tốt thông:** Là quân Tốt không bị cản trở bởi Tốt đối phương trong việc tiến xuống phong cấp. Ở hình 12, Tốt h5 là quân Tốt thông.

- **Chiến lược Cờ Vua:** Là định hướng trung tâm cơ bản của ván cờ, hoặc một giai đoạn của ván cờ.

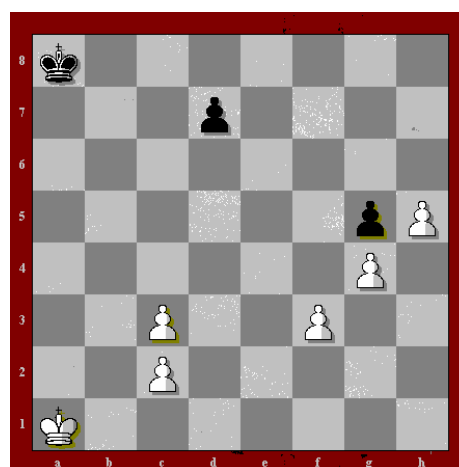
- **Chiến thuật Cờ Vua:** Là tổ hợp một loạt các nước đi có định hướng nhằm giải quyết một mục đích nào đó tại tình huống đã định trước trong diễn biến của ván cờ.

5.4. Các nhân tố trên bàn cờ.

- **Hàng ngang:** gồm 8 hàng ngang được ký hiệu từ một đến tám. Ví dụ hàng ngang thứ 3, hàng ngang thứ 5....

- **Cột dọc:** gồm 8 cột dọc được ký hiệu từ a đến h. Ví dụ cột a, cột c....

- **Đường chéo** là đường nối giữa các ô cùng màu nằm liền kề nhau. Ví dụ: đường chéo a1- h8, a8 - h1....



Hình 12

- Tên gọi ô cờ là tên của giao điểm giữa cột dọc và hàng ngang. Ví dụ ô a1, b3, f4...
- Trung tâm bao gồm các ô d4, d5, e4, e5
- Trung tâm mở rộng bao gồm các ô thuộc hình vuông có đỉnh c3 - f3 - c6 - f6.
- Cánh Hậu là khu vực được giới hạn từ cột a đến cột d.
- Cánh Vua là khu vực được giới hạn từ cột e đến cột h.
- Cột nửa mở là cột chỉ có quân Tốt của một bên đứng.
- Cột mở là cột không có quân Tốt nào đứng.

5.5. Những quy ước thông tin trong Cờ Vua:

5.5.1. Ký hiệu các quân cờ.

Quân cờ	Tiếng Việt	Tiếng Nga	Tiếng Anh	Tiếng Đức
Quân Vua	V	Kp	K	K
Quân Hậu	H	φ	Q	D
Quân Xe	X	Π	R	T
Quân Tượng	T	C	B	L
Quân Mã	M	K	N	S
Quân Tốt	Không có ký hiệu, mà ký hiệu chính là ô quân Tốt đó đứng			

Theo luật của Liên đoàn Cờ Vua Thế giới ban hành năm 2004, các ký hiệu trên đều được sử dụng trong ghi biên bản thi đấu.

5.5.2. Bảng ký hiệu thông tin quy ước trong Cờ Vua.

Bên Trắng ưu thế nhỏ: \pm

Bên Trắng ưu thế lớn: \pm

Bên Trắng có ưu thế quyết định: + -

Thế cờ cân bằng: =

Chiếu: +

Chiếu mát: #

Nước đi mạnh: !

Nước đi yếu: ?

Nước đi gây tranh luận: ?!


Nhập thành gôn: 0 - 0


Bắt Tốt qua đường: qđ (Ví dụ: gxf3 qđ)

Hàng ngang: \leftrightarrow

Cánh Vua: >>

Nước đi duy nhất:

Quân Vua: 

Quân Xe: 

Quân Mã: 

Bên Đen ưu thế nhỏ: \mp

Bên Đen ưu thế lớn: \mp

Bên Đen có ưu thế quyết định: - +

Thế cờ không rõ ràng: ∞

Chiếu đôi: ++

Ăn quân: "x" hoặc ":"

Nước đi rất mạnh: !!

Nước đi rất yếu: ??

Nước đi đáng chú ý: !?

