

FIDE CESS RULES (Arbiter's manual)

F. Chess960 Rules

F.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.

F.2 Starting position requirements

The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

- a. The king is placed somewhere between the two rooks.
- b. The bishops are placed on opposite-coloured squares.
- c. The black pieces are placed opposite the white pieces.

The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

F.3 Chess960 Castling Rules

a. Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of standard chess games rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

b. How to castle

In Chess960, depending on the pre-castling position on the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

1. double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or
2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or
3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or
4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

Recommendations

1. When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.
2. After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in standard chess.

Clarification

Thus, after c-side castling (notated as O-O-O and known as queen-side castling in orthodox chess), the King is on the c-square (c1 for White and c8 for Black) and the Rook is on the d-square (d1 for White and d8 for Black).

After g-side castling (notated as O-O and known as king-side castling in orthodox chess), the King is on the g-square (g1 for White and g8 for Black) and the Rook is on the f-square (f1 for White and f8 for Black).

Notes

1. To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.
2. In some starting positions, the king or rook (but not both) do not move during castling.
3. In some starting positions, castling can take place as early as the first move.
4. If the squares between the king's initial and final squares (including the final square), and all of the squares between the rook's initial and final squares (including the final square), must be vacant except for the king and castling rook.
5. In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after cside castling (O-O-O), it's possible for to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (O-O), it's possible to have e and/or h filled.

Traducción en español

F. Reglas de Ajedrez960

F1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

F2 Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

- a. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
- b. Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
- c. Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

F3 El enroque en Ajedrez960

- a. El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.
- b. Cómo enrocarse

En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

1. Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.
2. Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
3. Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.

4. Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.

Recomendación

1. Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.
2. Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

Aclaración

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

Notas

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera movimiento.
4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.
5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (0-0) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.