

חוקת השחמט של פיד"ה

בתוקף מ-01.01.2023

מבוא

חוקת השחמט של פיד"ה מכסה משחק המתנהל על גבי לוח. לחוקת השחמט שני חלקים: 1. חוקי המשחק הבסיסיים; 2. חוקי המשחק התחרותי. הנוסח האנגלי הוא הגרסה המקורית של חוקת השחמט (שאומצה בקונגרס ה-93 של פיד"ה בצ'נאי, הודו), בתוקף מיום 1 בינואר 2023. בחוקה זו המילים "הוא", "שלו" וכו' ייחשבו ככוללות גם את "היא", "שלה" וכו'.

הקדמה

חוקת השחמט אינה יכולה לכסות את כל המצבים האפשריים העשויים להיווצר במהלך קרב, וכן אין בכוחה לטפל בכל הבעיות המנהליות. באותם מקרים, שאינם מוסדרים במפורש ע"י אחד מסעיפי החוקה, צריכה להיות אפשרות להגיע להחלטה נכונה ע"י ניתוח והשוואה עם מצבים דומים הנדונים בחוקה. החוקה מניחה ששופטים ניחנו ביכולת הדרושה, כושר שיפוט מהימן ואובייקטיביות מוחלטת. חוק מפורט יתר על המידה עלול לשלול מהשופט את חרות השיפוט, וכך ימנע בעדו מלמצוא לבעיה את הפתרון המוכתב ע"י הגינות, הגיון וגורמים מיוחדים. פיד"ה פונה לכל השחמטאים ואיגודי השחמט לאמץ השקפה זו. תנאי הכרחי לקרב כדי להיות מדורג ע"י פיד"ה הוא, שהקרב ישוחק על פי חוקת השחמט של פיד"ה. מומלץ שקרבות תחרותיים שאינם מדורגים ע"י פיד"ה ישוחקו על פי חוקת השחמט של פיד"ה.

האיגודים החברים יכולים לבקש מפיד"ה לפסוק בעניינים הקשורים לחוקת השחמט.

חוקי המשחק הבסיסיים

סעיף 1: אופיו של קרב השחמט ומטרותיו

- 1.1 קרב השחמט משוחק בין שני יריבים המסיעים את כליהם לסירוגין על לוח ריבועי המכונה "לוח השחמט".
- 1.2 השחקן בכלים הבהירים ("הלבן") מבצע את המסע הראשון, לאחר מכן השחקנים נוסעים לסירוגין, כשהשחקן בכלים הכהים ("השחור") מבצע את המסע הבא.
- 1.3 שחקן נחשב כ"נמצא במסע" ברגע שמסע יריבו "בוצע".
- 1.4 המטרה של כל שחקן היא למקם את מלך היריב "תחת התקפה" באופן כזה, שליריב אין מסע חוקי.
 - 1.4.1 שחקן המשיג מטרה זו נחשב כמי ש"נתן מט" למלך היריב וכמי שניצח בקרב. השארת מלכו של האחד תחת התקפה, חשיפת מלכו של האחד להתקפה וכן "הכאת" מלך היריב אינן מותרות.
 - 1.4.2 היריב, שמלכו "קיבל מט", הפסיד בקרב.
- 1.5 אם העמדה היא כזו, שאף אחד מהשחקנים אינו יכול לתת מט למלך היריב, הקרב מסתיים בתיקו (ר' סעיף 5.2.2).

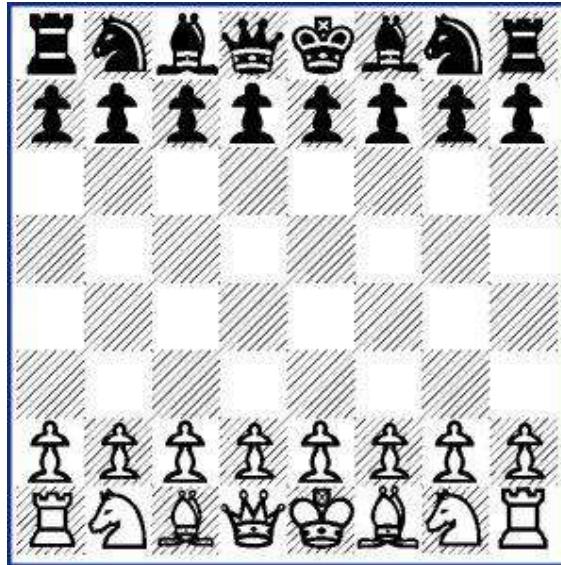
סעיף 2: העמדה הראשונית של הכלים על לוח השחמט

- 2.1 לוח השחמט מורכב מרשת 8x8 של 64 ערוגות ריבועיות שוות, בהירות (הערוגות "הלבנות") וכהות (הערוגות "השחורות") לסירוגין.
לוח השחמט ממוקם בין השחקנים, כך שערוגת הפינה הקרובה לימינו של השחקן היא לבנה.
- 2.2 בתחילת הקרב, ללבן 16 כלים בהירים (הכלים "הלבנים"); לשחור 16 כלים כהים (הכלים "השחורים").

ואלה הם הכלים:

מ		המסומן בד"כ ע"י:	מלך לבן
מה		המסומנת בד"כ ע"י:	מלכה לבנה
צ		המסומנים בד"כ ע"י:	שני צריחים לבנים
ר		המסומנים בד"כ ע"י:	שני רצים לבנים
פ		המסומנים בד"כ ע"י:	שני פרשים לבנים
		המסומנים בד"כ ע"י:	שמונה רגלים לבנים
מ		המסומן בד"כ ע"י:	מלך שחור
מה		המסומנת בד"כ ע"י:	מלכה שחורה
צ		המסומנים בד"כ ע"י:	שני צריחים שחורים
ר		המסומנים בד"כ ע"י:	שני רצים שחורים
פ		המסומנים בד"כ ע"י:	שני פרשים שחורים
		המסומנים בד"כ ע"י:	שמונה רגלים שחורים

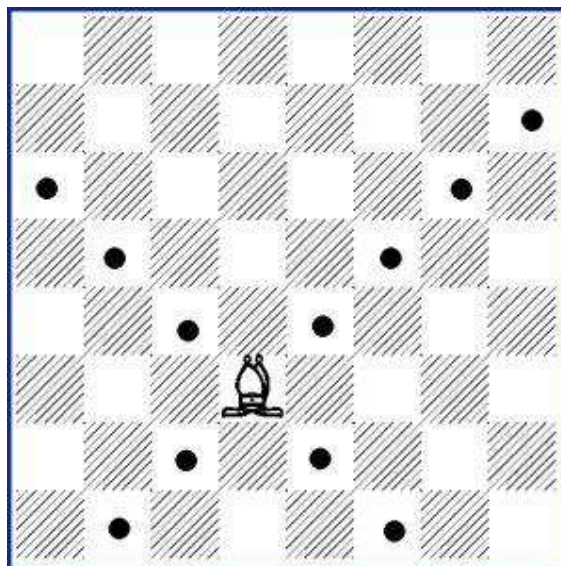
2.3 העמדה הראשונית של הכלים על לוח השחמט היא זו:



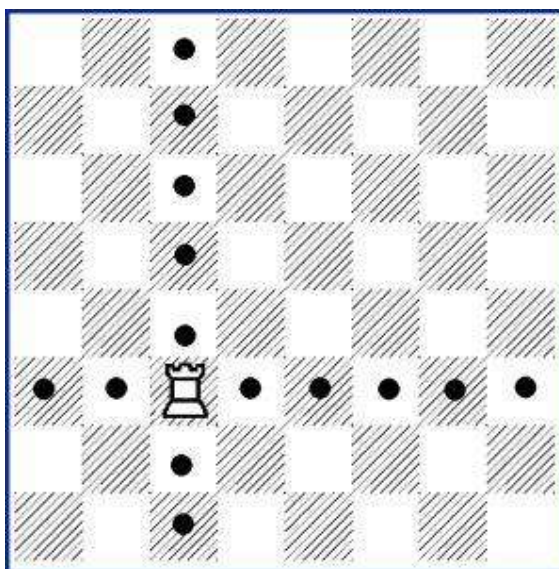
2.4 שמונה העמודות האנכיות של ערוגות מכונות "טורים". שמונת הפסים האופקיים של ערוגות מכונים "שורות". קו ישר של ערוגות מאותו צבע, הנמשך מקצה אחד של הלוח לקצה סמוך, מכונה "אלכסון".

סעיף 3: מסעי הכלים

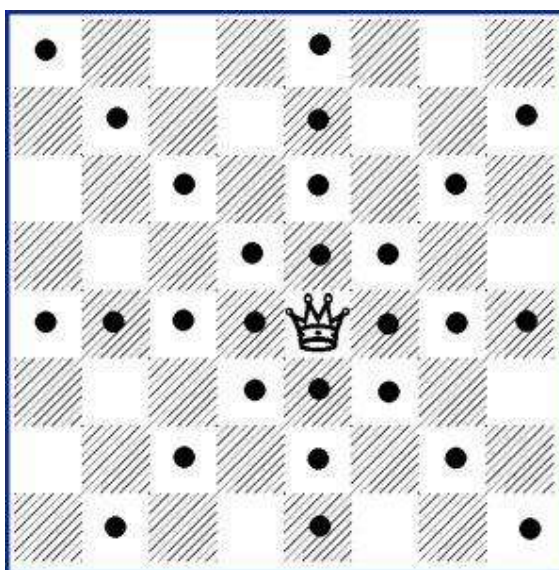
- 3.1 אסור להסיע כלי לערוגה התפוסה ע"י כלי מאותו צבע.
- 3.1.1 אם כלי נוסע לערוגה התפוסה ע"י כלי יריב, זה האחרון "מוכה" ומוסר מהלוח כחלק מאותו מסע.
- 3.1.2 כלי נחשב כתוקף כלי יריב, אם הכלי יכול לבצע הכאה באותה ערוגה בהתאם לסעיפים 3.2 עד 3.8.
- 3.1.3 כלי נחשב כתוקף ערוגה, אפילו אם כלי זה מנוע מלנסוע לאותה ערוגה, משום שהוא ישאיר או ימקם אז את המלך מהצבע שלו תחת התקפה.
- 3.2 הרץ יכול לנסוע לכל ערוגה לאורך אלכסון עליו הוא עומד.



