

ჭადრაკის პროგრამა

ჭადრაკი (I-VI კლასის ჩათვლით)-მისი სწავლების მიზანია გამოავლინოს და განავითაროს მოზარდის ინდივიდუალური შესაძლებლობები, ხელი შეუწყოს პიროვნების ზოგად განვითარებასა და აღზრდას. ჭადრაკი სპორტის ის სახეობაა, რომელშიც შერწყმულია მეცნიერებისა და ხელოვნების ელემენტები, ჭადრაკის სწავლების შედეგად ხდება:

- ✓ წარმოსახვითი აზროვნების განვითარება;
- ✓ ანალიტიკური აზროვნების განვითარება;
- ✓ ლოგიკური აზროვნების განვითარება;
- ✓ ტაქტიკურ-სტრატეგიული აზროვნების განვითარება;
- ✓ კომბინატორული აზროვნების განვითარება;
- ✓ რეფლექსიის უნარის განვითარება;
- ✓ ოპერატიული მეხსიერების განვითარება.

ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლის ძირითადი ამოცანაა ,ხელიშეუწყოს მრავალმხრეგანვითარებული პიროვნების ჩამოყალიბებას. სპორტს მნიშვნელოვანი როლი ენიჭება ამ რთული ამოცანის გადაწყვეტაში, რადგან სპორტი და ფიზიკური განათლება აუცილებელი პირობაა პიროვნების ჰარმონიული განვითარებისთვის. სპორტი ადამიანს უვითარებს მთელ რიგ საზოგადოებრივად მნიშვნელოვან თვისებებს: მიზანდასახულობა, ნებისყოფა, გამძლეობა, ყურადღების კონცენტრაციის უნარი, გამბედაობა, გათვლებისა და სწრაფის გადაწყვეტილების მიღების უნარი და ა.შ. ჭადრაკის სწავლება აღზრდისა და სწავლის პროცესს უფრო აქტიურსა და მიზანმიმართულს ხდის. სპორტის ამ სახეობასა და განათლებას შორის მჭიდრო მიზეზშედეგობრივი კავშირია. ჭადრაკი ავლენს და ავითარებს მოზარდის ინდივიდუალურ შესაძლებლობებს, ხელს უწყობს პიროვნების ზოგად განვითარებასა და აღზრდას. ჭადრაკი სპორტის ის სახეობაა, რომელშიც შერწყმულია მეცნიერებისა და ხელოვნების ელემენტები, აქედან გამომდინარე, მას ყველაზე ეფექტურად შეუძლია ამ უნარების განვითარება.

ჭადრაკის სწავლების მიზანია:

- ✓ წარმოსახვითი აზროვნების განვითარება;
- ✓ ანალიტიკურია აზროვნების განვითარება;
- ✓ ლოგიკური აზროვნების განვითარება;
- ✓ ტაქტიკურ-სტრატეგიული აზროვნების განვითარება;
- ✓ კომბინატორული აზროვნების განვითარება;
- ✓ რეფლექსიის უნარის განვითარება;
- ✓ ოპერატიული მეხსიერების განვითარება.

ტრანსფერის უნარის განვითარება ჭადრაკის სწავლების ძირითადი მეთოდებია:

- ✓სწავლა თამაშით
- ✓თვალსაჩინოებით სწავლა
- ✓პრობლემაზე ორიენტირებული სწავლება
- ✓პრაქტიკული თამაში
- ✓საჭადრაკო ამოცანების, კომბინაციებისა და ეტიუდების ამოხსნა
- ✓მონაწილეობა ტურნირებში

დაწყებით საფეხურზე მოზარდის განვითარებაში რადიკალური ცვლილებები მიმდინარეობს: სწავლის პროცესს ენიჭება განმავითარებელი ფუნქცია, რომელიც მნიშვნელოვნად უწყობს ხელს უმცროსი მოზარდობის ასაკის მოსწავლეთა პიროვნულ ჩამოყალიბებას, მათი შემოქმედებითი შესაძლებლობების მაქსიმალურ განვითარებასა და თვითრეალიზებას.

დაწყებითი საფეხურის დასრულების შემდეგ მოსწავლეს უნდა შეეძლოს:

- ✓ჭადრაკთან დაკავშირებული ძირითადი ცნებებით ოპერირება
- ✓საჭადრაკო დაფაზე ორიენტირება
- ✓სტრატეგიისა და ტაქტიკის ელემენტების გამოყენება
- ✓პოზიციის შეფასების კრიტერიუმების გამოყენება თამაშის და გეგმვისას
- ✓ქიშის გამოცხადება და შამათის გაკეთება
- ✓მონაწილეობის მიღება საკვალიფიკაციო ტურნირში

პროგრამის შინაარსი -სასწავლო პროგრამა:

- ✓ჭადრაკის თამაშის ისტორია და მისი მნიშვნელობა
- ✓ჭადრაკის დაფა,ნოტაცია,ფიგურები,სვლები
- ✓ქიში ,შამათი, ფიგურათა პირობითი ღირებულება
- ✓დებიუტი, მიტელშპილი, ენდშპილი
- ✓კომბინაციების, ეტიუდების, ამოცანების ამოხსნა
- ✓პრაქტიკული თამაში ან პარტიის ჩაწერით
- ✓ტურნირში ნათამაშები პარტიების გარჩევა
- ✓სტრატეგიისა და ტაქტიკის ელემენტები
- ✓პოზიციის შეფასების კრიტერიუმები, გეგმის შედგენა

