

F. Règles de Chess960

F.1 Avant une partie de Chess960, une position de départ est établie au hasard, sujette à certaines règles. Après cela, la partie est jouée de la même manière qu'une partie d'échecs standard. En particulier, les pièces et les pions se déplacent normalement et l'objectif de chaque joueur est de mater le roi adverse.

F.2 Critères de position de départ

La position de départ pour le Chess960 doit respecter certaines règles. Les pions Blancs sont placés sur la deuxième rangée comme aux échecs standard. Toutes les pièces blanches restantes sont placées au hasard sur la première rangée, mais avec les restrictions suivantes :

- a. Le roi est placé quelque part entre les deux tours.
- b. Les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées.
- c. Les pièces noires sont placées identiquement en face des pièces blanches. La position de départ peut être générée avant la partie soit par un logiciel, soit en utilisant des dés, pièces, cartes, etc.

F.3 Règles de Roque en Chess960

a. Le Chess960 permet à chaque joueur de roquer une fois par partie, un coup potentiellement du roi et de la tour en un coup unique. Cependant, quelques interprétations des règles du jeu d'échecs standard sont nécessaires pour le roque, car les règles standard se basent sur une position initiale de la tour et du roi qui n'est souvent pas applicable en Chess960.

b. Comment roquer

En Chess960, en fonction de la position d'avant-roque du roi et de la tour qui roquent, la manœuvre de roque est exécutée par l'une de ces quatre méthodes :

1. Roque coup double: en une fois, en jouant un coup avec le roi et un coup avec la tour.
2. Roque de transposition : en échangeant la position du roi et de la tour.
3. Roque du roi seul : en ne jouant qu'un coup avec le roi.
4. Roque de la tour seule : en ne jouant qu'un coup avec la tour.

Recommandations

1. En roquant sur un échiquier physique avec un joueur humain, il est recommandé que le roi soit déplacé hors de la surface de jeu à côté de sa position d'arrivée, la tour étant ensuite déplacée de sa position de départ à sa position d'arrivée, et enfin le roi placé sur sa case d'arrivée.
2. Après le roque, les positions d'arrivée de la tour et du roi sont exactement les mêmes positions qui seraient atteintes aux échecs standard.

Clarifications

Donc, après le roque du côté c (noté O-O-O et nommé grand roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case c (c1 pour les Blancs et c8 pour les Noirs) et la tour est sur la case d (d1 pour les Blancs et d8 pour les Noirs). Après le roque du côté g (noté O-O et nommé petit roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case g (g1 pour les Blancs et g8 pour les Noirs) et la tour est sur la case f (f1 pour les Blancs et f8 pour les Noirs).

Notes

1. Pour éviter toute incompréhension, il peut être utile d'annoncer "je vais roquer" avant de roquer.
2. Dans certaines positions de départ, le roi ou la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
3. Dans certaines positions de départ, le roque peut avoir lieu dès le premier coup.

4. Toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée du roi (incluant la case d'arrivée), et toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée de la tour (incluant la case d'arrivée) doivent être libres, excepté celles du roi et de la tour qui roquent.
5. Dans certaines positions de départ, certaines cases qui devraient être libres aux échecs standard peuvent rester occupées. Par exemple, après le roque côté c (O-O-O), il est possible d'avoir a, b et/ou e toujours occupées et après le roque côté g (O-O), il est possible d'avoir e et/ou h occupées.