3.3 הצריח יכול לנסוע לכל ערוגה לאורך הטור או השורה עליהם הוא עומד.

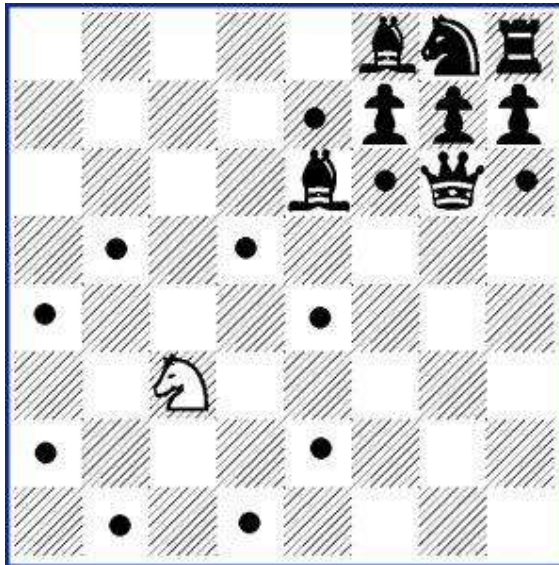


3.4 המלכה יכולה לנסוע לכל ערוגה לאורך הטור, השורה או אלכסון עליהם היא עומדת.

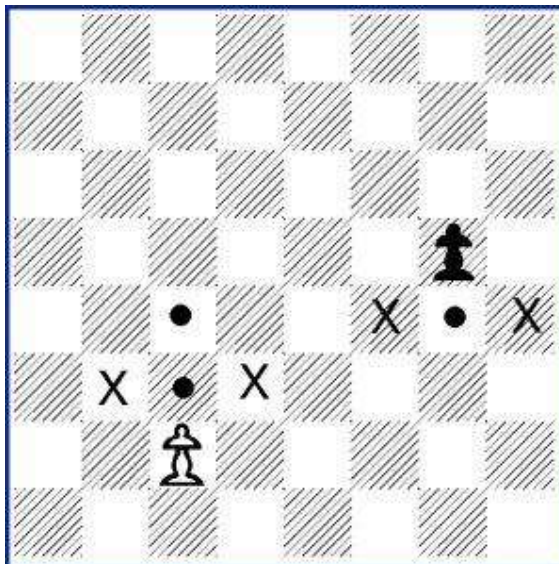


3.5 בעת ביצוע מסעים אלה, הרץ, הצריח או המלכה אינם יכולים לנסוע מעל כללים העומדים בדרכם.

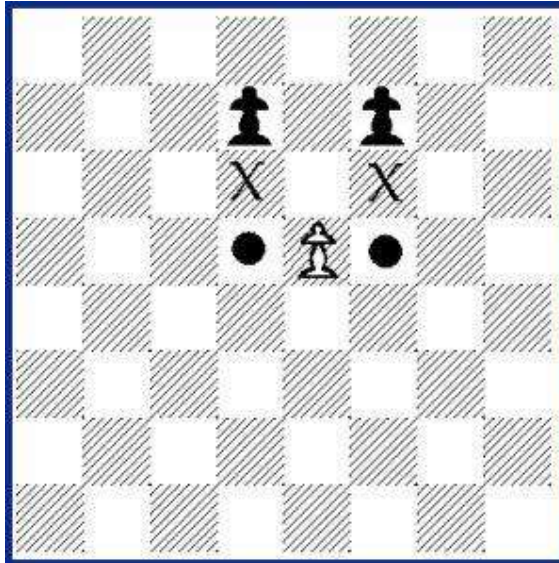
3.6 הפרש יכול לנסוע לאחת הערוגות הקרובות ביותר לזו שעליה הוא עומד, אך לא באותו טור, שורה או אלכסון.



- 3.7.1 הרגלי יכול לנסוע קדימה לערוגה הסמוכה שלפניו באותו טור, בתנאי שערובה זו פנויה, או
- 3.7.2 במסעו הראשון יכול הרגלי לנסוע כאמור בסעיף 3.7.1 או לחילופין הוא יכול להתקדם שתי ערוגות לאורך אותו טור, בתנאי ששתי הערוגות פנויות, או
- 3.7.3 הרגלי יכול לנסוע לערוגה, התפוסה ע"י כלי יריב והנמצאת אלכסונית לפניו בטור סמוך, ובכך להכות את אותו כלי.



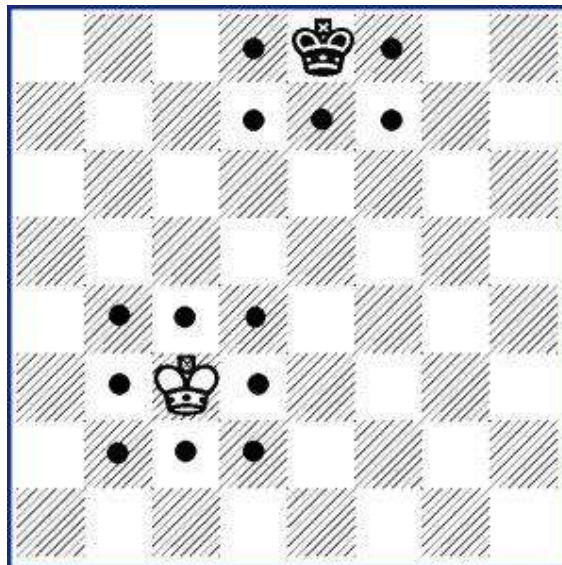
- 3.7.4.1 רגלי, התופס ערוגה באותה שורה ובטור סמוך שעליהם עומד רגלי יריב שזה עתה התקדם שתי ערוגות במסע אחד מערוגתו המקורית, יכול להכות רגלי יריב זה כאילו זה האחרון נסע ערוגה אחת בלבד.
- 3.7.4.2 הכאה זו הינה חוקית רק במסע הבא לאחר התקדמות זו והיא מכונה "אגב הילוכו".



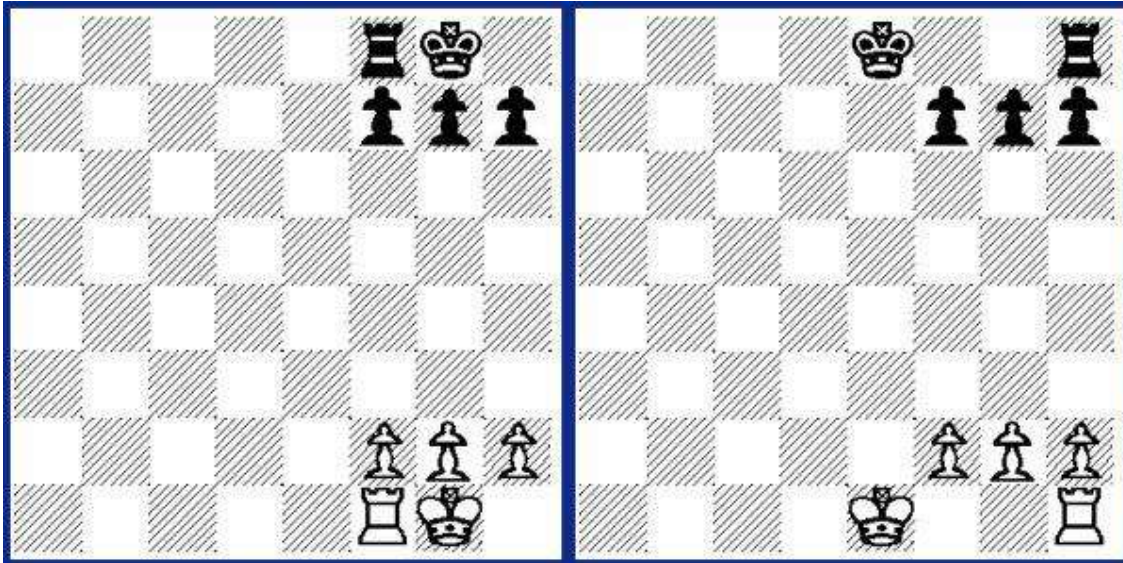
- 3.7.5.1 כאשר השחקן הנמצא במסע מסיע רגלי לשורה הרחוקה ביותר מעמדו הראשונית, הוא חייב להחליף את אותו רגלי כחלק מאותו מסע במלכה, בצריח, ברץ או בפרש מאותו צבע באותה ערוגה שאליה התכוון להגיע. ערוגה זו מכונה ערוגת ה"הכתרה".
- 3.7.5.2 בחירת השחקן אינה מוגבלת לכלים שהוכו קודם לכן.
- 3.7.5.3 החלפה זו של רגלי בכלי אחר מכונה "הכתרה" ופעולת הכלי החדש היא מידית.