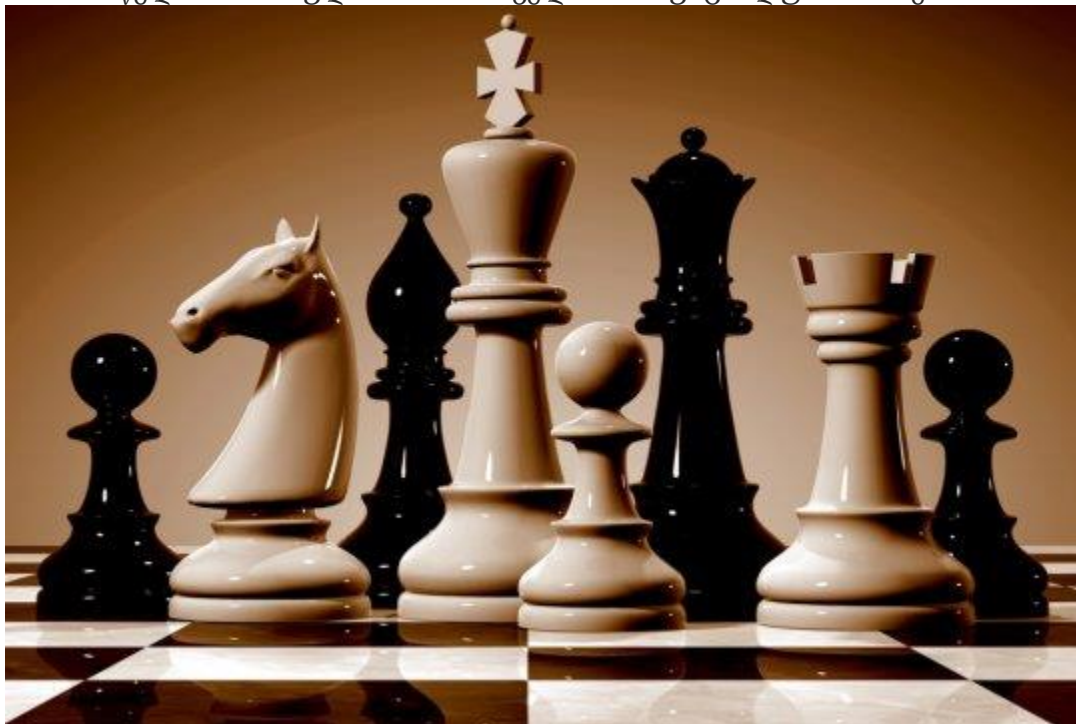
ჭადრაკის თამაში ანვითარებს მრავალ უნარს: აჩვევს ფიქრს, გამოუმუშავებს ნებისყოფას, ლოგიკურ აზროვნებას,ასწავლის მეტოქის პატივისცემას.

სასწავლო რესურსი: ჭადრაკის მაგნიტური დაფა ფიგურებით, ჭადრაკის დაფები და ჭადრაკის სახელმძღვანელოები.

ჭადრაკის ისტორია

ჭადრაკი შორეულ წარსულში, ინდოეთში იქნა გამოგონებული, თუმცა ზოგიერთებს მიაჩნიათ რომ იგი სპარსეთში გამოიგონეს. ამ თამაშზე უამრავი ლეგენდა არსებობს, მე კი ინდური ლეგენდის მიხედვით გიამბობთ მისი შექმნის ისტორიას. ვინმე სინმა დიდხანს ფიქრისა და შრომის შემდეგ გამოიგონა ჭადრაკი. მან თავისი გამოგონება სამეფო თამაშად მიიჩნია და რაჯას მიაჩვენა. რაჯა ძალზედ აღფრთოვანებულია ნაბოძებით და სამაგიერო საჩუქარი რა გნებავსო უკითხავს გამომგონებლისთვის, რომელსაც იმდენი ხორბალი უთხოვია რამდენიც ჭადრაკის დაფიდან მოუწევდა, თუ ერთ უჯრაზე ერთ მარცვალს დადებდნენ, მეორეზე-ორს, მესამეზე-ოთხს, მესამეზე-რვას და ა.შ. რაჯას გასცინებია ეს რა მარიტივი რამე მთხოვეო და ბრძანება გაუცია დაეანგარიშებინათ გამომგონებელს რამდენი მარცვალი ეკუთვნოდა. მხოლოდ საბოლოო შედეგის დაანგარიშების შემდეგ მიხვდა რაჯა, რომ დანაპირებს ვერასოდეს შეუსრულებდა: 64 უჯრაზე მიღებული ციფრის რაოდენობის ხორბლის მასა, მთელ დადემიწას დაფარავდა 5 სანტიმეტრის სისქის ხორბლის ფენით.

თავდაპირველად ჭადრაკს ჩატურანგა ერქვა, რაც სანსკიტზე ნიშნავს ოთხთა თამაშს ოთხი სახეობის ჯარით: საბრძოლო ეტლები, სპილოები, მხედრები და ქვეითები. შემდეგ სპარსელების ზეგავლენით ჩატრანგი ხოლო შემდეგ არაბებმა კი მათთვის უცნობ თამაშს შატრანჯი უწოდეს, წლების განმავლობაში სახელწოდებაც და წესებიც იხვეწებოდა, ხოლო 1886 წელს მსოფლიოს პირველი ოფიციალური ჩემპიონატი ჩატარდა.