Nhập thành xa: 0 - 0 - 0

Phong cấp: / (Ví dụ: h8/H)


Đường chéo: ↗

Cánh Hậu: <<

Vớ ý đồ: \triangle

Quân Hậu: 

Quân Tượng: 

Quân Tốt: 

5.6. Cách ghi chép trong Cờ Vua:

Có 2 cách ghi chép trong Cờ Vua: Cách ghi ngắn gọn, cách ghi đầy đủ.

Cách ghi đầy đủ: Là ghi thứ tự nước đi cùng với vị trí xuất phát quân cờ và vị trí nó dịch chuyển tới, ở giữa chúng có ký hiệu nước đi " - " hoặc ký hiệu bắt quân" : ".

Ví dụ: Tốt từ ô e2 đi lên ô e4 ở nước đi thứ nhất của trắng ghi là 1. e2 - e4.

Mã từ ô g1 lên ô f3 ở nước đi thứ năm của trắng ghi là 5. Mg1 - f3

Tượng từ ô c1 ăn Mã ở ô g5 của nước đi thứ 6 của Trắng ghi là 6.Tc1:g5

Cách ghi ngắn gọn: là ghi thứ tự nước đi cùng với vị trí mà quân cờ đó di chuyển tới. Trong trường hợp nhiều quân tới được vị trí đó thì cần thiết sử dụng thêm hàng ngang hoặc cột dọc của quân cờ đó ở vị trí ban đầu để làm sáng tỏ nước đi. Khi một Tốt thực hiện nước bắt quân, đầu tiên phải ghi ký hiệu ô cờ nó rời đi tiếp theo là dấu bắt quân, sau đó là ô cờ nó di chuyển tới.

Ví dụ: Tốt từ ô e2 đi lên ô e4 ở nước đi thứ nhất của trắng ghi là 1.e4.

Tượng từ ô c1 ăn Mã ở ô g5 của nước đi thứ 6 của Trắng ghi là Txg5.

Tốt Trắng ở ô d4 ăn Tốt Đen ở ô e5 ở nước đi thứ hai ghi là 2.dxe5

Hai quân Mã ở ô g1 và ô e1 của Trắng cùng đến được ô f3 ở nước đi thứ 12 ghi là 12. Mef3 hoặc 12. Mgf3.

Trong Cờ Vua người ta qui định cách ghi biên bản như sau: Mỗi nước đi bao gồm 2 lượt đi, một lượt của bên Trắng và một lượt của bên Đen.

Ví dụ: 1.e4 e5 2.Mf3 Mc6

Trong một thế cờ nào đó, mà qui định bên Đen đi trước thì sẽ ghi số thứ tự của nước đi và nước đi của bên Đen, còn nước đi của bên Trắng được thay bằng 3 dấu chấm.

Ví dụ: Ở 1 thế cờ qui định bên Đen đi trước ở nước đi thứ 8 ghi là: 8.... Te7 9. Md4 h6.

5.7. Giá trị tương đối giữa các quân.

Qua lý luận và thực tiễn thi đấu Cờ Vua, giá trị tương đối của các quân được đánh giá theo thang điểm như sau:

Tốt: 1 điểm

Mã: 3 điểm

Tượng: 3 điểm

Xe: 4.5 điểm

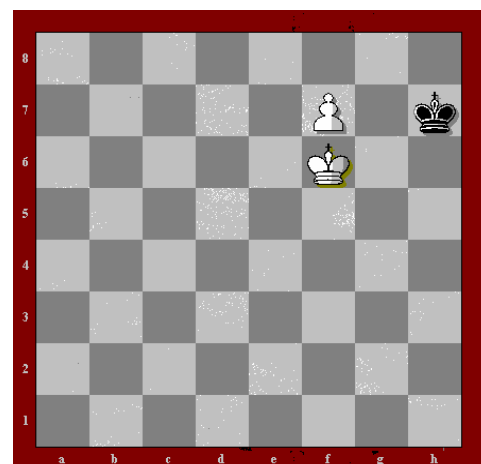
Hậu: 9 điểm

Với giá trị các quân như vậy Mã, Tượng được liệt vào loại quân nhẹ, Hậu và Xe là những quân nặng.

Không thể định giá trị cho quân Vua, vì bản thân nó không thể đánh đổi được bởi vì khi mất Vua - bị đối phương chiếu hết - có nghĩa là thua cuộc.

