

SHAXMAT O`YININING PAYDO BO`LISH TARIXI VA RIVOJLANISH BOSQICHLARI

Samarqand viloyati Urgut Tuman 11.-umumiy o`rta ta`lim maktabi

jismoniy tarbiya fani o`qituvchisi

Tog`ayev Toxir Doliyevich

Annotatsiya: Deyarli har bir xalq shaxmat kabi mavzuga oid ko'plab afsona va ertaklarni saqlab qolgan. Hozirgi vaqtda kelib chiqish tarixini asl shaklida aniqlash mumkin emas. Bu hatto o'yin ham emas. Bu falsafa. Bir necha asrlar davomida bu masala bo'yicha chuqur tadqiqotlar olib borilgan bo'lsa-da, biron bir olim uning kelib chiqishini topa olmadi. Shaxmatni ixtiro qilgan qadimgi hindular ekanligiga ishoniladi. Ularning Rossiyada paydo bo'lish tarixi fors ildizlari haqida gapiradi: shoh va mate - hukmdorning o'limi, bu ikki so'z fors tilidan shunday tarjima qilingan. Olimlar nafaqat bu haqda bahslashadilar. Hatto o'yinning kelib chiqish vaqtini ham ko'proq yoki kamroq aniqlab bo'lmaydi. Eng keng tarqalgan fikr shaxmat eramizning birinchi asrida Shimoliy Hindistonda tug'ilgan. Uning kelib chiqishi haqidagi hikoya faqat afsonalardan kelib chiqadi, chunki bu o'yin urushlar va janglarning prototipi hisoblanadi. Ushbu maqolada shaxmat o'yinining paydo bo'lish tarixi va rivojlanish bosqichlari haqida so`z yuritilgan.

Kalit so`zlar: *shaxmat, qadimiy intellektual o'yin, "hurmatli yoshi", badiiy adabiyotlar, shatranj, forslar, g'alaba qozonish, nayzalar va o'qlar.*

Shaxmat tarixi bir yarim ming yillik tarixga ega. Farazlarga ko'ra shaxmat hindlarning Chaturanga o'yini bo'lib bu forslar tomonidan o'zlashtirilib o'zgartirishlar kiritilib shatranj deb atalgan! 7-asrda arablar Eronni egallagandan so'ng, shatranj Arab xalifaligiga tarqaldi. Arablar esa shatranjni Yevropaga tarqatishdi. XV-asr oxirlarigacha shaxmatdagi Farzin va Filing o'yindagi xarakatlari cheklangan edi, shu paytdan boshlab esa zamonaviy ko'rinishga ega bo'ldi. O'yin sezilarli darajada o'zgardi, tezlashdi, oqlar o'yinni boshlab bergani