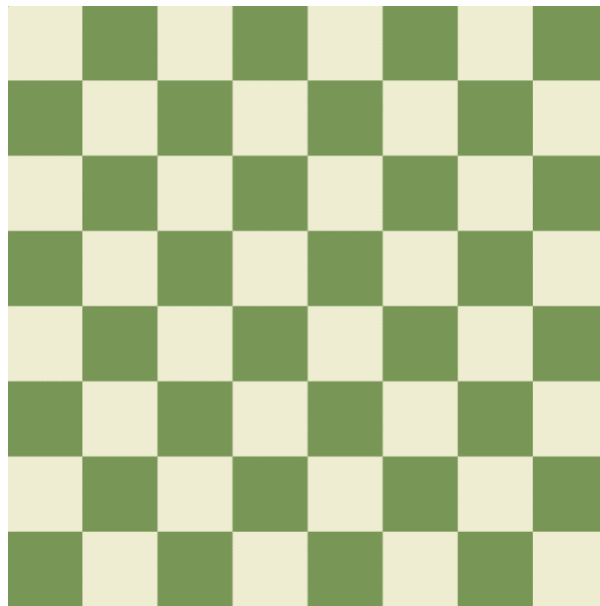


როგორ ვითამაშოთ ჭადრაკი

წესები და საფუძვლები

ნაბიჯი 1. როგორ განვალაგოთ საჭადრაკო დაფა

თამაშის დაწყებისას საჭადრაკო დაფა დევს ისე, რომ თითოეულ მოთამაშეს თეთრი (ან ღია) ფერის უჯრა ქვედა მარჯვენა მხრიდან აქვს. საჭადრაკო ფიგურები ყოველთვის ერთნაირად ლაგდება. მეორე რიგი (ჰორიზონტალი) შევსებულია პაიკებით. ეტლები დგანან კუთხეებში, შემდეგ მხედრები მათ გვერდით, მათ მოჰყვებიან კუები, და ბოლოს ლაზიერი, რომელიც ყოველთვის დგას მის შესატყვის ფერზე (თეთრი ლაზიერი თეთრზე, შავი ლაზიერი შავზე), და მეფე - დარჩენილ უჯრაზე.



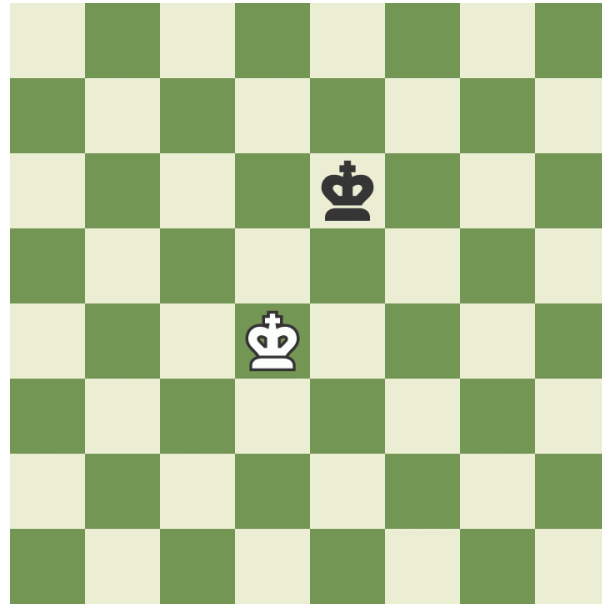
ნაბიჯი 2. როგორ მოძრაობენ ჭადრაკის ფიგურები

თითოეული 6 ფიგურიდან განსხვავებულად მოძრაობს. ფიგურებს არ შეუძლიათ გადაახტნენ სხვა ფიგურებს (ეს შეუძლია მხოლოდ მხედარს). ვერასოდეს დადგებიან იმ უჯრაზე, სადაც უკვე დგას იმავე ფერის (საკუთარი) ფიგურა. თუმცა მათ შეუძლიათ დადგნენ მეტოქის ფიგურის ადგილზე, რომელსაც ისინი იპყრობენ (ატყვევებენ). ფიგურებს ჩვეულებრივ განალაგებენ ისეთ პოზიციებზე, საიდანაც მათ შეეძლებათ დაატყვევონ სხვა ფიგურები (დგებიან დატყვევებული ფიგურის ადგილზე და ეცვლებიან მათ დაფაზე), დაიცვან საკუთარი ფიგურები, როცა მათ ემუქრებათ დატყვევება, ან კიდე გააკონტროლონ მნიშვნელოვანი უჯრები თამაშში.

