

FISCHEROVY ŠACHY - PODROBNÁ PRAVIDLA

1. Fischerovy šachy (Fischerandom chess) jsou novou verzí klasických šachů podle Bobbyho Fischera. Ačkoliv následující pravidla se možná zdají na první pohled složitá, ve skutečnosti jsou jednoduchá a hra má oproti klasickým šachům tu výhodu, že **nepotřebujete analyzovat nebo učit se zpaměti jakákoliv zahájení**. Vaše hra se tudíž stává tvůrčí a opravdovou.

2. Fischerovy šachy používají výhradně algebraickou notaci.

3. Na začátku každé hry jsou pěšci obou hráčů postaveni přesně tak, jako na začátku každé hry v klasických šachách.

4. Před začátkem každé hry ve Fischerových šachách se pomocí počítače nebo házení hrací kostkou vylosuje postavení figur (podrobnosti viz odst. 10). Figury obou hráčů stojí vždy navzájem přímo proti sobě (symetricky), bílý a černý mají tedy identické pozice. Jedna věž musí být nalevo a druhá napravo od krále, jeden střelec musí být na bílém a druhý na černém poli. Například jestliže namíchané pozice bílých figur v zadních řadách jsou v následující pozici: Va1, Sb1, Kc1, Jd1, Se1, Jf1, Vg1, Dh1, musí být černé figury rozmístěny takto: Va8, Sb8, Kc8, Jd8, Se8, Jf8, Vg8, Dh8.

5. Ve Fischerových šachách existuje 960 možných základních (startovacích) pozic – tzn. pozice klasických šachů + 959 dalších.

6. Pravidlo rošády je ve Fischerových šachách poněkud modifikováno a rozšířeno, počítá se s možností rošády každého hráče buď podél nebo do své levé strany anebo podél nebo do své pravé strany šachovnice ze všech těchto 960 základních (startovacích) pozic.

7. Povšimněte si prosím následujících bodů:

a) Ve Fischerových šachách je v závislosti na základní pozici krále a věže rošáda prováděna jednou z těchto čtyř metod:

1. Pomocí jednoho tahu králem a jednoho tahu věží ("double-move" castling)
2. Pomocí vyměnění pozice krále a věže ("transposition" castling)
3. Pomocí jediného tahu králem ("King-move-only" castling)
4. Pomocí jediného tahu věží ("Rook-move-only" castling)

b) Jestliže král stojí na poli, které má po rošádě obsadit věž, musíte nejprve táhnout králem a pak věží; jestliže věž stojí na poli, které má po rošádě obsadit král, musíte nejprve táhnout věží a pak králem; v jiných situacích je výhradně na vás, zda táhnete nejprve králem a pak věží nebo opačně

c) Při rošádě "double-move" castling buď král skáče přes věž, nebo věž skáče přes krále

d) Při rošádě "King-move-only" castling král vždy skáče přes věž

e) Při rošádě "Rook-move-only" castling věž vždy skáče přes krále

f) Velká rošáda - "a"-side castling (0-0-0) ve Fischerových šachách je to samé jako v klasických šachách velká rošáda (0-0-0) na dámském křídle a malá rošáda "h"-side castling (0-0) je to samé jako v klasických šachách malá rošáda (0-0) na královském křídle

g)

1. Velká rošáda bílých "a"-side castling (0-0-0) se provádí s dosud netáhnoucím bílým králem a s

dosud netáhnoucí věží, která stojí po jeho levé straně. Po velké rošádě bílých "a"-side castling (0-0-0) stojí bílý král na c1 a shora zmíněná věž na d1.

Velká rošáda černých "a"-side castling (0-0-0) se provádí s dosud netáhnoucím černým králem a s dosud netáhnoucí černou věží, která stojí po jeho pravé straně. Po velké rošádě černých "a"-side castling (0-0-0) černý král stojí na c8 a shora zmíněná věž na d8.

2. Malá rošáda bílých "h"-side castling (0-0) se provádí s dosud netáhnoucím bílým králem a s dosud netáhnoucí věží, která stojí po jeho pravé straně. Po malé rošádě bílých "h"-side castling (0-0) bílý král stojí na g1 a shora zmíněná věž na f1.

Malá rošáda černých "h"-side castling (0-0-0) se provádí s dosud netáhnoucím černým králem a s dosud netáhnoucí černou věží, která stojí po jeho levé straně. Po velké rošádě černých "h"-side castling (0-0-0) stojí černý král na g8 a shora zmíněná věž na f8.

h) Při rošádě nesmí stát žádné vlastní ani soupeřovy figurky mezi rošujícím králem a věží.

i) Jestliže jste v šachu, nesmíte dělat rošádu.

j) Nesmíte udělat rošádu tehdy, když byste se po ní ocitli v šachu.

k) Při rošádě nesmí váš král táhnout přes ohrožené pole, ani nesmí skákat přes vlastní věž, jestliže věž stojí na ohroženém poli.

l) Po dokončení vašeho prvního tahu rošády "double move" je zdánlivě možné (a ne nedovolené), aby se váš soupeř ocitl v pozici, že kdyby byl na tahu, ocitl by se v patu, šachu nebo v matu. Pokud by po dokončení vašeho prvního tahu rošády "double move" nastala jedna z těchto tří shora zmíněných situací, nevěnujte tomu pozornost a udělejte váš stanovený druhý tah rošády "double move" castling.

m) Hráč nesmí dělat rošádu, pokud již předtím udělal tah králem nebo příslušnou věží.

n) Ve Fischerových šachách v závislosti na základní (startovací) pozici a na tom, jak se hra vyvíjí, se může stát, že v pozicích, které nastanou okamžitě po velké rošádě "a"-side castle (0-0-0), jedno, dvě, nebo všechny tři z polí a1, b1, a e1 pro bílé (resp. a8, b8, a e8 pro černé) a po malé rošádě "h"-side castling (0-0), jedno nebo obě dvě pole e1 a h1 pro bílé (resp. e8 a h8 pro černé) nejsou volná, jak tomu je automaticky v klasických šachách.

8. Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako v klasických šachách!

9. Jestliže jste na pochybách při provádění rošády ve Fischerových šachách, nahlédněte do následující tabulky, která ukazuje všechny možnosti (84) rošády, (42) pro bílé a (42) pro černé:

Všech 21 pozic "před" a 1 "po" bílých velké rošády (0-0-0) "a"-side castling:

Před: Kg1; Vf1, e1, d1, c1, b1 nebo a1. Po: Kc1; Vd1.

Před: Kf1; Ve1, d1, c1, b1 nebo a1. Po: Kc1; Vd1.

Před: Ke1; Vd1, c1, b1 nebo a1. Po: Kc1; Vd1.

Před: Kd1; Vc1, b1 nebo a1. Po: Kc1; Vd1.

Před: Kc1; Vb1 nebo a1. Po: Kc1; Vd1.

Před: Kb1; Va1. Po: Kc1; Vd1.

Všech 21 pozic "před" a 1 "po" bílých malé rošády (0-0) "h"-side castling:

Před: Kb1; Vc1, d1, e1, f1, g1 nebo h1. Po: Kg1; Vf1.

Před: Kc1; Vd1, e1, f1, g1 nebo h1. Po: Kg1; Vf1.

Před: Kd1; Ve1, f1, g1 nebo h1. Po: Kg1; Vf1.

Před: Ke1; Vf1, g1 nebo h1. Po: Kg1; Vf1.

Před: Kf1; Vg1 nebo h1. Po: Kg1; Vf1.

Před: Kg1; Vh1. Po: Kg1; Vf1.

Všech 21 pozic "před" a 1 "po" černých velké rošády (... 0-0-0) "a"-side castling:

Před: Kg8; Vf8, e8, d8, c8 b8 nebo a8. Po: Kc8; Vd8.

Před: Kf8; Ve8, d8, c8, b8 nebo a8. Po: Kc8; Vd8.

Před: Ke8; Vd8, c8, b8 nebo a8. Po: Kc8; Vd8.

Před: Kd8; Vc8, b8 nebo a8. Po: Kc8; Vd8.

Před: Kc8; Vb8 nebo a8. Po: Kc8; Vd8.

Před: Kb8; Va8. Po: Kc8; Vd8.

Všech 21 pozic "před" a 1 "po" černých malé rošády (... 0-0) "h"-side castling:

Před: Kb8; Vc8, d8, e8, f8, g8 nebo h8. Po: Kg8; Vf8.

Před: Kc8; Vd8, e8, f8, g8 nebo h8. Po: Kg8; Vf8.

Před: Kd8; Ve8, f8, g8 nebo h8. Po: Kg8; Vf8.

Před: Ke8; Vf8, g8 nebo h8. Po: Kg8; Vf8.

Před: Kf8; Vg8 nebo h8. Po: Kg8; Vf8.

Před: Kg8; Vh8. Po: Kg8; Vf8.

10. Systém losování figur

Losování figur je prováděno před začátkem každého kola a je v daném kole pro všechny partie stejné. Doporučuje se postavení předvést na demonstrační šachovnici. Pokud je losování figur prováděno pomocí hrací kostky, postupuje se v těchto krocích:

1.krok

Když padne 1, bude bílý střelec na a1

Když padne 2, bude bílý střelec na c1

Když padne 3, bude bílý střelec na e1

Když padne 4, bude bílý střelec na g1

Když padne 5 nebo 6, hod se opakuje.

2.krok

Když padne 1, bude druhý bílý střelec na b1

Když padne 2, bude druhý bílý střelec na d1

Když padne 3, bude druhý bílý střelec na f1

Když padne 4, bude druhý bílý střelec na h1

Když padne 5 nebo 6, hod se opakuje.

3.krok

Bílá dáma se umístí na x-té volné pole zleva, kde x je hozené číslo.

4.krok

Bílý jezdec se umístí na y-té volné pole zleva, kde y je hozené číslo. Pokud padne 6, hod se opakuje.

5.krok

Druhý bílý jezdec se umístí na z-té volné pole zleva, kde z je hozené číslo. Pokud padne 5 nebo 6, hod se opakuje.

6.krok

Bílého krále postavíme tak, aby jedna bílá věž byla od něj nalevo a druhá napravo.

7.krok

Všech osm bílých pěšců postavíme na 2. řadu.

8.krok

Černé figury postavíme zrcadlově naproti bílým figurám a všech osm černých pěšců postavíme na 7. řadu.

11. Pravidla Fischerových šachů byla schválena VV ŠSČR dne