uchun o'yinning ilk bosqichidayoq hujumda va joylarni egallashda ustunlikka ega bo'lishdi. Albatta, shaxmat qonsiz, lekin butunlay dushmanni aql-zakovat, ayyorlik va uzoqni ko'ra bilish qobiliyatidan iborat urush. Qadimgi davlatlarning hukmdorlari ko'p vaqtlarini shaxmat o'ynash kabi foydali o'yin-kulgiga bag'ishlashgan. Uning paydo bo'lish tarixi shuni ko'rsatadiki, urushayotgan ikki urug'ning hukmdorlari o'zlarining kelishmovchiliklarini shaxmat taxtasida hal qilishgan va shu bilan o'z qo'shinlaridan hech kimga zarar etkazmaganlar. Tadqiqotchilar dunyoga shaxmatning qisqacha tarixini taqdim etadilar, bu esa yanada qadimiy "chaturaja" o'yini haqida gapiradi, undan "chaturaja" asta-sekin shakllangan - allaqachon doskada oltmish to'rtta hujayra mavjud. Biroq, raqamlar boshqacha joylashgan edi - old tomonda emas, balki burchaklarda. Qazishmalar shuni ko'rsatadiki, bu o'yin birinchi asrda tarqalgan va shuning uchun shaxmatning tug'ilish vaqti deb ataladi. Va shaxmat bilan bog'liq qanday go'zal afsonalar yaratilgan! Bitta aqlli dehqon bu o'yinni o'z qiroliga qanday sotgani haqida qisqacha, ammo juda ibratli hikoya, misol. Qayerdadir podshoh haqida, qayerda raja, qayerda xon, qayerda bug'doy, qayerdadir sholi haqida hikoya qilinadi, lekin mohiyati doimo o'zgarmaydi. Ko'rinishidan, afsonaviy dehqon dehqonchilikdan ko'ra shaxmatni o'rganishga ko'proq vaqt ajratgan, chunki buning evaziga u taxtadagi hujayralar soniga ko'ra faqat bug'doy donlarini so'ragan, ammo eksponent ravishda: birinchi hujayra - don, ikkinchisi - ikkita, uchinchisi - bu. to'rt va hokazo. Podshohga dehqon bunday zo'r o'yinni unchalik so'ramagandek tuyuldi. Ammo shaxmat taxtasida bor-yo'g'i 64 ta hujayra bo'lishiga qaramay, podshoh qutilarda bunchalik ko'p don yo'q edi, butun dunyoda etarli miqdorda don bo'lmaydi. Podshoh dehqonning aqlidan hayratda qoldi va butun hosilini unga berdi. Ammo endi uning shaxmat o'yini bor edi. Ushbu intellektual o'yin-kulgining paydo bo'lish tarixi asrlar davomida yo'qolgan, ammo ularning rivojlanishi haqida juda ko'p qiziqarli afsonalar saqlanib qolgan. Oltmish to'rtinchi darajali don yig'ib bo'lmaganidek, dunyodagi hamma omborlar bo'shab qolsa ham, shaxmat taxtasida barcha mumkin bo'lgan o'yinlarni o'ynab bo'lmaydi, hatto undan keyin bir daqiqa ham tark etmasa ham. dunyoning yaratilishi. Shaxmatning yaratilish tarixi, bu

qadimiy intellektual o'yin, o'zining "hurmatli yoshi" bo'lishiga qaramay, doimiy ravishda yangi va ajoyib ma'lumotlar bilan to'ldirilib boriladi. Bu eng ko'p ishlatiladigan va butun dunyo bo'ylab sevimli stol o'yini bo'lgan va shunday bo'lib qoladi. Unda hamma narsa bor - sport, fan va san'at. Va uning tarbiyaviy ahamiyati juda katta: shaxmatning rivojlanish tarixida ushbu o'yin yordamida shaxsiy rivojlanishning ko'plab misollari mavjud. Va inson muvaffaqiyatga qat'iyat bilan erishadi, fikrlash mantig'ini, diqqatni jamlash, harakatlarni rejalashtirish, raqibining fikrlash yo'nalishini bashorat qilish qobiliyatiga ega bo'ladi.

Shaxmat tarixi bolalar uchun bu qadar qiziqarli ekanligi bejiz emas. Psixologlar va o'qituvchilar o'yin-kulgini afzal ko'radigan bolalarni kuzatish orqali shaxsiy xususiyatlarni o'rganadilar. Ushbu o'yin yordamida hatto kompyuterlarning imkoniyatlari ham sinovdan o'tkazildi, to'liq turdagi muammolar hal qilinganda - barcha mumkin bo'lgan variantlardan eng yaxshisini tanladi. Aytishim kerakki, har bir mamlakatda shaxmatning o'ziga xos nomi bor. Rossiyada - fors ildizlari bilan - "shaxmat", Frantsiyada ular "eshek", Germaniyada - "shah", Ispaniyada - "ahedres", Angliyada - "shaxmat" deb ataladi. Bu dunyodagi shaxmat tarixini yanada boshqacha qiladi. Keling, ushbu o'yin boshqalarga qaraganda erta paydo bo'lgan alohida mamlakatlarni batafsil ko'rib chiqishga harakat qilaylik.

Hindlarmi yoki arablarmi?

VI asrda chaturanga Hindistonning shimoli-g'arbiy viloyatlarida allaqachon keng tarqalgan. Va bu o'yin hali ham shaxmatga juda o'xshaydi, chunki unda tub farqlar mavjud edi. Harakat otilgan zarlar natijasiga ko'ra amalga oshirildi, ikki emas, to'rt kishi o'ynadi va taxtaning har bir burchagida: qal'a, episkop, ritsar, qirol va to'rtta piyon bor edi. Qirolicha yo'q edi va hozirgi bo'laklar zamonaviy kalxat, ritsar va episkopga qaraganda jangda kamroq imkoniyatlarga ega edi. G'alaba qozonish uchun dushman qo'shinlarini butunlay yo'q qilish kerak edi.