როგორ მოძრაობს მეფე ჭადრაკში

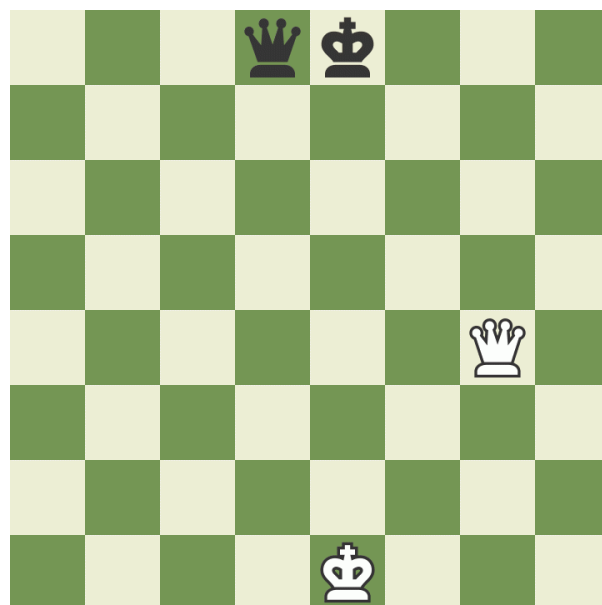
მეფე არის ყველაზე მნიშვნელოვანი ფიგურა, მაგრამ ერთ-ერთი ყველაზე სუსტიც. მეფეს შეუძლია მხოლოდ ერთი უჯრით გადაადგილება ნებისმიერი მიმართულებით - ზემოთ,

ქვემოთ, გვერდებზე, და დიაგონალურად. მეფე ვერასოდეს დააყენებს თავს ქიშის ქვეშ (სადაც მისი აყვანა იქნება შესაძლებელი). როცა მეფეს უტევს სხვა ფიგურა, ამას ეწოდება "ქიში".



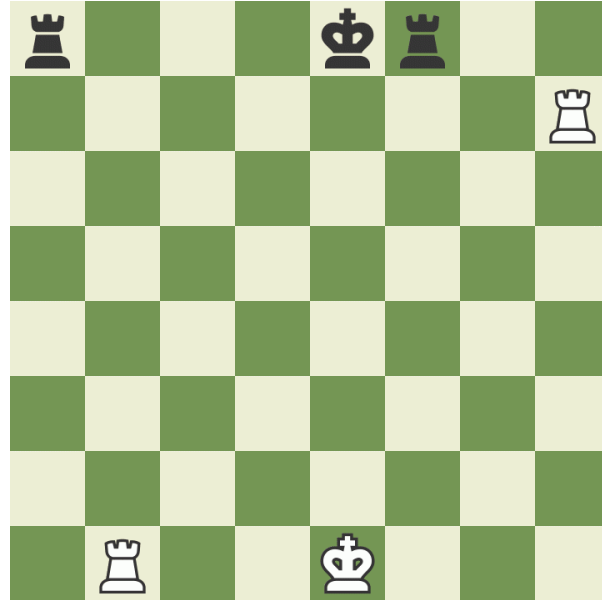
როგორ მოძრაობს [ლაზიერი](#) ჭადრაკში

ლაზიერი ყველაზე ძლიერი ფიგურაა. მას შეუძლია ნებისმიერი სწორი მიმართულებით მოძრაობა - წინ, უკან, გვერდებზე, და დიაგონალურად - მანამ, სანამ საკუთარ ფიგურებს არ შეეხება. და, როგორც სხვა ფიგურების შემთხვევაში, თუკი ლაზიერი აიყვანს ოპონენტის ფიგურას, მისი სვლა დასრულებულია. შენიშნეთ, თუ როგორ იყვანს თეთრი ლაზიერი შავ ლაზიერს და ამის შემდეგ შავი მეფე იძულებულია გადაადგილდეს.



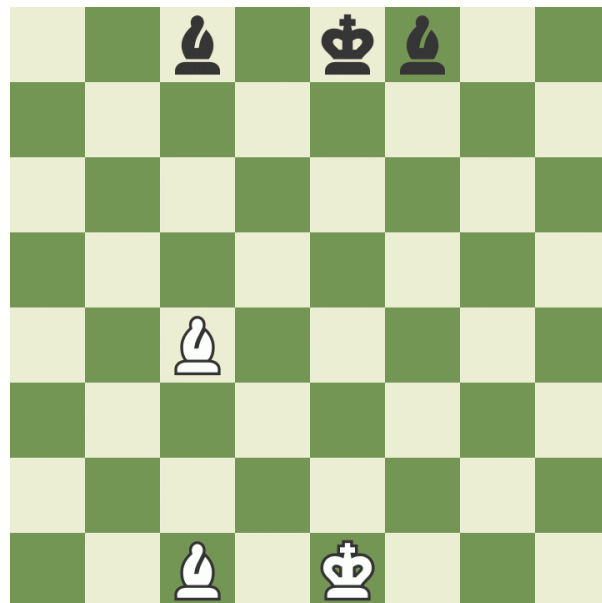
როგორ მოძრაობს **ეტლი** ჭადრაკში

ეტლს შეუძლია გადაადგილდეს იმდენად შორს, რამდენადაც უნდა, მაგრამ მხოლოდ წინ, უკან, და გვერდებზე. ეტლები განსაკუთრებით ძლიერი ფიგურები არიან მაშინ, როცა ერთმანეთს იცავენ და ერთად მოქმედებენ!