3.8 ישנן שתי דרכים שונות להסעת המלך:

3.8.1 ע"י הסעתו לערוגה סמוכה

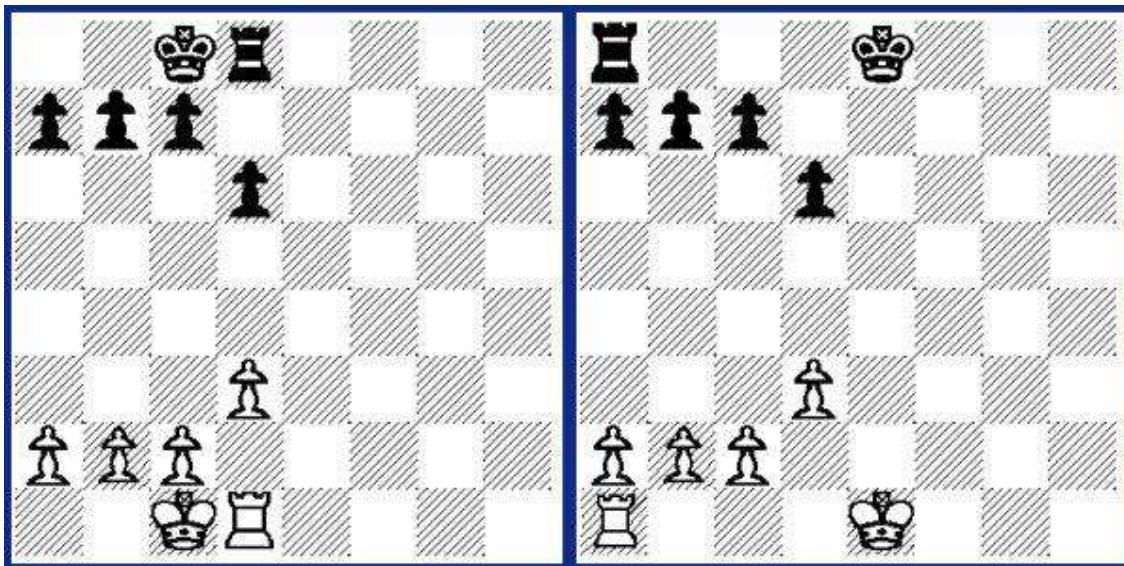


- 3.8.2 ע"י "הצרה". זהו מסע של המלך ואחד הצריחים מאותו צבע לאורך השורה הראשונה של השחקן, הנחשב כמסע יחיד של המלך והמבוצע כלהלן: המלך מועבר מערוגתו המקורית שתי ערוגות לכיוון הצריח בערוגתו המקורית; אותו צריח מועבר אז לערוגה אותה חצה המלך זה עתה.



אחרי הצרחה של הלבן באגף המלך
אחרי הצרחה של השחור באגף המלך
(הצרחה באגף המלך = הצרחה קטנה – המתרגם)

לפני הצרחה של הלבן באגף המלך
לפני הצרחה של השחור באגף המלך



אחרי הצרחה של הלבן באגף המלכה
אחרי הצרחה של השחור באגף המלכה
(הצרחה באגף המלכה = הצרחה גדולה – המתרגם)

לפני הצרחה של הלבן באגף המלכה
לפני הצרחה של השחור באגף המלכה

3.8.2.1 הזכות להצרחה אובדת:

3.8.2.1.1 אם המלך כבר נסע, או

3.8.2.1.2 עם צריח שכבר נסע.

3.8.2.2 הצרחה מנועה זמנית:

3.8.2.2.1 אם הערוגה שעליה עומד המלך, או הערוגה שהמלך חייב לחצות, או זו שהוא אמור לתפוס, מותקפת ע"י אחד או יותר מכלי היריב.

3.8.2.2.2 אם כלי כלשהו ניצב בין המלך לבין הצריח, עמו עומדת ההצרחה להתבצע.

- 3.9.1 המלך נמצא "בשח" אם הוא מותקף ע"י אחד או יותר מכלי היריב, אפילו אם כלים כאלה מנועים מנסיעה לערוגה התפוסה ע"י המלך, משום שהם ישאירו או ימקמו אז את מלכם שלהם בשח.
- 3.9.2 אין להסיע כלי שיחשוף לשח את המלך מאותו צבע או ישאיר מלך זה בשח.
- 3.10.1 מסע הוא חוקי כאשר כל הדרישות הרלוונטיות של סעיפים 3.1 – 3.9 התמלאו.
- 3.10.2 מסע הוא בלתי חוקי אם אין הוא ממלא את הדרישות הרלוונטיות של סעיפים 3.1 – 3.9.
- 3.10.3 עמדה היא בלתי חוקית כאשר לא ניתן להגיע אליה ע"י סדרה כלשהי של מסעים חוקיים.

סעיף 4: פעולת הסעת הכלים

- 4.1 כל מסע חייב להיעשות ביד אחת בלבד.
- 4.2.1 רק השחקן הנמצא במסע יכול לתקן מעמד כלי או כלים בערוגותיהם, בתנאי שהביע תחילה את כוונתו (למשל, באומרו "ז'דוב" או "אני מתקן").
- 4.2.2 כל נגיעה אחרת בכלי, מלבד נגיעה מקרית בעליל, תיחשב כמכוונת.
- 4.3 להוציא האמור בסעיף 4.2, אם השחקן הנמצא במסע נוגע על הלוח, בכוונת הסעה או הכאה:
- 4.3.1 באחד או ביותר מכליו שלו, עליו להסיע את הכלי הראשון בו נגע, אשר ניתן להסיעו
- 4.3.2 באחד או ביותר מכלי יריבו, עליו להכות את הכלי הראשון בו נגע, אשר ניתן להכותו
- 4.3.3 בכלי אחד או יותר מכל צבע, עליו להכות את כלי יריבו הראשון בו נגע בכלי הראשון שלו בו נגע או, אם אין זה חוקי, להסיע או להכות את הכלי הראשון בו נגע, אשר ניתן להסיעו או להכותו. אם אין זה ברור, האם הכלי הראשון בו נגע השחקן היה שלו או של יריבו, ייחשב הכלי של השחקן ככלי בו נגע לפני זה של יריבו.
- 4.4 אם שחקן הנמצא במסע:
- 4.4.1 נוגע במלך שלו ובאחד מצריחיו, עליו להצריח באותו אגף אם זה חוקי לעשות כן.
- 4.4.2 נוגע בכוונה בצריח ואח"כ במלכו, אין הוא רשאי להצריח באותו אגף באותו מסע, והמצב יוסדר על פי סעיף 4.3.1.
- 4.4.3 בהתכוונו להצריח, נוגע במלך ואז בצריח, אך הצריחה עם אותו צריח אינה חוקית, חייב השחקן לבצע מסע חוקי אחר במלכו (היכול לכלול הצריחה עם הצריח האחר). אם אין למלך מסע חוקי, חופשי השחקן לבצע כל מסע חוקי.
- 4.4.4 מכתיר רגלי, בחירת הכלי היא סופית, כאשר הכלי נגע בערוגת ההכתרה.
- 4.5 אם לא ניתן להסיע או להכות אף אחד מהכלים בהם נגע בהתאם לסעיף 4.3 או לסעיף 4.4, יכול השחקן לבצע כל מסע חוקי.
- 4.6 פעולת ההכתרה יכולה להתבצע בדרכים שונות:
- 4.6.1 הרגלי אינו חייב להיות ממוקם על ערוגת ההכתרה.
- 4.6.2 הסרת הרגלי והצבת הכלי החדש על ערוגת ההכתרה יכולה להתרחש בכל סדר.
- 4.6.3 אם כלי של היריב עומד על ערוגת ההכתרה, יש להכותו.
- 4.7 כאשר, כמסע חוקי או כחלק ממסע חוקי, שוחרר הכלי בערוגה, לא ניתן להסיעו לערוגה אחרת באותו מסע. המסע נחשב כמבוצע במקרה של:

- 4.7.1 הכאה, כשהכלי שהוכה הוסר מלוח השחמט והשחקן, שהניח את הכלי של ובערוגתו החדשה, שיחרר את הכלי המכה מידו.
- 4.7.2 הצרחה, כאשר יד השחקן שחררה את הצריח בערוגה שנחצתה קודם לכן ע"י המלך. כאשר השחקן שיחרר את המלך מידו, המסע טרם בוצע, אך לשחקן אין עוד זכות לבצע מסע כלשהו זולת הצרחה באותו אגף, אם היא חוקית. אם הצרחה באגף זה היא בלתי חוקית, השחקן חייב לבצע מסע חוקי אחר במלכו (שיכול לכלול הצרחה עם הצריח האחר). אם למלך אין מסע חוקי, השחקן חופשי לבצע מסע חוקי כלשהו.
- 4.7.3 הכתרה, כאשר ידו של השחקן שיחררה את הכלי החדש בערוגת ההכתרה והרגלי הוסר מלוח השחמט.
- 4.8 שחקן מאבד את זכותו לטעון כנגד הפרה של סעיפים 4.1 – 4.7 מצד יריבו, מרגע שהשחקן נגע בכלי בכוונה להסיעו או להכותו.
- 4.9 אם שחקן אינו מסוגל להסיע את הכלים, הוא יכול למנות לביצוע פעולה זו עוזר, שיהיה קביל על השופט.

סעיף 5: השלמת הקרב

- 5.1.1 הקרב מסתיים בניצחון השחקן שנתן מט למלך היריב. בכך תם הקרב מיד, בתנאי שהמסע שיצר את עמדת המט היה בהתאם לסעיף 3 ולסעיפים 4.2 – 4.7.
- 5.1.2 הקרב מסתיים בהפסד השחקן אשר הכריז כי הוא נכנע (בכך תם הקרב מיד), אלא אם כן העמדה היא כזאת שהיריב אינו יכול להנחית מט למלך של השחקן ברצף מסעים חוקיים. במקרה כזה תוצאת המשחק היא תיקו.
- 5.2.1 הקרב מסתיים בתיקו כאשר לשחקן הנמצא במסע אין כל מסע חוקי ומלכו אינו בשח. מצב זה מכונה "פט". בכך תם הקרב מיד, בתנאי שהמסע שיצר את עמדת הפט היה בהתאם לסעיף 3 ולסעיפים 4.2 – 4.7.
- 5.2.2 הקרב מסתיים בתיקו כאשר נוצרה עמדה שבה אף שחקן אינו יכול לתת מט למלך היריב בסדרה של מסעים חוקיים. מצב זה מכונה "עמדה מתה". בכך תם הקרב מיד, בתנאי שהמסע שיצר את העמדה היה בהתאם לסעיף 3 ולסעיפים 4.2 – 4.7.
- 5.2.3 הקרב מסתיים בתיקו על פי הסכמה בין שני השחקנים במהלך הקרב, ובלבד ששני השחקנים ביצעו לפחות מסע אחד.