Keyin yoki bir asr o'tgach, arablar bu o'yinni o'ynashni boshladilar va darhol unda yangiliklar paydo bo'ldi. "Shaxmat tarixi" kitobida (ma'lumotnoma) o'sha paytda bor-yo'g'i ikkita o'yinchi borligi va har birida ikkitadan qo'shin bo'lganligi tasvirlangan. Xuddi shu davrda shohlardan biri malika bo'ldi, lekin u faqat

diagonal ravishda qanday harakat qilishni bilardi. Zarlar ham bekor qilindi, har bir o'yinchi qat'iy tartibda harakat qildi. Va endi, g'alaba qozonish uchun, dushmanni ildizdan yo'q qilish kerak emas edi. Turg'unlik yoki turmush o'rtog'i etarli edi.

Arablar bu o'yinni shatranj, forslar esa shatrang deb atashgan. Ularga hozirgi nomini tojiklar qo'ygan. Forslar o'zlarining badiiy adabiyotlarida birinchi bo'lib shatranja haqida gapirganlar ("Karnamuk", 600-yillar). 819 yilda xalifa Xuroson Al-Mamun bilan birinchi shaxmat turniri o'tkazildi. O'sha davrning eng kuchli uch o'yinchisi o'zining va raqibining kuchli tomonlarini sinab ko'rdi. Va 847 yilda bu o'yin haqidagi birinchi kitob Al-Alli tomonidan paydo bo'ldi. Shuning uchun ham tadqiqotchilar shaxmatning paydo bo'lish tarixi va vatan haqida, uning paydo bo'lish vaqti haqida bahslashadilar.

Bu o'yin bizga qanday kelgan, shaxmat o'yini tarixi jim. Ammo bu qachon sodir bo'lganligi ma'lum. 820-yillarda hozirgi kungacha saqlanib qolgan yodgorliklarda tojikcha "shaxmat" nomi bilan atalgan arab shatrani tasvirlangan. Ularning qaysi yo'l bilan kelganini aniqlash qiyin. Ikkita shunday yo'l bor edi. Yoki Kavkaz tog'lari orqali to'g'ridan-to'g'ri Forsdan, Xazar xoqonligidan o'tib, yoki O'rta Osiyodan Xorazm orqali.

Bu nom tezda "shaxmat" ga aylandi va figuralarning "ismlari" katta o'zgarishlarga duch kelmadi, chunki ular ma'no jihatidan ham, Markaziy Osiyo yoki arabcha bilan ham o'xshashligicha qoldi. Biroq, zamonaviy o'yin qoidalari bilan, shaxmatning rivojlanish tarixi keyinroq, yevropaliklar uni o'ynashni boshlaganlarida o'sdi. O'zgarishlar Rossiyaga katta kechikishlar bilan etib bordi, shunga qaramay, eski rus shaxmati ham asta-sekin modernizatsiya qilindi.

8—9-asrlarda Ispaniyada doimiy urushlar bo'lib, arablar ularni turli muvaffaqiyatlar bilan bosib olishga harakat qilganlar. Nayzalar va o'qlardan tashqari, ular o'z madaniyatlarini bu erda olib yurishgan. Shunday qilib, shatranj Ispaniya sudida olib ketildi va qisqa vaqt o'tgach, o'yin Portugaliya, Italiya va Frantsiyani zabt etdi. II asrga kelib evropaliklar buni hamma joyda - barcha mamlakatlarda, hatto Skandinaviya mamlakatlarida ham o'ynashgan. Aynan

Evropada qoidalar ayniqsa kuchli o'zgartirildi va oxir-oqibat arab shatrani XV asrga kelib bugungi kunda hammaga ma'lum bo'lgan o'yinga aylandi.

Bir muncha vaqt o'zgarishlar muvofiqlashtirilmadi va shuning uchun ikki yoki uch asr davomida har bir mamlakat o'z o'yinlarini o'ynadi. Ba'zida qoidalar juda g'alati edi. Misol uchun, Italiyada so'nggi darajaga etgan piyoni faqat doskadan olib tashlangan bo'lakka aylantirish mumkin edi. Dushman tomonidan qo'lga olingan parcha paydo bo'lgunga qadar u oddiy piyon bo'lib qoldi. Ammo o'sha paytda ham Italiyada qirol va qo'rg'on o'rtasida bo'lak borligida ham, "ko'rshapalaklar" maydonida ham kasting bor edi. Shaxmatga oid kitoblar, ma'lumotnomalar chop etildi. Hatto she'r ham shu o'yinga bag'ishlangan edi (Ezra, 1160). 1283 yilda O'ninchi Donishmand Alfonsning shaxmatga oid risolasi paydo bo'ldi, unda shatran va yangi Evropa qoidalari tasvirlangan.