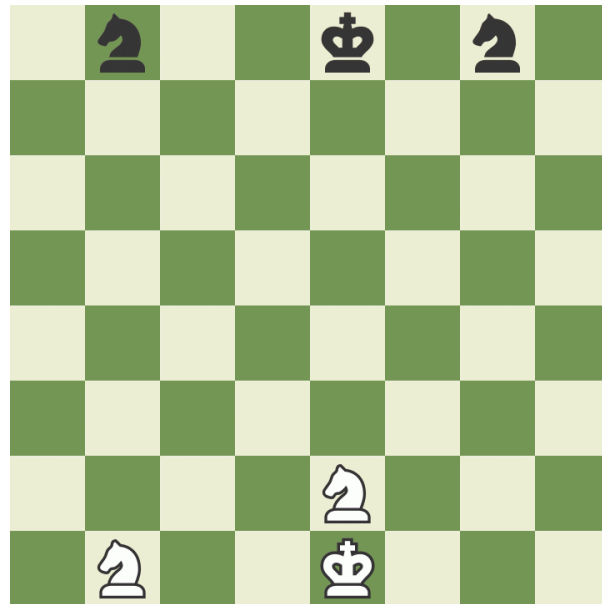
როგორ მოძრაობს **კუ** ჭადრაკში

კუს შეუძლია გადაადგილდეს იმდენად შორს, რამდენადაც სურს, მაგრამ მხოლოდ დიაგონალურად. თითოეული კუ იწყებს ერთ ფერზე (ღია ან მუქ) და უნდა დარჩეს ამავე ფერზე. კუები ერთად კარგად მოქმედებენ, რადგან ერთმანეთის სისუსტეებს ავსებენ.



როგორ მოძრაობს მხედარი ჭადრაკში

მხედრები სხვა ფიგურებისაგან ძალზე განსხვავებულად მოძრაობენ - ისინი მიდიან ორი უჯრით ერთი მიმართულებით, და შემდეგ აკეთებენ კიდევ ერთ სვლას 90 გრადუსიანი კუთხით, ზუსტად "L"-ის ფორმით. მხედარი, აგრეთვე, ერთადერთი ფიგურაა, რომელსაც შეუძლია სხვა ფიგურებს გადაახტეს.



როგორ მოძრაობს პაიკი ჭადრაკში

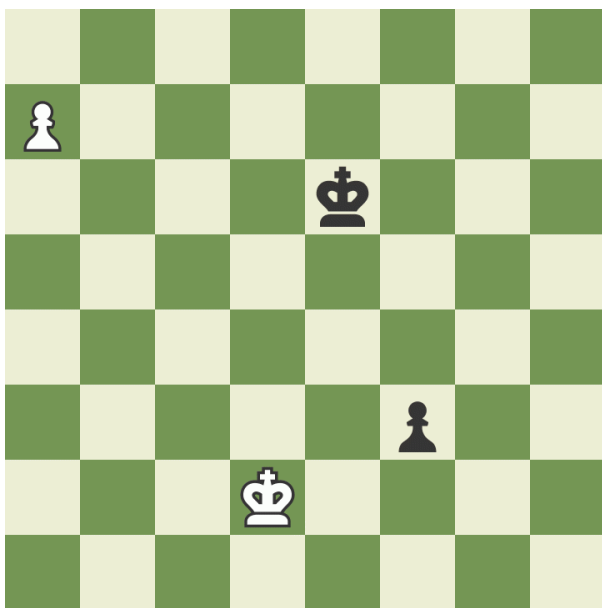
პაიკები გამონაკლისები არიან, რადგან ისინი მოძრაობენ და იყვანენ ოპონენტის ფიგურას განსხვავებული გზებით: ისინი მოძრაობენ პირდაპირ, მაგრამ იყვანენ დიაგონალზე. პაიკებს შეუძლიათ მხოლოდ ერთი უჯრით წინ გადაადგილება თითოეული მოძრაობისას, გარდა თავიანთი პირველი სვლისა, როცა მათ შეუძლიათ 2 უჯრით წინ გადაადგილება. პაიკები იყვანენ მხოლოდ მათ წინა დიაგონალურ უჯრაზე. პაიკებს არ შეუძლიათ მოძრაობა ან აყვანა უკან. თუკი ფიგურა არის მოცემული პაიკის წინ, მაშინ პაიკს არ შეუძლია არც მისი აყვანა და არც წინ გადაადგილება.