חוקי המשחק התחרותי

סעיף 6: שעון השחמט

- 6.1 "שעון שחמט" פירושו שעון בעל שני מצגי זמן, הקשורים זה לזה כך שרק אחד מהם יכול לפעול באותו זמן. "שעון" בחוקת השחמט פירושו אחד משני מצגי הזמן. לכל מצג זמן יש "דגל". "נפילת דגל" פירושה פקיעת הזמן המוקצב לשחקן.
- 6.2.1 במשך הקרב כל שחקן, לאחר שבצע את מסעו על לוח השחמט, יעצור את שעונו שלו ויפעיל את שעון יריבו (כלומר, הוא ילחץ על שעונו). פעולה זו "משלימה" את המסע. מסע הושלם גם אם:
- 6.2.1.1 המסע מסיים את הקרב (ר' סעיפים 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 ו-9.6.2), או
- 6.2.1.2 השחקן ביצע את מסעו הבא, במקרה שמסעו הקודם לא הושלם.

- 6.2.2 יש לאפשר לשחקן ללחוץ על שעונו אחרי שביצע את מסעו, אפילו אחרי שהיריב ביצע את מסעו הבא. הזמן שבין ביצוע המסע על הלוח לבין לחיצה על השעון נחשב כחלק מהזמן המוקצב לשחקן.
- 6.2.3 שחקן חייב ללחוץ על שעונו באותה יד שבה ביצע את מסעו. אסור לשחקן להחזיק את אצבעו על השעון או "לרחף" מעליו.
- 6.2.4 השחקנים חייבים לטפל בשעון השחמט כיאות. אסור ללחוץ עליו בכוח, להרים אותו, ללחוץ עליו טרם מסע או לחבוט בו. טיפול בלתי נאות בשעון יוענש בהתאם לסעיף 12.9.
- 6.2.5 רק השחקן ששעונו פועל רשאי לסדר את הכלים.
- 6.2.6 אם שחקן אינו מסוגל להשתמש בשעון, הוא יכול למנות לביצוע פעולה זו עוזר, החייב להיות קביל על השופט. שעונו של השחקן יתואם ע"י השופט באופן הוגן. התאמה זו של השעון לא תחול על שעונו של שחקן עם מוגבלות.
- 6.3.1 כשמשתמשים בשעון שחמט, חייב כל שחקן להשלים מספר מינימאלי של מסעים או את כל המסעים בפרק זמן קצוב כולל כל כמות נוספת של זמן לכל מסע. כל אלה חייבים להיות מפורטים מראש.
- 6.3.2 הזמן שנחסך ע"י שחקן במשך פרק זמן אחד מתווסף לזמן העומד לרשותו בפרק הזמן הבא, ככל שהוא ישים.
- בשיטת "השהיית הזמן" מוקצב לשני השחקנים "זמן מחשבה ראשי". כל שחקן מקבל גם "זמן קבוע נוסף" בכל מסע. הספירה לאחר של זמן המחשבה הראשי מתחילה רק לאחר שהזמן הנוסף פקע. אם השחקן לוחץ על שעונו לפני פקיעת הזמן הקבוע הנוסף, לא משתנה זמן המחשבה הראשי, ללא קשר לחלק היחסי של הזמן הקבוע הנוסף שנוצל.
- 6.4 מיד לאחר שדגל נופל, יש לבדוק את דרישות סעיף 6.3.1.
- 6.5 לפני תחילת הקרב השופט יחליט היכן ימוקם השעון.
- 6.6 במועד שנקבע להתחלת הקרב, מופעל שעונו של הלבן.
- 6.7.1 חוקי האירוע יצינו מראש את משך זמן האיחור המותר. אם זמן האיחור המותר אינו מצוין, אזי הוא אפס. שחקן המגיע ללוח השחמט לאחר תום זמן האיחור המותר יפסיד את הקרב, אלא אם כן יחליט השופט אחרת.
- 6.7.2 אם חוקי האירוע מציינים שמשך זמן האיחור המותר איננו אפס, ואם אף אחד משני השחקנים אינו נוכח בהתחלת הקרב, יפסיד הלבן את כל הזמן שיחלוף עד הגיעו, אלא אם כן חוקי האירוע מציינים אחרת או שהשופט יחליט כך.
- 6.8 דגל נחשב כאילו נפל כאשר השופט מבחין בעובדה זו, או כאשר אחד השחקנים מעלה טענה תקפה לעניין זה.
- 6.9 למעט במקרה בו חל אחד הסעיפים 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, אם שחקן לא השלים את מספר המסעים שנקבע מראש בזמן שהוקצב, יפסיד השחקן את הקרב. עם זאת, הקרב יסתיים בתיקו, אם העמדה היא כזו שהיריב אינו יכול לתת מט למלכו של השחקן ע"י סידרה אפשרית כלשהי של מסעים חוקיים.
- 6.10.1 כל סימן שניתן ע"י שעון השחמט נחשב כמכריע בהיעדר ליקוי ברור. שעון שחמט שיש בו ליקוי ברור יוחלף ע"י השופט, אשר יפעיל את מיטב שיפוטו בקביעת הזמנים שיראה שעון השחמט החלופי.
- 6.10.2 אם במהלך קרב נמצא שכיוון אחד השעונים או שניהם איננו נכון, יעצור מיד אחד השחקנים או השופט את שעון השחמט. השופט יתקין את התוכנית הנכונה ויתאים את הזמנים ואת מונה המסעים, אם יש צורך בכך. בעשותו זאת יפעיל השופט את מיטב שיפוטו.
- 6.11.1 אם יש צורך להפסיק את הקרב, יעצור השופט את שעון השחמט.
- 6.11.2 שחקן רשאי לעצור את שעון השחמט רק כדי לבקש את עזרת השופט, לדוגמה בעת שבוצעה הכתרה והכלי הנדרש אינו בנמצא.
- 6.11.3 השופט יחליט מתי הקרב יתחדש.

- 6.11.4 אם שחקן עוצר את שעון השחמט כדי לבקש את עזרת השופט, יקבע השופט האם לשחקן הייתה סיבה תקפה כלשהי לעשות כן. אם לשחקן לא הייתה סיבה תקפה לעצירת שעון השחמט, יוענש השחקן בהתאם לסעיף 12.9.
- 6.12.1 מסכים, מוניטורים או לוחות הדגמה, המציגים את העמדה הנוכחית על לוח השחמט, את המסעים ואת מספר המסעים שנעשו/הושלמו, וכן שעונים המראים גם את מספר המסעים, מותרים באולם התחרות.
- 6.12.2 השחקן אינו יכול להעלות טענה המבוססת רק על מידע שהוצג בדרך זו.

סעיף 7: תקלות

- 7.1 אם אירעה תקלה ויש להחזיר את הכלים לעמדה קודמת, השופט ישתמש במיטב שיפוטו כדי לקבוע את הזמנים שיוצגו על שעון השחמט, לרבות הזכות לא לשנות את זמני השעונים. הוא גם יתאים, אם נחוץ, את מונה המסעים של השעון.
- 7.2.1 אם במהלך קרב נמצא שהעמדה הראשונית של הכלים לא הייתה נכונה, יבוטל הקרב וישוחק קרב חדש.
- 7.2.2 אם במהלך קרב נמצא שלוח השחמט הוצב בניגוד לסעיף 2.1, הקרב יימשך אך העמדה שהגיעו אליה תועבר ללוח שחמט המוצב כהלכה.
- 7.3 אם החל קרב בצבעים הפוכים אזי, אם נעשו פחות מ-10 מסעים על ידי שני השחקנים, הוא יופסק וישוחק קרב חדש בצבעים הנכונים. לאחר 10 מסעים או יותר, הקרב יימשך.
- 7.4.1 אם שחקן מזיז כלי או כלים ממקומם, עליו לשחזר את העמדה הנכונה בזמנו שלו.
- 7.4.2 אם נחוץ, יעצור השחקן או יריבו את שעון השחמט ויבקש את עזרת השופט.
- 7.4.3 השופט יכול להעניש את השחקן שהזיז את הכלים.
- 7.5.1 מסע בלתי חוקי ייחשב כאילו הושלם ברגע שהשחקן לחץ על שעונו. אם במהלך קרב נמצא שמסע בלתי חוקי הושלם, יש לשחזר את העמדה כפי שהייתה מיד לפני התקלה. אם אין אפשרות לקבוע את העמדה כפי שהייתה מיד לפני התקלה, יימשך הקרב מהעמדה האחרונה הניתנת לזיהוי לפני התקלה. סעיפים 4.3 ו-4.7 יחולו על המסע שיחליף את המסע הבלתי חוקי. לאחר מכן יימשך הקרב מעמדה משוחזרת זו.
- 7.5.2 אם השחקן הסיע רגלי לשורה הרחוקה ביותר, לחץ על השעון, אך לא החליף את הרגלי בכלי חדש, המסע הוא בלתי חוקי. הרגלי יוחלף במלכה מאותו צבע של הרגלי.
- 7.5.3 אם השחקן לחץ על השעון מבלי לבצע מסע, ייחשב הדבר כמסע בלתי חוקי והשחקן יוענש בהתאם.
- 7.5.4 אם שחקן השתמש בשתי ידיו כדי לבצע מסע יחיד (למשל במקרה של הצרחה, הכאה או הכתרה), ולחץ על השעון, ייחשב הדבר כמסע בלתי חוקי והשחקן יענש בהתאם.
- 7.5.5 לאחר ביצוע הפעולה לפי סעיף 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 או 7.5.4, על המסע הבלתי חוקי הראשון שהושלם ע"י שחקן, ייתן השופט ליריבו זמן נוסף בן שתי דקות; על מסע בלתי חוקי שני שהושלם ע"י אותו שחקן, יכריז השופט על הפסד בקרב לשחקן זה. עם זאת, הקרב יסתיים בתיקו אם העמדה היא כזו שהיריב אינו יכול לתת מט למלכו של השחקן על ידי סדרה אפשרית כלשהי של מסעים חוקיים.
- 7.6 אם, במהלך קרב, נמצא שכלי כלשהו הוזז מערוגתו הנכונה, יש לשחזר את העמדה כפי שהייתה קודם לתקלה. אם העמדה שהייתה מיד לפני התקלה אינה ניתנת לקביעה, תשוחזר העמדה האחרונה הניתנת לזיהוי לפני התקלה. לאחר מכן יימשך הקרב מהעמדה המשוחזרת.