Giá trị các quân cờ định ra như thế chỉ mang tính chất tương đối, bởi lẽ thực tế trong các ván đấu thường thấy xuất hiện những trường hợp mà giá trị quân bị đảo lộn, thể hiện rõ nhất là trong đòn phối hợp.

Ví dụ hình 13: Trắng đi trước phong cấp thành Xe thì thắng mà phong cấp thành Hậu thì hoà cờ.



Hình 13

6. Tóm tắt nội dung của chương.

- Một số luật Cờ Vua cơ bản.
 - + Bản chất và mục đích của một ván cờ:
 - + Bàn cờ, quân cờ.
 - + Luật di chuyển quân.
 - + Thực hiện nước đi:
 - + Hoàn thành ván cờ.
 - + Đồng hồ cờ.
 - + Các thế cờ không hợp lệ.
 - + Ghi chép các nước đi.
 - + Ván cờ hoà.
 - + Đấu nhanh cuối ván.
 - + Thẻ lệ thi đấu.
 - * Điều hành thi đấu:
 - * Điều lệ giải:
 - * Trọng tài
 - * Số lượng trọng tài:
 - * Các hình thức thi đấu.
 - * Hệ thống vòng tròn.
 - * Hệ thống Thụy Sĩ theo bốc thăm.
 - * Thi đấu đồng đội.

- Những tri thức cơ bản.
 - + Nguồn gốc môn Cờ Vua.
 - + Lịch sử phát triển môn Cờ Vua trên Thế giới.
 - + Sơ lược lịch sử phát triển môn Cờ Vua ở Việt Nam.
 - + Xu hướng phát triển môn Cờ Vua ở Việt Nam.
 - + Đặc điểm, tính chất, và tác dụng môn Cờ Vua.
- Các thuật ngữ trong Cờ Vua.
- Các nhân tố trên bàn cờ.
- Những quy ước thông tin trong Cờ Vua:
 - + Ký hiệu các quân cờ.
 - + Bảng ký hiệu thông tin quy ước trong Cờ Vua.
- Cách ghi chép trong Cờ Vua.
- Giá trị tương đối giữa các quân.

7. Bài tập rèn luyện các tri thức cơ bản.

Bài 1: Nước nhập thành? Nêu các trường hợp không được phép nhập thành?

Bài 2: Trình bày nước bắt Tốt qua đường?

Bài 3: Nêu các trường hợp hòa cờ?

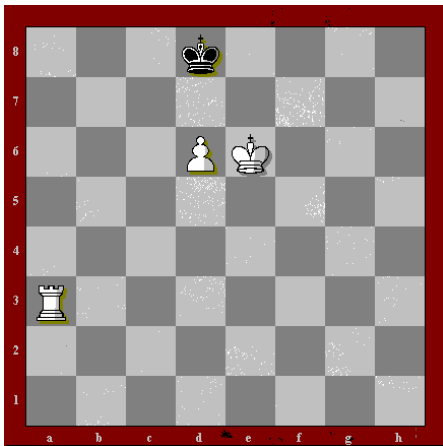
Bài 4: Cách tính hệ số Búcgôn ?

Bài 5: Cách tính hệ số lũy tiến ?

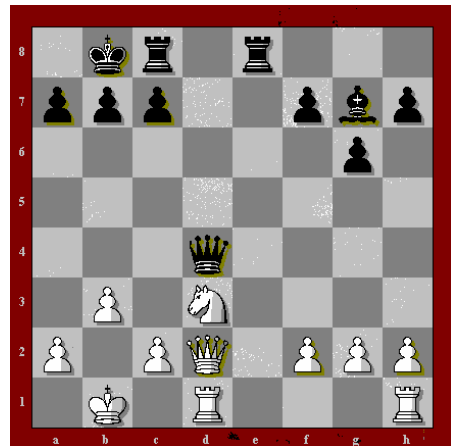
Bài 6: Lập bảng thi đấu theo hệ thống vòng tròn cho 9 đấu thủ?

Bài 7: Tổ chức thi đấu Cờ Vua ở lớp cho 15 đấu thủ với 5 vòng đấu?