ნაბიჯი 3. შევისწავლოთ ჭადრაკის გამორჩეული წესები

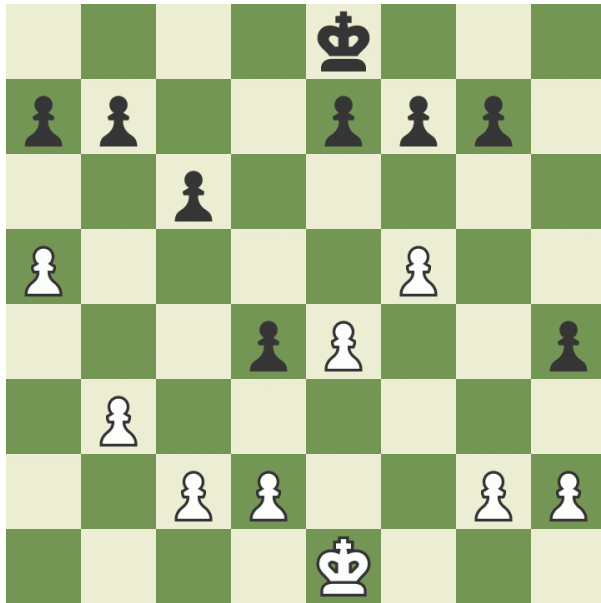
როგორ გარდავსახოთ პაიკი ჭადრაკში

პაიკებს აქვთ განსაკუთრებული თვისება: თუ პაიკი მიაღწევს დაფის მოპირდაპირე მხარეს, მას შეუძლია გადაიქცეს ნებისმიერ ფიგურად (ეწოდება გარდასახვა). პაიკი შეიძლება გარდაისახოს ნებისმიერ ფიგურად. საერთო მცდარი აზრი, რომ პაიკს შეუძლია გარდაისახოს მხოლოდ უკვე აყვანილ ფიგურად, არ შეესაბამება სიმართლეს. პაიკი ძირითადად გარდაისახება ლაზიერში. მხოლოდ პაიკები გარდაისახებიან.



როგორ შევძლოთ აყვანა გავლით ჭადრაკში

ბოლო წესს პაიკებზე ჰქვია "აყვანა გავლით". თუ პაიკი გადაადგილდება ორი უჯრით მისი პირველი სვლის დროს, და ამის გაკეთების შედეგად აღმოჩნდება ოპონენტის პაიკის გვერდზე (ეფექტურად აირიდებს თავიდან ოპონენტის პაიკის მიერ მისი აყვანის შესაძლებლობას), ასეთ შემთხვევაში ოპონენტის პაიკს შეუძლია მოცემული პაიკის აყვანა. ეს განსაკუთრებული სვლა უნდა განხორციელდეს პირველი პაიკის მიერ სვლის გაკეთებისთანავე, წინააღმდეგ შემთხვევაში მისი ამ გზით აყვანის უფლება იკარგება. ამ უცნაური, მაგრამ მნიშვნელოვანი წესის უკეთ გასაგებად დააწკაპუნეთ ქვედა მაგალითს.

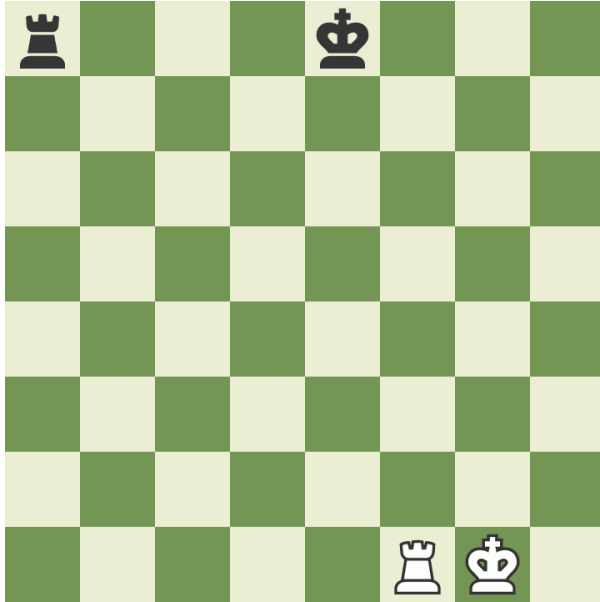


როგორ გავაკეთოთ როქი

კიდევ ერთი გამორჩეული ჭადრაკის წესი არის როქი. ეს მოძრაობა საშუალებას გაძლევთ გააკეთოთ 2 მნიშვნელოვანი რამ ერთ მოძრაობაში: გაიყვანოთ თქვენი მეფე უსაფრთხო ადგილას (იმედია, უსაფრთხოა), და შემოიყვანოთ ეტლი თამაშში კუთხიდან. მოთამაშეს შეუძლია საკუთარი სვლის დროს მეფე გადაიყვანოს ორი უჯრით გვერდზე და მიუსვას მას ეტლი მეფის მოძრაობის საწინააღმდეგო მხრიდან. (ნახეთ მაგალითი ქვემოთ.) თუმცა როქის გასაკეთებლად, შემდეგი მდგომარეობები უნდა იყოს დაკმაყოფილებული:

- ეს უნდა იყოს იმ მეფის პირველი მოძრაობა
- ეს უნდა იყოს იმ ეტლის პირველი მოძრაობა
- როქის განსახორციელებლად უჯრები მეფესა და ეტლს შორის უნდა იყოს თავისუფალი
- მეფე არ უნდა იმყოფებოდეს ქიშის ქვეშ და უჯრა რომელსაც ის გადაკვეთს ან დაიკავებს არ უნდა იმყოფებოდეს ქიშის ქვეშ

შენიშნეთ რომ როდესაც აკეთებთ როქს მეფის მხარეს მას ეწოდება "მოკლე როქი". როქირებას მეორე მხარეს, ლაზიერის უჯრის გავლით ეწოდება "გრძელი როქი". მიუხედავად იმისა, თუ რომელ მხარეს ხდება როქი, მეფე მაინც 2 უჯრით გადაადგილდება.