סעיף 8: רישום המסעים

- 8.1.1 במהלך המשחק נדרש כל שחקן לרשום את מסעיו שלו ואלה של יריבו באופן הראוי, מסע אחר מסע, בצורה ברורה וקריאה ככל האפשר, באחת מן הדרכים הבאות:
- 8.1.1.1 בשיטת הרישום האלגברית (נספח ג'), ב"טופס הרישום" מנייר שהוכן לתחרות.
- 8.1.1.2 על ידי הזנת המסעים ב"טופסי הרישום האלקטרוניים" המאושרים על ידי פיד"ה לטובת התחרות.
- 8.1.2 אסור לרשום/להזין את המסעים מראש, אלא אם כן השחקן תובע תיקו בהתאם לסעיף 9.2 או 9.3 או מפסיק את הקרב בהתאם להנחיות לקרבות מופסקים א.1
- 8.1.3 שחקן יכול להשיב למסע יריבו לפני שהוא רושם אותו, אם כך הוא חפץ. הוא חייב לרשום את מסעו הקודם לפני שהוא מבצע מסע נוסף.
- 8.1.4 טופס הרישום ישמש רק לרישום המסעים, זמני השעונים, הצעות תיקו, עניינים הנוגעים לתביעה ונתונים רלוונטיים אחרים.
- 8.1.5 שני השחקנים חייבים לציין הצעת תיקו בטופס הרישום בסימן (=).
- 8.1.6 אם שחקן אינו יכול לרשום, הוא יכול למנות עוזר, החייב להיות קביל על השופט, לכתוב/להזין את המסעים. שעונו של השחקן יתואם ע"י השופט באופן הוגן. התאמה זו של השעון לא תחול על שעונו של שחקן עם מוגבלות.
- 8.2 טופס הרישום יהיה גלוי לעינו של השופט במהלך הקרב.
- 8.3 טופס הרישום הנם רכושו של מארגן התחרות. "טופס רישום אלקטרוני" עם פגם ברור, יוחלף על ידי השופט.
- 8.4 אם נותרו לשחקן פחות מחמש דקות בשעונו בשלב כלשהו בפרק זמן מסוים ואין לו זמן נוסף של 30 שניות או יותר בכל מסע, אזי אין הוא מחויב בשארית פרק הזמן למלא אחר הדרישות של סעיף 8.1.1.
- 8.5.1 אם אף אחד משני השחקנים אינו ממשיך לרשום על פי סעיף 8.4, חייב השופט או עוזר להשתדל להיות נוכח ולהמשיך לרשום. במקרה זה, מיד לאחר שאחד הדגלים נפל, יעצור השופט את שעון השחמט. שני השחקנים יעדכנו אז את טופסי הרישום שלהם, בהשתמשם בטופס הרישום של השופט או של היריב.
- 8.5.2 אם רק שחקן אחד הפסיק לרשום על פי סעיף 8.4, הוא חייב, ברגע שנפל אחד הדגלים, לעדכן בשלמות את טופס הרישום שלו, לפני שהוא מסיע כלי על לוח השחמט. השחקן יכול להשתמש בטופס הרישום של יריבו, בתנאי שהוא נמצא במסע, אך הוא חייב להחזירו לפני ביצוע מסע.
- 8.5.3 אם אין בנמצא טופס רישום מלא, על השחקנים לשחזר את הקרב על לוח שחמט שני בפיקוחו של השופט או עוזר. זה ירשום תחילה את עמדת הקרב בפועל, זמני השעונים, שעונו של מי פועל ומספר המסעים שבוצעו/הושלמו, ככל שמידע זה זמין, קודם לביצוע השחזור.
- 8.6 אם אי אפשר לעדכן את טופסי הרישום, כך שיראו ששחקן עבר על הזמן שהוקצב לו, ייחשב המסע הבא שישוחק כמסע הראשון של פרק הזמן הבא, אלא אם כן יש הוכחה שיותר מסעים נעשו או הושלמו.
- 8.7 בסוף הקרב שני השחקנים יסמנו את תוצאת המשחק על ידי כך שיחתמו שניהם על שני טופסי הרישום או על ידי אישור התוצאה ב"טופסי הרישום האלקטרוניים". גם אם נפלה טעות, התוצאה תעמוד בעינה, אלא אם כן יחליט השופט אחרת.

סעיף 9: תיקו

- 9.1.1 חוקי האירוע יכולים לקבוע ששחקנים אינם יכולים להציע או להסכים לתיקו, בפחות ממספר מסוים של מסעים או בכלל, ללא הסכמת השופט.
- 9.1.2 עם זאת, אם חוקי האירוע מתירים הסכמה על תיקו, יחולו הכללים הבאים:
- 9.1.2.1 שחקן המבקש להציע תיקו יעשה זאת לאחר שביצע מסע על לוח השחמט אך יש להביא בחשבון את סעיף 11.5. שום תנאים אינם יכולים להתלוות

- להצעה. בשני המקרים אין המציע יכול לחזור בו מהצעתו, וזו תישאר תקפה עד שהיריב יקבלה, ידחה אותה בע"פ, ידחה אותה ע"י נגיעה בכלי בכוונה להסיעו או להכותו, או שהקרב יסתיים בדרך אחרת כלשהי.
- 9.1.2.2 הצעת תיקו תסומן על ידי כל שחקן בטופס הרישום שלו בסימן (=).
- 9.1.2.3 תביעת תיקו לפי סעיף 9.2 או 9.3 תיחשב כהצעת תיקו.
- 9.2.1 הקרב מסתיים בתיקו, על פי תביעה נכונה של שחקן הנמצא במסע, כאשר עמדה זהה, בפעם השלישית לפחות (לא בהכרח ע"י חזרה של מסעים):
- 9.2.1.1 עומדת להופיע, אם קודם לכן סימן את מסעו, אשר לא ניתן לשינוי, על ידי כך שרשם בטופס הרישום מנייר או על ידי הזנה ב"טופס הרישום האלקטרוני", והצהיר בפני השופט על כוונתו לבצע מסע זה; או
- 9.2.1.2 הופיעה זה עתה, והשחקן התובע תיקו נמצא במסע.
- 9.2.2 עמדות נחשבות לזהות אם ורק אם אותו שחקן נמצא במסע, כלים מאותו סוג ומאותו צבע תופסים את אותן ערוגות, והמסעים האפשריים של כל הכלים של שני השחקנים הנם זהים. לפיכך עמדות אינן זהות אם:
- 9.2.2.1 בתחילת הרצף ניתן היה להכות רגלי אגב הילוכו.
- 9.2.2.2 למלך היו זכויות הצרחה עם צריח שטרם הוסע, אך אלה אבדו לאחר שנסעו. זכויות ההצרחה נשללות רק לאחר שהמלך או הצריח הוסעו.
- 9.3 הקרב מסתיים בתיקו, על פי תביעה נכונה של שחקן הנמצא במסע, אם:
- 9.3.1 הוא מסמן את מסעו, שלא ניתן לשינוי, על ידי כך שרשם בטופס הרישום מנייר או על ידי הזנה ב"טופס הרישום האלקטרוני", ומצהיר בפני השופט על כוונתו לבצע מסע זה, שיגרום לכך ש-50 המסעים האחרונים בוצעו ע"י כל שחקן ללא הסעת רגלי כלשהו וללא הכאה כלשהי, או
- 9.3.2 50 המסעים האחרונים ע"י כל שחקן הושלמו ללא הסעת רגלי כלשהו וללא הכאה כלשהי.
- 9.4 אם השחקן נוגע בכלי כאמור בסעיף 4.3 הוא מאבד את הזכות לתבוע תיקו, כאמור בסעיף 9.2 או 9.3, באותו מסע.
- 9.5.1 אם שחקן תובע תיקו בהתאם לסעיף 9.2 או 9.3, הוא או השופט יעצרו את שעון השחמט (ר' סעיף 6.12.1 או 6.12.2). אין הוא רשאי לחזור בו מתביעתו.
- 9.5.2 אם נמצא שהתביעה נכונה, מסתיים הקרב מיד בתיקו.
- 9.5.3 אם נמצא שהתביעה אינה נכונה, יוסיף השופט שתי דקות לזמן המחשבה שנותר ליריב. לאחר מכן יימשך הקרב. אם התביעה הייתה מבוססת על מסע שהשחקן התכוון לבצע, חייב מסע זה להתבצע בהתאם לסעיפים 3 ו-4.
- 9.6 אם אחד משני הבאים או שניהם מתרחשים), אזי הקרב מסתיים בתיקו:
- 9.6.1 אותה עמדה הופיעה, כאמור בסעיף 9.2.2, לפחות חמש פעמים.
- 9.6.2 סידרה כלשהי של 75 מסעים הושלמה ע"י כל שחקן ללא הסעת רגלי כלשהו וללא הכאה כלשהי. אם כתוצאה מהמסע האחרון נוצר מצב של מט, תהיה לו קדימות.

סעיף 10: נקודות

- 10.1 אם חוקי האירוע לא מציינים אחרת, יקבל השחקן שניצח בקרב או שניצח בשל אי הופעת יריבו נקודה אחת (1), שחקן שהפסיד בקרב או שלא הופיע לו, לא יקבל ניקוד כלשהו (0), שחקן שסיים בתיקו את הקרב יקבל חצי נקודה (0.5).
- 10.2 סך הניקוד של קרב כלשהו לעולם אינו יכול לעלות על הניקוד המרבי הניתן באופן רגיל לאותו קרב. ניקוד הניתן לשחקן יחיד חייב להתאים למשחק, למשל ניקוד של $1/4$ - $3/4$ אסור.