Bài 8: Trắng đi trước thắng



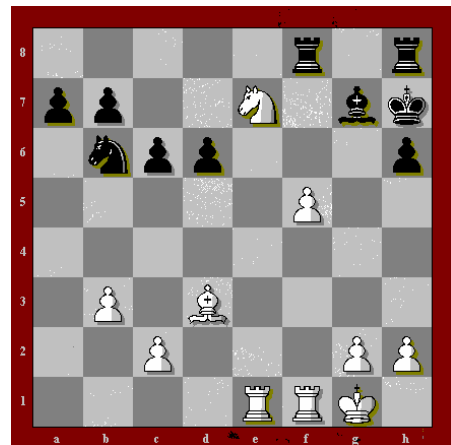
Bài 9: Đen đi trước thắng



Bài 10: Đen đi trước thắng



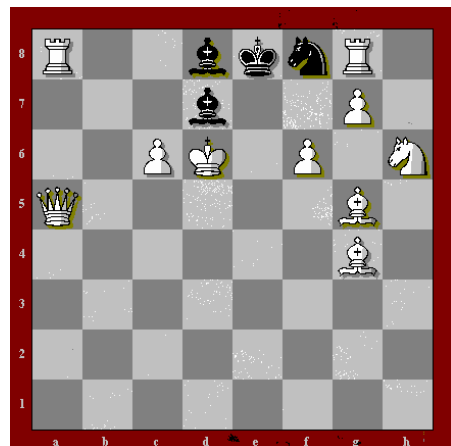
Bài 11: Trắng đi trước thắng



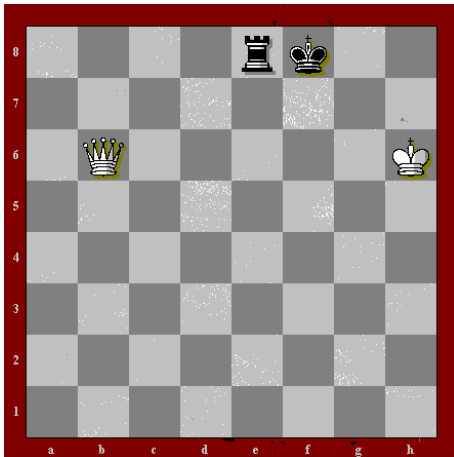
Bài 12: Trắng đi trước thắng



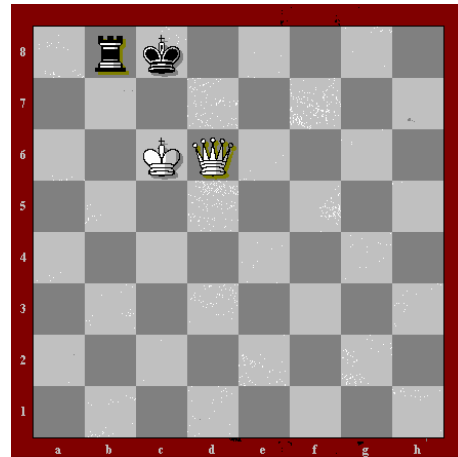
Bài 13: Trắng đi trước thắng



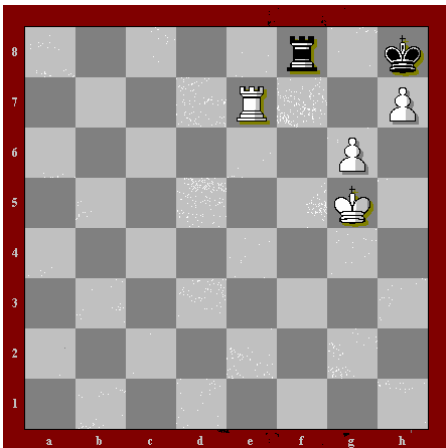
Bài 14: Đen đi trước hoà



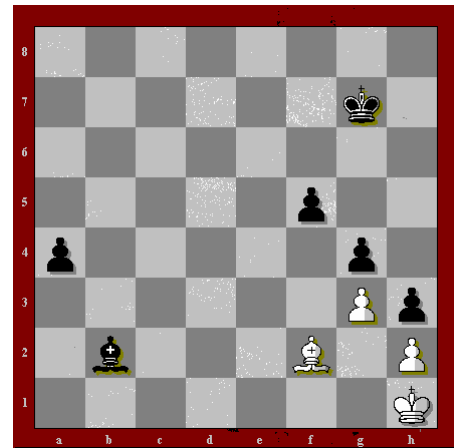
Bài 15: Đen đi trước hoà



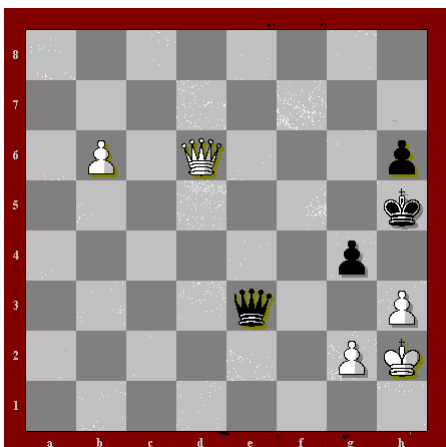
Bài 16: Đen đi trước hoà



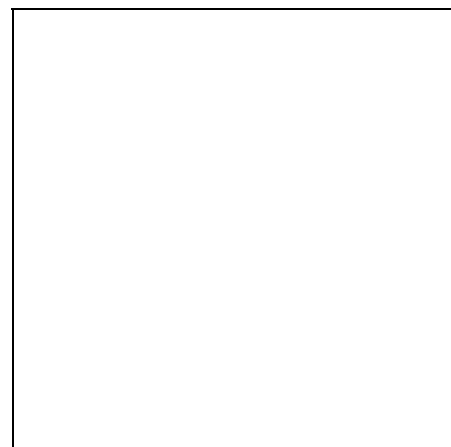
Bài 17: Trắng đi trước hoà



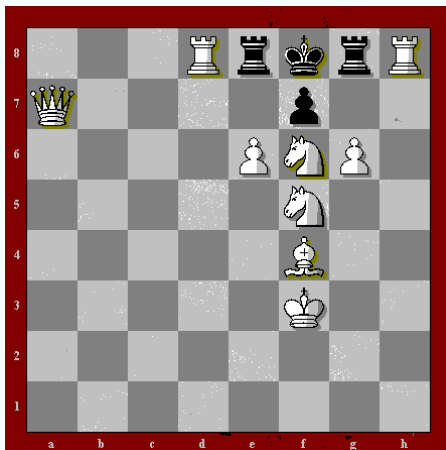
Bài 18: Đen đi trước hoà



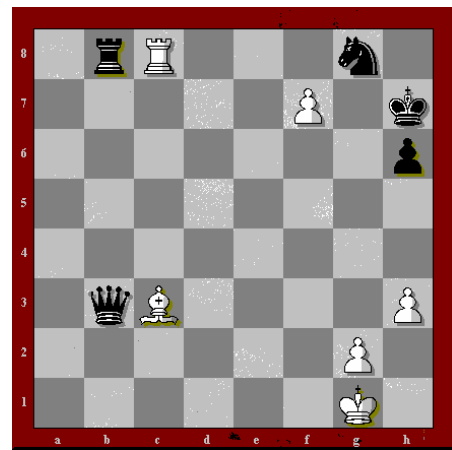
Bài 19: Đen đi trước hoà



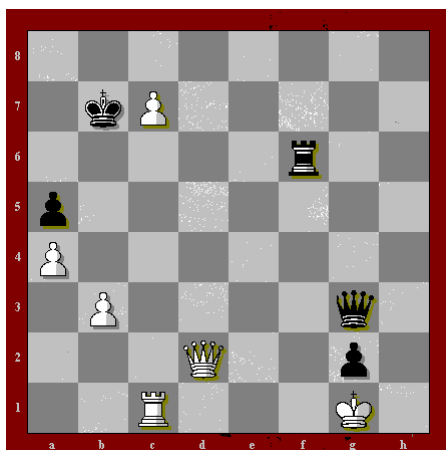
Bài 20: Trắng đi trước thắng



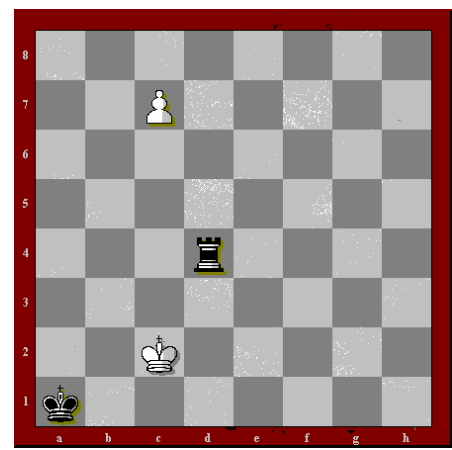
Bài 21: Trắng đi trước hoà