O'yin zamonaviy dunyoda juda keng tarqalgan, shuning uchun deyarli har ikkinchi bola: "Shaxmat - mening do'stlarim!" Ularning deyarli har biri shaxmatning paydo bo'lish tarixini biladi, chunki juda ko'p ajoyib kitoblar mavjud: qiziqarli - bolalar uchun, jiddiy - kattalar uchun.

Barcha mashhur shaxmatchilarning ushbu o'yin haqidagi sevimli asarlaridan iborat shaxsiy kutubxonasi bor. Va har kimning ro'yxati boshqacha! Shaxmat haqida boshqa barcha sport turlaridan ko'ra ko'proq fantastika yozilgan! O'z kutubxonasida o'yin mavzusiga oid etti mingdan ortiq kitob to'plagan havaskorlar bor va bu nashr etilganlarning hammasidan uzoqdir.

Masalan, grossmeyster, to'rt karra jahon chempioni, o'zining sevimli o'yini haqida ko'plab ajoyib kitoblar, jumladan, darsliklar yozgan Yaser Seyravan tom ma'noda "yostiq ostida" Mixail Tal, Robert Fisher, Devid Bronshteyn, Aleksandrning kitoblarini saqlaydi. Alekhin, Pol Keres, Lev Polugaevskiy. Va bu ko'p sonli asarlarning har biri uni qayta o'qiganda, "doimiy hayratga" olib keladi. Va xalqaro usta va shaxmatning paydo bo'lishi tarixi bo'yicha tadqiqotchi (u bu haqda bolalar uchun kitoblar ham yozgan) Jon Donaldson Grigoriy Pyatigorskiy va Isaak Kajdenning kitobini yaxshi ko'radi. Professor Entoni Sadi shaxmat o'yini afsonasi, u katta shaxmat kutubxonasini to'plashga muvaffaq bo'ldi va o'zi bir

nechta kitoblar yozdi, ularning har biri dunyodagi barcha ushbu o'yin muxlislari uchun stol stoliga aylandi. Va negadir u ko'pincha ruslarni o'qiydi, lekin bir xil mavzuda: Nabokov ("Lujin mudofaasi") va Alekxin ("Mening eng yaxshi o'yinlarim").

Tizimli nazariya XVI asrda, asosiy qoidalar allaqachon umume'tirof etilgan paytda rivojlana boshladi. Shaxmat bo'yicha to'liq darslik birinchi marta 1561 yilda paydo bo'lgan (Rui Lopez), bu erda aniqlangan va hozir ko'rib chiqilgan barcha bosqichlar - endgame, o'rta o'yin, ochilish. U erda eng qiziqarli shakl ham tasvirlangan - gambit (bir parcha qurbonlik tufayli ustunlikning rivojlanishi). Filidorning XVIII asrda nashr etilgan asari shaxmat nazariyasi uchun katta ahamiyatga ega. Unda muallif eng yaxshi uslubni qirolga ommaviy hujum deb hisoblagan va piyonlar yordamchi material bo'lgan italiyalik ustalarning qarashlarini qayta ko'rib chiqdi.

Ushbu kitob paydo bo'lgandan so'ng, shaxmat o'ynashning pozitsion uslubi rivojlana boshladi, bunda hujum ehtiyotkorona bo'lishni to'xtatib, kuchli va barqaror pozitsiyani tizimli ravishda quradi. Otishmalar aniq hisoblab chiqilgan va eng zaif pozitsiyalarga yo'naltirilgan. Filidor uchun piyonlar "shaxmatning ruhi" ga aylandi va mag'lubiyat yoki g'alaba ularga bog'liq. Uning "zaif shaxslar" zanjirini targ'ib qilish taktikasi asrlar davomida saqlanib qolgan. Ammo u erda nima bor, u shaxmat nazariyasining asosiga aylandi. Filidor kitobining qirq ikkita nashri saqlanib qolgan. Shunga qaramay, forslar va arablar shaxmat haqida ancha oldin yozishgan. Bular Umar Xayyom, Nizomiy, Sa'diyning asarlari bo'lib, ular tufayli bu o'yin endi urush sifatida qabul qilinmadi. Ko'plab risolalar yozildi, xalqlar dostonlar yaratdilar, ularda shaxmat o'yinlarini kundalik voqealar bilan bog'ladilar.