סעיף 11: התנהגות השחקנים

- 11.1 השחקנים לא ינקטו בשום פעולה שתוציא למשחק השחמט שם רע.
- 11.2.1 "מקום המשחקים" מוגדר כ"אזור המשחקים", חדרי מנוחה, שירותים, אזור כיבוד, אזור בצד שנקבע לעישון ומקומות אחרים כפי שנקבעו ע"י השופט.
- 11.2.2 אזור המשחקים מוגדר כמקום שבו משוחקים קרבות התחרות.
- 11.2.3 רק עם קבלת רשות מהשופט יכול:
- 11.2.3.1 שחקן לעזוב את מקום המשחקים.
- 11.2.3.2 השחקן הנמצא במסע לעזוב את אזור המשחקים.
- 11.2.3.3 אדם שאיננו שחקן או שופט לקבל רשות להיכנס לאזור המשחקים.
- 11.2.4 חוקי האירוע יכולים לקבוע שהיריב של השחקן הנמצא במסע חייב לדווח לשופט כאשר הוא רוצה לעזוב את אזור המשחקים.
- 11.3.1 בעת משחק אסור לשחקנים לעשות שימוש בהערות כלשהן, במקורות מידע ובעצה, או לנתח קרב כלשהו על לוח שחמט אחר.
- 11.3.2.1 בעת משחק, אסור לשחקן להחזיק במקום המשחקים מכשיר אלקטרוני כלשהו שלא אושר במפורש על ידי השופט.
- עם זאת, חוקי האירוע יכולים להרשות לאכסן מכשירים כאלה בתיקו של השחקן, בתנאי שהמכשיר כבוי לגמרי. תיק זה חייב להיות ממוקם כפי שהוסכם עם השופט. שני השחקנים אינם רשאים להשתמש בתיק זה ללא רשות מהשופט.
- 11.3.2.2 אם הוכח ששחקן מחזיק מכשיר כזה במקום המשחקים, ייפסק לו הפסד בקרב. היריב ינצח. חוקי האירוע, יכולים לנקוב בעונש אחר, חמור פחות.
- 11.3.3 השופט יכול לדרוש מהשחקן לאפשר לבדוק, בפרטיות, את בגדיו, תיקיו, חפציו האחרים וגופו. השופט או אדם שהוסמך על ידי השופט יבדוק את השחקן ויהיה בן מינו של השחקן. אם שחקן מסרב לשתף פעולה עם חוקים אלה, השופט ינקוט באמצעים בהתאם לסעיף 12.9.
- 11.3.4 העישון, כולל סיגריות אלקטרוניות, מותר רק באותו חלק של המקום שנקבע ע"י השופט.
- 11.4 שחקנים שסיימו את קרבותיהם ייחשבו כצופים.
- 11.5 אסור להפריע או להטריד את היריב בכל צורה שהיא. איסור זה כולל תביעות בלתי סבירות, הצעות תיקו בלתי סבירות או הכנסת מקור רעש לתוך אזור המשחקים.
- 11.6 הפרה של חלק כלשהו של סעיפים 11.1 - 11.5 תגרור עונשים בהתאם לסעיף 12.9.
- 11.7 סירוב עקשני של שחקן לפעול לפי חוקת השחמט יוענש בהפסד הקרב. השופט יחליט על התוצאה של היריב.
- 11.8 אם שני השחקנים נמצאו אשמים על פי סעיף 11.7, יוכרז הקרב כהפסד לשניהם.
- 11.9 לשחקן תהייה הזכות לבקש מהשופט הסבר על נקודות מסוימות בחוקת השחמט.
- 11.10 שחקן יכול לערער על כל החלטה של השופט, אפילו אם השחקן חתם על טופס הרישום (ר' סעיף 8.7), אלא אם כן חוקי האירוע קובעים אחרת.
- 11.11 שני השחקנים חייבים לסייע לשופט בכל מצב הדורש שחזור המשחק, כולל תביעות תיקו.
- 11.12 בדיקת הופעת עמדה שלוש פעמים או תביעת 50 מסעים היא החובה של השחקנים, בפיקוח השופט.

סעיף 12: תפקיד השופט (ר' הקדמה)

- 12.1 השופט יוודא שחוקת השחמט נשמרת.
- 12.2 השופט:
- 12.2.1 יבטיח משחק הוגן.

- 12.2.2 יפעל לטובת האינטרסים של התחרות.
- 12.2.3 יבטיח שנשמרת אווירת משחק טובה.
- 12.2.4 יבטיח שאין מפריעים לשחקנים.
- 12.2.5 יפקח על התקדמות התחרות.
- 12.2.6 ינקוט באמצעים מיוחדים לטובת שחקנים נכים ואלה הזקוקים להשגחה רפואית.
- 12.2.7 ימלא אחר החוקים או ההנחיות למשחק הוגן (פייר פליי).
- 12.3 השופט יצפה בקרבות, במיוחד כשהשחקנים דחוקים בזמן, יאכוף את ההחלטות שקיבל ויטיל על השחקנים עונשים בהתאם.
- 12.4 השופט יכול למנות עוזרים לצפות בקרבות, למשל כאשר מספר שחקנים דחוקים בזמן.
- 12.5 השופט יכול להעניק זמן נוסף לאחד השחקנים או לשניהם במקרה של הפרעה חיצונית לקרב.
- 12.6 אל לו לשופט להתערב בקרב מלבד במקרים המתוארים בחוקת השחמט. הוא לא יציין את מספר המסעים שהושלמו, מלבד בישום סעיף 8.5, כאשר לפחות דגל אחד נפל. השופט ימנע מלומר לשחקן שיריבו ביצע מסע או שהשחקן לא לחץ על השעון.
- 12.7 אם אדם כלשהו מבחין בתקלה, הוא יכול לדווח עליה רק לשופט. שחקנים בקרבות אחרים אינם רשאים לדבר על קרב כלשהו או להתערב בו בדרך אחרת. צופים אינם רשאים להתערב בקרב כלשהו. השופט יכול להרחיק מפריעים ממקום המשחקים.
- 12.8 אף אחד, אלא אם כן הוסמך ע"י השופט, אינו רשאי להשתמש בטלפון נייד או בסוג כלשהו של אמצעי תקשורת במקום המשחקים ובכל אזור נוסף שנקבע על ידי השופט.
- 12.9 העונשים האפשריים העומדים לרשותו של השופט:
- 12.9.1 אזהרה.
- 12.9.2 הארכת הזמן שנותר ליריב.
- 12.9.3 הפחתת הזמן שנותר לשחקן שהפר את החוקה.
- 12.9.4 הוספה למספר הנקודות שצבר היריב בקרב עד למקסימום האפשרי באותו קרב.
- 12.9.5 הפחתה במספר הנקודות שצבר בקרב הצד שהפר את החוקה.
- 12.9.6 הכרזה על הפסד הקרב ע"י השחקן שהפר את החוקה (השופט יחליט גם על הניקוד של היריב).
- 12.9.7 קנס כספי שעליו הוכרז מראש.
- 12.9.8 הרחקה מסיבוב אחד או יותר.
- 12.9.9 סילוק מהתחרות.

נספחים

נספח א' (A): שחמט מהיר

- A1 קרב ב"שחמט מהיר" הוא קרב, שבו חייבים כל המסעים להתבצע בזמן קצוב של יותר מ-10 דקות אבל פחות מ-60 דקות לכל שחקן; או שהזמן המוקצב ועוד 60 פעמים תוספת הזמן למסע מסתכמים ביותר מ-10 דקות, אבל פחות מ-60 דקות לכל שחקן.
- A2 השחקנים אינם חייבים לרשום את המסעים, אך אינם מאבדים את זכויותיהם לתביעות שבדרך כלל מבוססות על טופס רישום. השחקן יכול, בכל זמן, לבקש מהשופט לתת לו טופס לרשום את המסעים.
- A3 העונשים הנזכרים בסעיפים 7 ו-9 של חוקי התחרויות יהיו בני דקה אחת במקום שתי דקות.
- A4.1 חוקי התחרויות יחולו אם:
- A4.1.1 שופט אחד מפקח על שלושה קרבות לכל היותר, וכן
- A4.1.2 כל קרב נרשם ע"י השופט או עוזרו וכן, אם הדבר האפשרי, באמצעים אלקטרוניים.
- A4.2 השחקן יכול בכל זמן, כאשר הוא נמצא במסע, לבקש מהשופט או מעוזרו להראות לו את טופס הרישום. בקשה זו יכולה להיעשות חמש פעמים בקרב לכל היותר. בקשות נוספות ייחשבו כהפרעה ליריב.
- A5 אחרת יחולו החוקים הבאים:
- A5.1 מהעמדה הראשונית, מרגע שהושלמו 10 מסעים על ידי כל שחקן,
- A5.1.1 לא ניתן לעשות שינוי כלשהו בכיוון השעון, אלא אם כן לוח הזמנים של האירוע יושפע לרעה.
- A5.1.2 לא ניתן להעלות טענה כלשהי באשר להצבה שגויה של הכלים או של כיוון הלוח. במקרה של הצבה שגויה של המלך, ההצחה אסורה. במקרה של הצבה שגויה של צריח, ההצחה עם אותו צריח אסורה.
- A5.2 אם השופט רואה שנעשתה פעולה על פי סעיף 7.5.1 או 7.5.2, 7.5.3 או 7.5.4, הוא יפעל בהתאם לסעיף 7.5.5, בתנאי שהיריב טרם ביצע את מסעו הבא. אם השופט לא התערב, רשאי היריב לתבוע, בתנאי שהיריב טרם ביצע את מסעו הבא. אם היריב לא תבע והשופט לא התערב, המסע הבלתי חוקי יישאר בעינו והקרב יימשך. מרגע שהיריב ביצע את מסעו הבא, לא ניתן לתקן מסע בלתי חוקי, אלא אם כן הוסכם על כך ע"י שני השחקנים ללא התערבות השופט.
- A5.3 כדי לתבוע ניצחון בזמן, יכול התובע לעצור את שעון השחמט ולהודיע לשופט. עם זאת, הקרב מסתיים בתיקו אם העמדה היא כזו שהיריב אינו יכול לתת מט למלך של השחקן ע"י סידרה אפשרית כלשהי של מסעים חוקיים.
- A5.4 אם השופט מבחין ששני המלכים נמצאים בשח, או שרגלי נמצא על השורה הרחוקה ביותר ממיקומו הראשוני, הוא ימתין עד שהמסע הבא יושלם. אז, אם העמדה הבלתי חוקית עדיין על הלוח, הוא יכריז על תיקו בקרב זה.
- A5.5 גם השופט יכריז על נפילת דגל אם הוא מבחין בכך.
- A6 חוקי האירוע יצינו אם סעיף A4 או סעיף A5 יחולו על האירוע כולו.