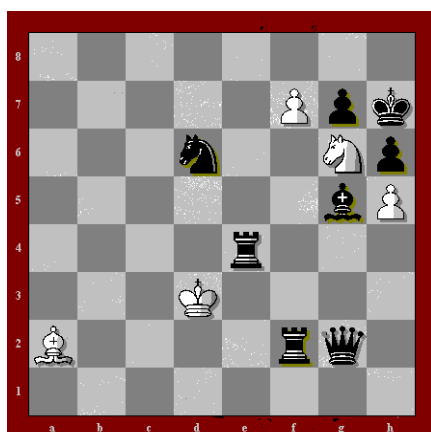
Bài 22: Đen đi trước hoà



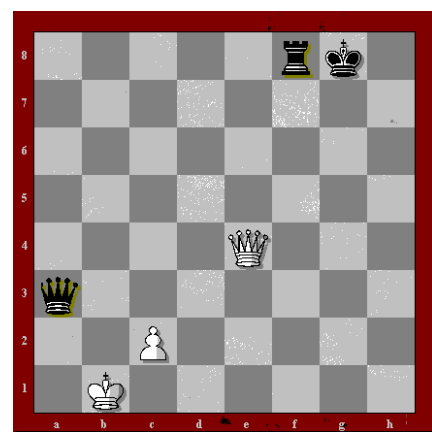
Bài 23: Trắng đi trước hoà



Bài 24: Trắng đi trước hoà



Bài 25: Trắng đi trước hoà



8. Tài liệu đọc thêm.

- Ủy ban TĐTT. 2004. Luật Cờ Vua. Nhà xuất bản Thể Dục Thể Thao, Hà Nội - 2004.
- I.U.L.A. Avobach. 1986. Cờ quốc tế - Kỹ thuật cờ tàn. Hội cờ Việt Nam xuất bản 1986.
- Th.S Đàm Quốc Chính, Đặng Văn Dũng, Nguyễn Hồng Dương. 1999. Giáo trình Cờ Vua (Th.S Đàm Quốc Chính: chủ biên). Nhà xuất bản Thể Dục Thể Thao, Hà Nội - 1999.
- Tạp chí người chơi cờ. Những nước cờ xuất sắc của Bobby Fischer. Quyển 1.
- Tạp chí người chơi cờ. Những nước cờ xuất sắc của Bobby Fischer. Quyển 2.
- Tạp chí người chơi cờ. Các dạng thức tàn cuộc căn bản nhất. Quyển 4.
- Tạp chí người chơi cờ. Những đòn chiến thuật thí quân giành thắng lợi. Quyển 2.
- Tạp chí người chơi cờ. Luyện tập chiến thuật Cờ Vua.