ნაბიჯი 4. ვისია პირველი სვლა

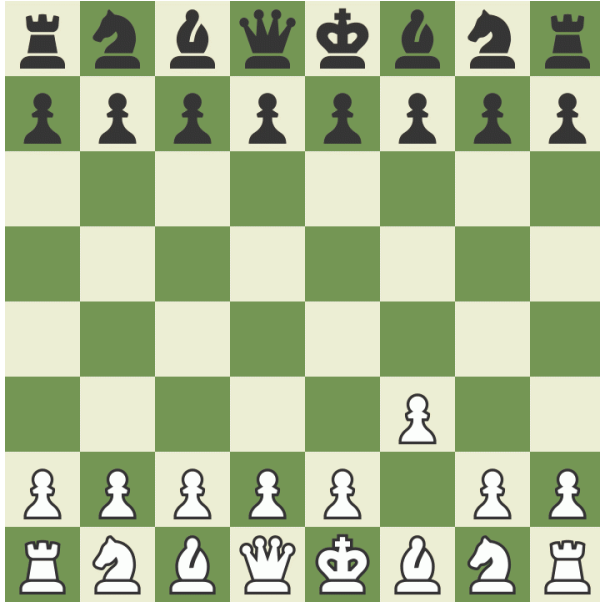
პირველ სვლას ყოველთვის თეთრი ფიგურებით მოთამაშე აკეთებს. ამიტომ მოთამაშეები მონეტის აგდებით ან ოპონენტის ხელში დამალული პაიკის ფერის გამოცნობით წყვეტენ იმას, თუ ვის ერგება თეთრი ფიგურები. შემდეგ თეთრი აკეთებს სვლას, შემდეგ შავი, შემდეგ ისევ თეთრი და ასე გრძელდება მანამ, სანამ თამაში არ დამთავრდება. პირველი სვლის გაკეთება - ეს მცირე უპირატესობაა, რომელიც აძლევს მოთამაშეს საშუალებას დაიწყოს შეტევა დაუყოვნებლივ.

ნაბიჯი 5. შევისწავლოთ წესები, რომლებითაც მოიგება პარტია ჭადრაკში

საჭადრაკო პარტიას აქვს მხოლოდ ორი შესაძლო შედეგი: შამათი ან ყაიმი.

როგორ გავაკეთოთ როქი

თამაშის მიზანია დავაშამათოთ მეტოქის მეფე. ეს ხდება მაშინ როდესაც მეფე ქიშის ქვეშაა და არ შეუძლია თავი დააღწიოს ქიშს. არსებობს მხოლოდ სამი გზა მეფემ აიცილოს ქიში: გადავიდეს გზიდან (მაგრამ არ შეუძლია როქირება!), დაბლოკოს ქიში სხვა ფიგურით, ან აიყვანოს ფიგურა რომელიც ემუქრება. თუ მეფე შამათს თავს ვეღარ აღწევს - თამაში დასრულებულია. როგორც წესი მეფეს არ ეხებიან და დაფიდან არ ხსნიან, თამაში უბრალოდ ცხადდება დასრულებულად.



როგორ გავაყაიმოთ თამაში

იშვიათად ჭადრაკის პარტიები მთავრდება არა რომელიმე მონაწილის გამარჯვებით, არამედ ყაიმით. საჭადრაკო პარტია შეიძლება 5 მიზეზით დასრულდეს ყაიმად:

- პოზიცია აღწევს პატს, როდესაც არის ერთი მოთამაშის სვლა, მაგრამ მისი მეფე არ არის ქიშის ქვეშ და მას არა აქვს არც ერთი დაშვებული სვლა
- მოთამაშეები შეიძლება შეთანხმდნენ ყაიმზე და შეწყვიტონ თამაში
- დაფაზე არ არის შამათისათვის აუცილებელი ფიგურები (მაგალითად: მეფე და კუ მეფის წინააღმდეგ)
- მოთამაშე აცხადებს ყაიმს თუ ერთი და იგივე პოზიცია დაფაზე მეორდება სამჯერ (არაა აუცილებელი ზედიზედ)
- შესრულდა 50 თანამიმდევრული სვლა, ამასთან არც ერთ მოთამაშეს არ გაუკუთებია სვლა პაიკით და არ აუყვანია ფიგურა

ნაბიჯი 6. შევისწავლოთ ძირითადი საჭადრაკო სტრატეგიები

არსებობს 4 მარტივი რამ, რაც ჭადრაკის ყველა მოთამაშემ უნდა იცოდეს:

დაიცავით თქვენი მეფე

გადაიყვანეთ მეფე დაფის კუთხეში, აქ ის, ძირითადად, უფრო უსაფრთხოა. არ გადადოთ როქის გაკეთება. როქი რაც შეიძლება მალე უნდა გაკეთდეს. გახსოვდეთ, არა აქვს მნიშვნელობა თუ რაოდენ ახლოს ხართ ოპონენტის დაშამათებასთან, თუ პირველად დააშამათებენ თქვენ მეფეს!

არ დათმოთ ფიგურები

ნუ დაკარგავთ თქვენს ფიგურებს უაზროდ. ყოველი ფიგურა ძვირფასია და თქვენ ვერ მოიგებთ თამაშს ფიგურების გარეშე, რომლებიც საჭიროა შამათისათვის. არსებობს მარტივი

სისტემა რომლითაც მოთამაშეთა უმრავლესობა განსაზღვრავს თითოეული ფიგურის შედარებით ღირებულებას: რა ფასი აქვთ ფიგურებს?