נספח ב' (B): בזק

- B1 קרב "בזק" הוא קרב, שבו חייבים להשלים את כל המסעים בזמן קצוב של 10 דקות או פחות לכל שחקן; או שהזמן המוקצב ועוד 60 פעמים תוספת הזמן למסע מסתכמים ב-10 דקות או פחות לכל שחקן.
- B2 חוקי התחרויות יחולו אם:

- B2.1 שופט אחד מפקח על קרב אחד.
- B2.2 כל קרב נרשם ע"י השופט או עוזרו וכן, אם הדבר האפשרי, באמצעים אלקטרוניים.
- B2.3 השחקן יכול בכל זמן, כאשר הוא נמצא במסע, לבקש מהשופט או מעוזרו להראות לו את טופס הרישום. בקשה זו יכולה להיעשות חמש פעמים בקרב לכל היותר. בקשות נוספות ייחשבו כהפרעה ליריב.
- B3 אחרת, המשחק יתנהל על פי חוקי המשחק המהיר, סעיפים A2, A3 ו-A5.
- B4 חוקי האירוע יצינו אם סעיף B2 או סעיף B3 יחולו על האירוע כולו.

נספח ג': הרישום האלגברי

פיד"ה מכיר עבור התחרויות והדו-קרביות שלו רק בשיטת רישום אחת, השיטה האלגברית, וממליץ להשתמש ברישום שחמטי אחיד זה גם בספרות ובכתבי עת. טפסי רישום בהם משתמשים בשיטת רישום אחרת מהאלגברית עלולים לא לשמש כעדות במקרים בהם באופן רגיל טופס הרישום משמש למטרה זו. שופט הרואה ששחקן משתמש בשיטת רישום אחרת מהאלגברית צריך להעיר לשחקן על דרישה זו.

תיאור השיטה האלגברית

- C1 בתיאור זה, "כלי" פירושו כלי השונה מרגלי.
- C2 כל כלי מסומן ע"י קיצור. בעברית זוהי האות הראשונה (במקרה של המלכה – האות הראשונה והאות האחרונה) בשמו של הכלי: מ=מלך, מה=מלכה, צ=צריח, ר=רץ, פ=פרש.
- C3 לקיצור שמות הכלים, כל שחקן חופשי להשתמש בשפה הנהוגה בארצו.
- C4 רגלים אינם מסומנים על ידי האות הראשונה שלהם, אבל הם מזוהים ע"י העדרה של אות כלשהי.
- C5 שמות הטורים (משמאל לימין ללבן ומימין לשמאל לשחור) מסומנים ע"י האותיות א', ב', ג', ד', ה', ו', ז' וח' בהתאמה.
- C6 שמונה השורות (מלמטה למעלה ללבן ומלמעלה למטה לשחור) ממוספרות 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 בהתאמה. כתוצאה מכך, בעמדה הראשונית מוצבים הכלים והרגלים הלבנים בשורות הראשונה והשנייה; הכלים והרגלים השחורים בשורה השמינית והשביעית.
- C7 כתוצאה מהחוקים הקודמים, כל אחד מ-64 הערוגות מסומן תמיד ע"י צירוף ייחודי של האות והמספר של הטור והשורה בהם נמצאת הערוגה.
- C8 כל מסע של כלי מסומן ע"י הקיצור של שם הכלי הנוסע וערוגת ההגעה שלו. אין צורך מקף בין השם והערוגה. דוגמאות: רה5, פו3, צד1. במקרה של רגלים, רק ערוגת ההגעה מסומנת. דוגמאות: ה5, ד4, א5.
- צורה ארוכה יותר הכוללת גם את ערוגת היציאה היא קבילה. דוגמאות: רב2 ה5, פו1, צא1ד1, ה7ה5, ד2ד4, א6א5.
- C9 כאשר כלי מבצע הכאה, יש לסמן x בין הקיצור של הכלי לבין ערוגת ההגעה. דוגמאות: רצה5, פצו3, צאד1. כשרגלי מבצע הכאה, יש לסמן x בין האות של הטור בו נמצא הרגלי לבין ערוגת ההגעה. דוגמאות: דצה5, זצו3, אצב.
- C10 אם שני כלים יכולים להגיע לאותה ערוגה, יש לסמן את הכלי המכה באמצעות הטור ו/או הערוגה שבה הוא נמצא. דוגמאות: פזו3, צוד4, פו3צה5.
- C11 במקרה של הכתרת רגלי, יש לרשום את המסע של הרגלי ובעקבותיו את הקיצור של הכלי החדש. דוגמאות: ג8מה, הצו8פ, בר1, ז1צ.
- C12 הצעת תיקו יש לסמן כ (=).
- C13 קיצורים:
- 0-0 הצרחה קטנה
- 0-0-0 הצרחה גדולה

מכה	X
שח	+
מט	++ או #

דוגמאות למשחקים :

1.ה4 ג5 2.פג3 פג6 3.ז3 ז6 4.רז2 רז7 5.00 ה6 6.פג3 ד6 7.ד7 פזה7 8.רו0-0 9.מהג1
פז10.צב1 מהד7 11.א3 ב6 12.ב4 רב7 13.בא5 דא5 14.צה1 צאד8 15.פה4 רא8
16.ז4 פוד4 17.ז5 פא3+ 18.רא3 פד4 19.רז4

1.ד4 ה6 2.ה4 ד5 3.פג3 פו6 4.ה5 פוד7 5.ג4 פז3 6.ד4 פב7 7.פב5 רב4 8.רד2 רג5 9.ב4
ר7ה10.פבד4 פג6 11.ג3 א5 12.ב5 פד4 13.גד4 פב6 14.א4 פג4 15.רד3 פד2
16.מא2 רד7 17.מה3

הנחיות לקרבות מופסקים

1. (א) אם קרב לא מסתיים בסוף הזמן שהוקצב למשחק, ידרוש השופט מהשחקן הנמצא במסע "לחתום" את אותו מסע. על השחקן לרשום את מסעו ברישום חד-משמעי בטופס הרישום שלו, להכניס את הטופס שלו וזה של יריבו למעטפה, לחתום את המעטפה, ורק אז לעצור את שעון השחמט. עד לעצירת שעון השחמט על ידי השחקן, הוא שומר לעצמו את הזכות לשנות את מסעו החתום. אם, לאחר שנאמר לו ע"י השופט לחתום את מסעו, מבצע השחקן מסע על הלוח, עליו לרשום את אותו מסע בטופס הרישום שלו כמסעו החתום.
- (ב) שחקן הנמצא במסע, והמפסיק את הקרב לפני תום מושב המשחק, ייחשב כמי שחתם מסעו במועד סיומו של המושב, והזמן שנותר לו יירשם.
2. על גבי המעטפה יצוינו הפרטים הבאים :
 - (א) שמות השחקנים.
 - (ב) העמדה האחרונה שלפי המסע החתום.
 - (ג) הזמן שנוצל ע"י כל שחקן.
 - (ד) שם השחקן שחתם את המסע.
 - (ה) מספרו של המסע החתום.
 - (ו) הצעת תיקו, אם נעשתה לפני הפסקת הקרב.
 - (ז) התאריך, השעה והמקום של חידוש המשחק.
3. השופט יבדוק את נכונות המידע שעל המעטפה והוא אחראי על משמרתה.
4. אם שחקן מציע תיקו לאחר שיריבו חתם את מסעו, תקפה ההצעה עד שהיריב קיבל אותה או דחה אותה כאמור בסעיף 9.1.
5. בטרם התחדש הקרב, תוצב על הלוח העמדה האחרונה שלפני המסע החתום, והזמנים שנוצלו ע"י כל שחקן בהיפסק הקרב יכוונו על השעונים.
6. אם, בטרם התחדש הקרב, הוסכם לתיקו או אחד השחקנים הודיע לשופט שהוא נכנע, הסתיים הקרב.
7. המעטפה תיפתח רק כשהשחקן שצריך להשיב על המסע החתום נוכח.
8. מלבד במקרים הנזכרים בסעיפים 5, 6.9 ו- 9.6, הקרב מסתיים בהפסד השחקן, שחתם מסע שהוא (א) דו-משמעי ; או (ב) רשום באופן כזה שאי אפשר לקבוע את משמעותו האמיתית ; או (ג) בלתי חוקי.
9. אם, במועד המוסכם לחידוש הקרב,
 - (א) השחקן הצריך להשיב על המסע החתום נוכח, תיפתח המעטפה, המסע החתום יבוצע על לוח השחמט ושעונו יופעל.