- Tạp chí người chơi cờ. Luật chơi cờ, các nguyên tắc ra quân, những kỹ năng tiến hành ván cờ. Quyển 1.
- T.S Đàm Quốc Chính. 2003. Giáo trình Cờ Vua. Xí nghiệp in SGK Hoà phát - Thành phố Đà Nẵng - 2003.
- V.E.GOLENHISHEV. 1997. Chương trình đào tạo vận động viên Cờ Vua trẻ năm học thứ 2 - 3. Hà Nội - 1997.
- X.G.GRABUZOV. 1998. Chương trình đào tạo vận động viên Cờ Vua đẳng cấp cao. Quyển 4. Hà Nội, 9 - 1998.

9. Tài liệu tham khảo.

- Ủy ban TĐTT. 2004. Luật Cờ Vua. Nhà xuất bản Thể Dục Thể Thao, Hà Nội - 2004.
- Th.S Đàm Quốc Chính, Đặng Văn Dũng, Nguyễn Hồng Dương. 1999. Giáo trình Cờ Vua (Th.S Đàm Quốc Chính: chủ biên). Nhà xuất bản Thể Dục Thể Thao, Hà Nội - 1999.
- T.S Đàm Quốc Chính. 2003. Giáo trình Cờ Vua. Xí nghiệp in SGK Hoà phát - Thành phố Đà Nẵng - 2003.
- Tạp chí người chơi cờ. Luật chơi cờ, các nguyên tắc ra quân, những kỹ năng tiến hành ván cờ. Quyển 1.
- I.U.L.A. Avobach. 1986. Cờ quốc tế - Kỹ thuật cờ tàn. Hội cờ Việt Nam xuất bản 1986.