

SCHACHCLUB WIL

Ausschreibung Schach960 (Fisherschach)



Schach960 oder Fisherschach

Fischerschach ist eine sehr interessante Variante mit wechselnden Aufstellungen (960 Möglichkeiten, deshalb **Schach960** genannt), aufgrund der wechselnden Aufstellungen ist theoretisches Grundwissen der Eröffnungen nicht mehr notwendig. Grundsätzliche schachtaktische Ideen und Regeln werden wichtiger. Deshalb ist dies eine sehr interessante Möglichkeit gegen „sogenannt höher dotierte Spieler“ auf dem gleichen Wissensstand zu starten.

Spielmodus

Spielmodus: 5. Runden Schweizer System nach FIDE-Regeln

Bei Verspätung des Gegners hat man 30 Minuten zu warten.

Bedenkzeit: 60 min für die gesamte Partie

Wertung: keine Wertung

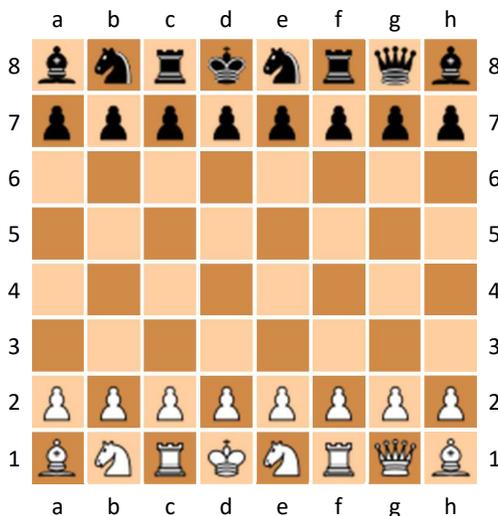
Preise: wurde nicht festgelegt

Zeitplan: Spielbeginn jeweils um 19.00 Uhr

- | | |
|----------|------------|
| 1. Runde | 29.04.2024 |
| 2. Runde | 10.06.2024 |
| 3. Runde | 12.08.2024 |
| 4. Runde | 25.11.2024 |
| 5. Runde | 13.01.2025 |

Der Einfachheit halber wurde die erste Runde der Aufstellungen bereits ausgelost und findet Ihr untenstehend auf dieser Seite. Genauso wie ein Auszug der wichtigsten Regeln. Partie muss immer bis eine Woche vor der nächsten Runde gespielt worden sein.

Anmeldeschluss: 22.04.2024 an den Turnierleiter



Eröffnungsstellung in der ersten Runde Schach960 vom 29.04.2024

Regeln

Die Eröffnungsstellungen im Schach960 müssen die folgenden Regeln erfüllen:

- Die weissen Bauern stehen auf ihren üblichen Positionen.
- Alle übrigen weissen Figuren stehen in der ersten Reihe.
- Der weisse König steht zwischen den weissen Türmen.
- Ein weisser Läufer steht auf einem weissen, der andere auf einem schwarzen Feld.
- Die schwarzen Figuren werden entsprechend den weissen spiegelsymmetrisch platziert. Steht zum Beispiel der weisse König auf f1, so wird der schwarze König auf f8 gestellt.

Die Anzahl von 960 möglichen Startpositionen ergibt sich kombinatorisch: Für jeden Läufer gibt es vier mögliche Felder; nach deren Positionierung bleiben für die Dame noch sechs, dann für die beiden Springer fünf bzw. vier Möglichkeiten. Der Rest ist zwingend, da der König zwischen den beiden nicht unterscheidbaren Türmen steht. Bei Unterscheidbarkeit der Springer ergäben sich somit $4 \times 4 \times 6 \times 5 \times 4 = 1920$ mögliche Eröffnungspositionen. Da aber auch die Springer nicht unterscheidbar sind, ist diese Zahl noch zu halbieren, was auf 960 Variationen führt.

Durch die asymmetrischen Rochaderegeln sind alle 960 Grundstellungen effektiv verschieden. Anderenfalls wäre die Zahl nochmals zu halbieren, da immer zwei verschiedene Stellungen zueinander links-rechts-symmetrisch sind.

Ist die Eröffnungsstellung gefunden, wird nach den üblichen Schachregeln gespielt, abgesehen von den verallgemeinerten Rochaderegeln.

Rochaderegeln

Auch im Schach960 gibt es die Möglichkeit der Rochade. Dabei ziehen König und Turm auf dieselben Felder wie beim klassischen Schach:

- Bei der Rochade mit dem Turm, dessen Startposition näher an der a-Linie ist, gelangt der König auf die c-Linie und der Turm auf die d-Linie.
- Bei der Rochade mit dem Turm, dessen Startposition näher an der h-Linie ist, gelangt der König auf die g-Linie und der Turm auf die f-Linie.