- პაიკი უდრის ერთს
- მხედარი 3 პაიკის ტოლია
- კუ 3 პაიკის ტოლია
- ეტლი ხუთი პაიკის ტოლია
- დედოფალი უდრის ცხრას
- მეფე უსაზღვროდ ღირებულია

პარტიის ბოლოს ეს ქულები არაფერს ნიშნავს - ეს მხოლოდ სისტემაა, რომლის გამოყენებაც შეგიძლიათ თამაშის დროს გადაწყვეტილების მისაღებად. ის გეხმარებათ მიხვდეთ როდის აიყვანოთ, გაცვალოთ ან გააკეთოთ სხვა სვლა.

აკონტროლეთ ჭადრაკის დაფის ცენტრი

უნდა ეცადოთ აკონტროლოთ დაფის ცენტრი თქვენი ფიგურებითა და პაიკებით. თუ ცენტრს აკონტროლებთ, გექნებათ უფრო მეტი ადგილი ფიგურების გადასაადგილებლად და ოპონენტს გაურთულებთ კარგი უჯრების პოვნას თავისი ფიგურებისათვის. ზედა მაგალითში თეთრები აკეთებენ კარგ სვლებს ცენტრზე კონტროლის მოსაპოვებლად, შავები კი აკეთებენ ცუდ სვლებს.

გამოიყენეთ თქვენი ყველა ფიგურა

ზედა მაგალითში თეთრებმა თავისი ყველა ფიგურა ჩართენ თამაშში! თქვენი ფიგურები უფარგისია, როცა უკან, საწყის რიგში დგანან. ეცადეთ განავითაროთ ყველა ფიგურა, რომ უფრო მეტის გამოყენება შეგეძლოთ მეფის შესატყვად. ერთი-ორი ფიგურით შეტევა კარგ ოპონენტს ბევრს ვერაფერს დააკლებს.

ნაბიჯი 7. ვითამაშოთ რაც შეიძლება მეტი, მეტი პრაქტიკისათვის

ყველაზე საყურადღებო მათ შორის, რაც თქვენ შეგიძლიათ გააკეთოთ, რომ აიმაღლოთ თამაშის დონე, ესაა ბევრი თამაში! მნიშვნელობა არა აქვს, თამაშობთ თქვენ სახლში მეგობრებთან თუ ინტერნეტში, აუცილებელია ბევრი ითამაშოთ, რომ მიაღწიოთ სრულყოფას. ჩვენს დროში ადვილია მოიძიოთ ჭადრაკის ონლაინ თამაში!

როგორ ვითამაშოთ ჭადრაკის ვარიანტები

ადამიანთა უმეტესობა თამაშობს ჭადრაკის სტანდარტული წესებით, მაგრამ ზოგიერთს მოსწონს შეცვლილი წესებით თამაში. მათ ეწოდებათ "ჭადრაკის ვარიანტები". ყოველ ვარიანტს საკუთარი წესები აქვს.

როგორ ვითამაშოთ ფიშერის ჭადრაკი (960)

ჭადრაკი-960 თანხვდება სტანდარტული ჭადრაკის ყველა წესს, გამონაკლისია ბოლო ჰორიზონტალზე ფიგურების საწყისი პოზიციები, რომლებიც სურვილისამებრ განლაგდებიან 960 შესაძლო პოზიციაზე. როქი კეთდება ისევე, როგორც სტანდარტულ ჭადრაკში, მეფისა და ეტლის განლაგებით ჩვეულ უჯრებზე (g1 და f1, ან c1 და d1). 960-ს თამაშობენ ისევე, როგორც სტანდარტულ ჭადრაკს, მაგრამ მეტი მრავალფეროვნებით დებიუტში.

როგორ ვითამაშოთ საჭადრაკო ტურნირების წესებით

ბევრი ტურნირი იყენებს საერთო, მსგავს წესებს. ეს წესები შეიძლება არ შეესაბამებოდეს სახლში ან ონლაინში თამაშის წესებს, მაგრამ თქვენ ალბათ, მაინც მოგინდებათ მათში ითამაშოთ.

- **შეეხე-ითამაშე** - თუ მოთამაშე შეეხო თავის ფიგურას, მან უნდა გადაადგილოს ეს ფიგურა თუ მას აქვს ლეგალური სვლა. თუ მოთამაშე შეეხო ოპონენტის ფიგურას, მან უნდა აიყვანოს ეს ფიგურა. თუ მოთამაშეს სურს შეეხოს ფიგურას დაფაზე გასწორების მიზნით, მან წინასწარ უნდა გამოაცხადოს ეს, სიტყვით "ვასწორებ".
- **საათები და ტაიმერები** ტურნირთა უმრავლესობა იყენებს ტაიმერს თითოეულ თამაშზე დახარჯულ დროის დასარეგულირებლად, არა ყოველ სვლაზე. ორივე მოთამაშეს ენიჭება თანაბარი დრო თამაშზე. დროს მოთამაშე ანაწილებს საკუთარი სურვილის მიხედვით. როგორც კი მოთამაშე გააკეთებს სვლას, ის აჭერს ღილაკს ან არტყამს ბერკეტს, ოპონენტის საათის ჩასართავად. თუ მოთამაშეს ამოეწურება დრო და მისი ოპონენტი ჩართავს მის საათს, მაშინ დროამოწურულ მოთამაშეს ეთვლება წაგება (თუ ოპონენტს აქვს საკმარისი ფიგურები დაშამათებისთვის, წინააღმდეგ შემთხვევაში ცხადდება ყაიმი).