Shaxmat nafaqat G'arbga bordi. Chaturanga ham, shatranjning dastlabki versiyalari ham Janubi-Sharqiy Osiyoga kirib kelgan, chunki ikkita o'yinchi bir xil Xitoyning turli viloyatlarida qatnashgan va boshqa xususiyatlar ko'rinib turardi. Masalan, bo'laklarning qisqa masofaga siljishi, quyish yo'q, o'tish joyida ham qo'lga olish yo'q. O'yin ham o'zgartirilib, yangi xususiyatlarga ega bo'ldi.

Milliy "xiangqi" o'z qoidalariga ko'ra qadimgi shaxmatga juda o'xshaydi. Qo'shni Koreyada u "changi" deb nomlangan va shunga o'xshash xususiyatlar bilan bir qatorda xitoycha versiyadan ba'zi farqlar ham kuzatilgan. Hatto bo'laklar ham turli yo'llar bilan joylashtirilgan. Hujayra o'rtasida emas, balki chiziqlar kesishmasida. Hech bir raqam "sakrab" tura olmadi - na ritsar, na episkop. Ammo ularning qo'shinlarida "o'q otish" mumkin bo'lgan "qurol" bor edi, ular sakrab tushgan odamni o'ldirdi.

Yaponiyada o'yin "shogi" deb nomlangan, u o'ziga xos xususiyatlarga ega edi, garchi bazada u "xiangqi" dan aniq olingan. Kengash ancha sodda, Evropaga yaqinroq edi, parchalar chiziqda emas, balki qafasga kirdi, lekin ko'proq hujayralar bor edi - 9x9. Parchalar qanday qilib o'zgartirishni bilishgan, bunga xitoylar ruxsat bermagan va bu aql bilan qilingan: piyon shunchaki ag'darilgan va tepada parcha belgisi bor edi. Va bu qiziq: dushmandan tortib olingan "jangchilar" o'zboshimchalik bilan, bortning deyarli istalgan joyida o'rnatilishi mumkin. Yaponlar oq-qora libosda o'ynashmadi. Barcha raqamlar bir xil rangda va pozitsiyasi sozlama bilan belgilanadi: raqibga o'tkir uchi. Yaponiyada bu o'yin hali ham klassik shaxmatga qaraganda ancha mashhur.

Shaxmat klublari XVI asrda paydo bo'la boshladi. Ularda nafaqat havaskorlar, balki qimor o'ynagan deyarli professionallar ham ishtirok etishdi. Oradan ikki asr o'tib, deyarli har bir mamlakatda shaxmat bo'yicha o'z milliy turniri bo'lib o'tdi. O'yin haqidagi kitoblar katta hajmda nashr etilmoqda. Keyin bu mavzu bo'yicha davriy nashrlar paydo bo'ladi. Birinchidan, bitta, keyin muntazam, lekin kamdan-kam nashr etilgan to'plamlar nashr etiladi. Va o'n to'qqizinchi asrda mashhurlik va dolzarblik nashriyotlarni bu biznesni doimiy asosda qo'yishga majbur qildi. 1836 yilda Frantsiyada birinchi sof shaxmat jurnali "Palamed" paydo bo'ldi. Uni o'z davrining eng yaxshi grossmeysterlaridan biri Labourdonna nashr etgan. 1837 yilda Buyuk Britaniya Frantsiyadan o'rnak oldi va 1846 yilda Germaniyada o'zining shaxmat jurnalini nashr eta boshladi.

Yevropada xalqaro o'yinlar 1821 yildan, turnirlar esa 1851 yildan beri o'tkazib kelinmoqda. Birinchi "shaxmat qiroli" - dunyodagi eng kuchli shaxmatchi

- 1851 yilgi musobaqada Londonda paydo bo'ldi. Bu Adolf Andersen edi. Keyin 1858 yilda Pol Morfi bu unvonni Andersendan tortib oldi. Va palma AQShga olib ketildi. Biroq, Andersen 1859 yilda birinchi shaxmatchining tojini qabul qilmadi va qaytarib oldi. Va 1866 yilgacha uning tengi yo'q edi. Va keyin Wilhelm Steinitz norasmiy tarzda g'alaba qozondi.