Die von den König und Turm zurückgelegten Wege können je nach Ausgangsposition sehr unterschiedlich sein, daher wären die Bezeichnungen „lange Rochade“ und „kurze Rochade“ unpassend; man spricht stattdessen von der *c-Rochade* und der *g-Rochade*.

Die übrigen Rochaderegeln aus dem klassischen Schach gelten auch im Schach960:

- Zwischen Ausgangs- und Zielfeld sowie auf dem Zielfeld des Königs und des beteiligten Turms dürfen keine Figuren stehen (ausser den beiden beteiligten Figuren). Somit ist es auch nicht möglich, mit der Rochade eine Figur zu schlagen.
- Der König darf nicht angegriffen sein und darf kein bedrohtes Feld überqueren.
- Der König und der beteiligte Turm dürfen noch nicht gezogen haben. Eine Rochade zählt als Königszug, auch wenn sich der König dabei nicht bewegt. Deshalb kann auch im Schach960 jede Seite höchstens einmal in einer Partie rochieren.

Wenn die ausgeloste Positionen von König und Türmen dem klassischen Schach entspricht, sind dadurch die normalen Rochaderegeln gültig. Die c-Rochade wird dabei zur langen und die g-Rochade zur kurzen Rochade. Dadurch ist gewährleistet, dass das klassische Schach eine der 960 Varianten des Schach960 ist.

Im Schach960 können Konstellationen auftreten, die es im klassischen Schach nicht gibt:

- In einigen Eröffnungspositionen kann man rochieren, obwohl Felder besetzt sind, die beim klassischen Schach dafür frei sein müssen. Zum Beispiel dürfen die Grundreihenfelder in der a- und der b-Linie bei der c-Rochade besetzt sein, wenn der beteiligte Turm auf der c/d/e/f-Linie steht.
- Es kann vorkommen (wie in obiger Beispielposition mit den Königen in der f- und Türmen in der g-Linie), dass König und Turm benachbart sind und bei der Rochade einfach ihre Plätze tauschen. Dies kann dann schon im ersten Zug geschehen.
- Es kann vorkommen, dass nur der Turm oder nur der König bei der Rochade seine Position ändert. Dies tritt auf bei Ta1/b1 Kc1; Th1 Kg1 bzw. Ke/f/g1 Td1; Kb/c/d/e1 Tf1. Dass beide unbewegt bleiben, ist hingegen ausgeschlossen, weil in der Eröffnungsstellung der König zwischen beiden Türmen steht.
- Es kann vorkommen, dass König und Turm bei der Rochade in die gleiche Richtung ziehen. Bei der c-Rochade tritt dies z. B. bei Kb1 Ta1 oder Kf1 Te1 auf.

Methoden zur Ermittlung der Startposition

Es gibt viele Methoden, die Eröffnungsstellung auszulosen. Bei grossen Turnieren wird einfach mit einem Computer (oder Würfeln) eine Zufallszahl zwischen 1 und 960 ermittelt und daraus eine Stellung abgeleitet. Diese Startposition wird dann etwa für alle Teilnehmer sichtbar an eine Wand projiziert und damit bekanntgegeben.

Für einzelne Partien wurde auch bereits eine Schachuhr auf den Markt gebracht, die auf Knopfdruck eine zufällige Startposition für Schach960 anzeigt.

Auch mit einem gewöhnlichen Spielwürfel lassen sich die 960 Eröffnungsstellungen mit gleicher Wahrscheinlichkeit auslosen:

- Der erste Wurf gibt das Feld für den schwarzfeldrigen Läufer von Weiss vor. Dabei werden die schwarzen Felder entsprechend der Augenzahl von links beginnend gezählt (*a1, c1, e1, g1*). Da die Würfe 5 und 6 keine Entsprechungen haben, werden sie wiederholt.
- In analoger Weise wird der andere Läufer auf einem der weissen Felder *b1, d1, f1, h1* positioniert.
- Der nächste Wurf gibt die Position der Dame auf den verbliebenen sechs freien Feldern an.
- Die folgenden Würfe positionieren die Springer auf den verbliebenen freien Feldern. Für den ersten Springer muss bei einer 6 erneut geworfen werden, für den zweiten bei 5 und 6.
- Nun sind noch drei Felder frei. Auf das mittlere Feld setzt man den König, auf die beiden anderen die Türme.