



A.D. Circolo Scacchistico Alfieri
Via San Paolo, 160 - 10141 Torino

Regolamento Fischer-random

Breve descrizione

Fischer-random (o Chess960) è una variante degli scacchi sviluppata dal campione del mondo Bobby Fischer. L'obiettivo è di creare una versione del gioco, in cui la creatività ed il talento siano più importanti della memorizzazione e dell'analisi delle varianti di apertura. A questo scopo la posizione iniziale dei pezzi è casuale, rendendo inutile la conoscenza dell'attuale teoria delle aperture.

Posizione iniziale

La posizione iniziale di una partita Fischer-random consiste in una schiera di pezzi e una schiera di Pedoni. La sola differenza con gli scacchi tradizionali è che la posizione dei pezzi è sorteggiata in modo da soddisfare le seguenti condizioni:

1. Il re deve trovarsi tra le due torri
2. Gli alfieri devono occupare case di colore contrario
3. I pezzi del Nero sono disposti in maniera speculare rispetto al Bianco

Esistono 960 possibili posizioni iniziali (da qui il nome di Chess960), tutte numerate. Un programma apposito sorteggia una posizione iniziale ad ogni turno del torneo, che è uguale per tutte le scacchiere.

Arrocco

In Fischer-random è possibile arroccare in maniera analoga agli scacchi tradizionali:

- Ogni giocatore può arroccare una sola volta durante la partita
- Per arroccare si muovono il re e la torre in una singola mossa
- Si può arroccare "lungo" o "corto"
- La posizione finale del re e della torre sono le stesse degli scacchi tradizionali

A causa della posizione iniziale sorteggiata, il re e la torre possono essere in posizioni iniziali diverse rispetto agli scacchi tradizionali: ciò nonostante la posizione finale è la stessa del gioco classico (Rc1 e Td1 per l'arrocco lungo e Rg1 e Tf1 per quello corto). Anche le condizioni per arroccare sono le stesse del gioco classico:

1. Il re e la torre con cui si intende arroccare non devono essere stati mossi dalle rispettive case di partenza
2. Le case che il re deve percorrere, comprese quelle di partenza e di arrivo non devono essere attaccate da pezzi avversari
3. Le case che il re e la torre devono percorrere, comprese quelle di arrivo, devono essere libere