Shtaynits yana birinchi rasmiy jahon chempioniga aylandi. U Iogann Zukertortni mag'lub etdi. Bu, shuningdek, shaxmat tarixidagi jahon chempionati sharti qo'yilgan ilk uchrashuv bo'ldi. Tizim shunday paydo bo'ldi, bu hali ham sarlavhaning davomiyligida mavjud. Jahon chempioni amaldagi chempionga qarshi o'yinda g'alaba qozongan bo'lishi mumkin. Bundan tashqari, ikkinchisi o'yinga rozi bo'lmasligi mumkin. Va agar u taklifni qabul qilsa, o'yin uchun joy, vaqt va shartlarni mustaqil ravishda belgilaydi. Faqat jamoatchilik fikri chempionni o'ynashga majbur qilishi mumkin edi: kuchli raqib bilan o'ynashdan bosh tortgan g'olibni zaif va qo'rqqoq deb hisoblash mumkin edi, shuning uchun ko'pincha chaqiruv qabul qilindi. Odatda, o'yin shartnomasida mag'lub bo'lgan tomon revansh o'tkazish huquqi ko'zda tutilgan va unda g'alaba qozonish chempionni o'z unvoniga qaytaradi.

O'n to'qqizinchi asrning ikkinchi yarmidan boshlab, vaqtni nazorat qilish turnirlarda qo'llanila boshlandi. Avvaliga bu shaxmatchining har bir yurish vaqtini cheklaydigan qum soati edi. Bu qulay emas edi. Shuning uchun inglizlik futbolchi Tomas Uilson maxsus soat - shaxmat soatini ixtiro qildi. Endi butun o'yinni ham, ma'lum miqdordagi harakatlarni ham nazorat qilish osonlashdi. Vaqtni nazorat qilish shaxmat amaliyotiga tez va mustahkam kirdi, u hamma joyda qo'llanildi. 19-asrning oxirida o'yinlar soatlarsiz o'tkazilmadi. Shu bilan birga, vaqt muammosi tushunchasi hukmronlik qildi. Biroz vaqt o'tgach, ular "tezkor shaxmat" o'yinlarini o'tkazishni boshladilar - har bir o'yinchi uchun yarim soatlik chegara bilan, birozdan keyin esa "blits" paydo bo'ldi - besh daqiqadan o'n daqiqagacha.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. [Линдер, В. И., Линдер, И. М. Вильгельм Стейниц: Жизнь и игра, Энциклопедия шахматного олимпа.](#) {{{[Andoza:{{{1}}}|{{{1}}}]}}: Астрель: АСТ: Люкс, 2005 — [51](#) bet. [ISBN 5-17-025663-9](#).
2. [Byrne, R. „It's Man vs. Machine Again, and Man Comes Out Limping“.](#) [The New York Times](#) (10 июля 2005). 8-may 2019-yilda asl nusxadan [arxivlandi](#). Qaraldi: 8-may 2019-yil.
3. Silver, A. [„Judit Polgar: the greatest prodigy ever“](#). ChessBase (15 августа 2014). 13-aprel 2019-yilda asl nusxadan [arxivlandi](#). Qaraldi: 13-aprel 2019-yil.
4. [Gligoric, S. Shall We Play Fischerandom Chess?](#), Batsford Chess Books. Batsford, 2002 — [94](#)—97 bet. [ISBN 978-0713487640](#).
5. [„Chess Classic Mainz – End of an Era“](#). ChessBase (16 февраля 2011). 4-may 2019-yilda asl nusxadan [arxivlandi](#). Qaraldi: 4-may 2019-yil.
6. Васильев, Ю. [„Отличники и двоечники“](#). [Спорт-Экспресс](#) (4 августа 2009). 4-may 2019-yilda asl nusxadan [arxivlandi](#). Qaraldi: 4-may 2019-yil.
7. Peterson, M. [„Carlsen adds a new title: Chess960 champion“](#). ChessBase (14 февраля 2018). 20-aprel 2019-yilda asl nusxadan [arxivlandi](#). Qaraldi: 4-may 2019-yil.