- (ב) השחקן הצריך להשיב למסע החתום אינו נוכח, יופעל שעונו. בהגיעו, הוא יכול לעצור את שעונו ולקרוא לשופט. אז תיפתח המעטפה, המסע החתום יבוצע על הלוח ושעונו יופעל מחדש.
- (ג) השחקן שחתם את המעטפה אינו נוכח, רשאי יריבו לרשום את תשובתו בטופס הרישום שלו, לחתום את הטופס במעטפה חדשה, לעצור את שעונו ולהפעיל את שעון יריבו, וזאת במקום לבצע את מסעו בדרך הרגילה. במקרה זה תימסר המעטפה לידי השופט למשמרת ותיפתח עם הגיע היריב.
10. כל שחקן שיגיע ללוח השחמט לאחר תום הזמן המותר באיחור יפסיד את הקרב אלא אם כן השופט יחליט אחרת. עם זאת, אם המסע החתום מביא לסיום הקרב, סיום זה יחול.
11. אם חוקי התחרות קובעים שהזמן המותר באיחור איננו אפס, יחול הכלל הבא: אם אף אחד משני השחקנים אינו נוכח בתחילה, השחקן שצריך להשיב על המסע הסודי יפסיד את כל הזמן שיחלוף עד להגיעו, אלא אם כן חוקי התחרות קובעים או שהשופט מחליט אחרת.
12. (א) אם המעטפה המכילה את המסע החתום נעלמה, יימשך הקרב מהעמדה המופסקת, עם זמני השעון שנרשמו בעת ההפסקה; אם אי אפשר לשחזר את הזמן שנוצל ע"י כל שחקן, יכוונו השעונים ע"י השופט. השחקן שחתם את המסע יבצע את המסע המוצהר על ידו כחתום על לוח השחמט.
- (ב) אם אי אפשר לשחזר את העמדה, יבוטל הקרב וישוחק קרב חדש.
13. אם, בהתחדש הקרב, מצביע אחד השחקנים, לפני ביצוע מסעו הראשון, על כך שהזמן המנוצל לא כוון נכונה על אחד השעונים, יש לתקן את הטעות. אם לא תוקנה הטעות אז, יימשך הקרב ללא תיקון, אלא אם כן סבור השופט שהתוצאות תהיינה חמורות מדי.
14. משך כל מושב לחידוש המשחק ייקבע על פי שעון היד של השופט. זמן ההתחלה יפורסם מראש.

חוקי שחמט 960

1. לפני קרב שחמט 960 יש לקבוע באופן אקראי את העמדה ההתחלתית, בכפוף לחוקים מסוימים. לאחר מכן, הקרב משוחק באותה צורה כמו שחמט סטנדרטי. במיוחד, לכלים ולרגלים יש את המסעים הרגילים שלהם, והמטרה של כל שחקן היא לתת מט מלך היריב.
2. **דרישות העמדה ההתחלתית**
- העמדה ההתחלתית בשחמט 960 צריכה למלא חוקים מסוימים. הרגלים הלבנים ממוקמים בשורה השנייה כמו בשחמט רגיל. כל שאר הכלים הלבנים ממוקמים באופן אקראי בשורה הראשונה, אך בכפוף למגבלות הבאות:
- המלך ממוקם אי שם בין שני הצריחים.
 - הרצים ממוקמים בערוגות שונות צבע.
 - הכלים השחורים ממוקמים ממול לכלים הלבנים.
- העמדה ההתחלתית יכולה להיקבע לפני הקרב אם באמצעות תוכנת מחשב ואם ע"י הטלת קוביות, מטבע, קלפים וכיוצא באלה.
3. **חוקי ההצרה בשחמט 960**
- א. שחמט 960 מאפשר לכל שחקן להצריך פעם אחת בקרב, מסע אחד שבאופן פוטנציאלי משתתפים בו מלך וצריח. יחד עם זאת, יש צורך בכמה פרשנויות לחוקי השחמט הרגילים, שכן אלה האחרונים מניחים מיקומים התחלתיים של הצריח והמלך שלעיתים אינם ישימים בשחמט 960.

ב.

איך להצריח

בשחמט 960 תמרון ההצרה מבוצע באחת מארבע שיטות אלה, מותנה בעמדתם של המלך והצריח המשתתפים בהצרה טרם ביצועה:

1. הצרה דו-מסעית: ע"י ביצוע מסע במלך ומסע בצריח, או
2. הצרה חלפה: ע"י החלפת העמדה של המלך והצריח.
3. הצרה חד-מסעית של המלך: ע"י ביצוע מסע במלך בלבד.
4. הצרה חד-מסעית של הצריח: ע"י ביצוע מסע בצריח בלבד.

המלצות

1. כאשר שחקן בשר ודם מצריח על לוח ממשי, מומלץ שהמלך יוסע מחוץ לשטח המשחק הסמוך לעמדתו הסופית, הצריח יוסע מעמדתו ההתחלתית לזו הסופית, ואז יוצב המלך בערוגתו הסופית.
2. לאחר ההצרה, עמדותיהם הסופיות של המלך והצריח צריכות להיות בדיוק אותן עמדות שהיו להם בשחמט הרגיל.

הבהרה

וכך, אחרי הצרה גדולה (המסומנת כ-0-0-0 והידועה כהצרה באגף המלכה בשחמט הרגיל), המלך יהיה בערוגה ג' (ג' ללבן ו-8ג' לשחור) והצריח בערוגה ד' (ד' ללבן ו-8ד' לשחור). אחרי הצרה קטנה (המסומנת כ-0-0-0 והידועה כהצרה באגף המלך בשחמט הרגיל), המלך יהיה בערוגה ז' (ז' ללבן ו-8ז' לשחור) והצריח בערוגה ו' (ו' ללבן ו-8ו' לשחור).

הערות

1. כדי למנוע אי הבנה, כדאי להצהיר "אני מתכוון להצריח" לפני ההצרה.
2. בכמה מהעמדות ההתחלתיות, המלך או הצריח (אך לא שניהם) אינם נוסעים במהלך ההצרה.
3. בכמה מהעמדות ההתחלתיות, ניתן לבצע הצרה כבר במסע הראשון.
4. כל הערוגות שבין הערוגה הראשונה והערוגה הסופית של המלך (כולל הערוגה הסופית), וכל הערוגות שבין הערוגה הראשונה והערוגה הסופית של הצריח (כולל הערוגה הסופית), חייבות להיות פנויות, מלבד המלך הצריח המשתתף בהצרה.
5. בכמה מהעמדות ההתחלתיות, כמה ערוגות עשויות להיות תפוסות במהלך ההצרה, בשעה שבשחמט הרגיל הן היו צריכות להיות פנויות. לדוגמה, אחרי הצרה גדולה (0-0-0), יתכן שהערוגות בטורים א', ב' ו/או ה' תהיינה תפוסות, ואחרי הצרה קטנה (0-0), ייתכן שהערוגות בטורים ה' ו/או ח' תהיינה תפוסות.

הנחיות לקרבות ללא תוספת זמן למסעים כולל סיומים מהירים

1. "סיום מהיר" הוא השלב בקרב, שבו יש להשלים את כל המסעים הנותרים בזמן סופי.

2. לפני תחילת אירוע יש להודיע האם נספח זה יחול אם לאו.
3. נספח זה יחול אך ורק על קרבות שחמט רגיל ושחמט מהיר ללא תוספת ולא על קרבות בזק.
4. אם נותרו לשחקן הנמצא במסע פחות משתי דקות בשעונו, הוא יכול לדרוש שהשהיית זמן או זמן מצטבר של חמש שניות נוספות תינתן לשני השחקנים, אם הדבר אפשרי. דבר זה מהווה הצעת תיקון. אם נענתה ההצעה בשלילה, והשופט נענה לדרישה, יכוונו אז השעונים יכוונו עם הזמן הנוסף; ליריב יוענקו שתי דקות נוספות והקרב יימשך.
5. אם סעיף 2 אינו חל ולשחקן הנמצא במסע יש פחות משתי דקות בשעונו, הוא יכול לתבוע תיקון לפני שדגלו נופל. עליו לקרוא לשופט והוא רשאי לעצור את שעון השחמט (ר' סעיף 12.6). הוא יכול לתבוע על בסיס העובדה שיריבו אינו יכול לנצח באמצעים רגילים, ו/או שיריבו אינו עושה כל מאמץ לנצח באמצעים רגילים.
- (א) אם השופט מסכים שהיריב אינו יכול לנצח באמצעים רגילים, או שהיריב אינו עושה כל מאמץ לנצח בקרב באמצעים רגילים, הוא יכריז שהקרב הסתיים בתיקון. אחרת, הוא ידחה את החלטתו או ידחה את התביעה.
- (ב) אם השופט דוחה את החלטתו, יוענקו ליריב שתי דקות נוספות, והקרב יימשך, אם אפשר בנוכחות שופט. השופט יכריז על התוצאה הסופית בהמשך הקרב או סמוך ככל האפשר לאחר נפילת דגל של אחד השחקנים. הוא יכריז שהקרב הסתיים בתיקון אם הוא מסכים שהיריב של השחקן שדגלו נפל אינו יכול לנצח באמצעים רגילים, או שהוא לא עשה ניסיונות מספקים לנצח באמצעים רגילים.
- (ג) אם דחה השופט את התביעה, יוענקו ליריב שתי דקות נוספות. החוקים הבאים יחולו כשהתחרות אינה תחת פיקוח של שופט:
6. א. שחקן יכול לתבוע תיקון כאשר נותרו לו פחות משתי דקות בשעונו ולפני שדגלו נפל. בכך מסתיים הקרב. הוא יכול לתבוע תיקון על בסיס הטענה
- (1) שיריבו אינו יכול לנצח באמצעים רגילים, או
- (2) שיריבו לא עשה כל מאמץ לנצח באמצעים רגילים.
- במקרה (1) על השחקן לרשום את העמדה הסופית והיריב יאשר אותה. במקרה (2) על השחקן לרשום את העמדה הסופית ולהמציא טופס רישום מעודכן. היריב יאשר הן את טופס הרישום והן את העמדה הסופית. התביעה תועבר לשופט שמונה לשם כך.