

# Reglas del “Ajedrez Aleatorio de Fischer”

## “Ajedrez Fischer” o “FischeRandom Chess”

Un poco conocido y largo tiempo desechado vástago del Ajedrez Clásico es el reino del llamado “Ajedrez Aleatorio” en sus diversas formas. El Ajedrez Aleatorio de Fischer (en adelante “Ajedrez Fischer”) es una versión nueva y mejorada por Bobby Fischer del “Ajedrez Aleatorio”. Al comienzo de cada partida de Ajedrez Fischer, los Peones de ambos jugadores se sitúan exactamente como al comienzo de las partidas de Ajedrez Clásico.

En el Ajedrez Fischer, justo antes del comienzo de la partida, las piezas de la última línea de ambos jugadores reciben una idéntica barajada aleatoria usando el Barajador Computerizado (Fischerandom Chess Computerized Shuffler), programado para situar las piezas en cualquier combinación, con la salvedad de que una Torre tiene que estar a la izquierda del Rey y la otra a la derecha, y que un Alfil tiene que estar en casilla oscura y el otro en casilla clara.

Blanco y Negro tienen posiciones idénticas. Detrás de sus Peones, las piezas de los respectivos adversarios están unas frente a las otras directamente, simétricamente. Así, por ejemplo, si el barajador dispone las piezas del Blanco en la posición siguiente: Ta1, Ab1, Rc1, Cd1, Ae1, Cf1, Tg1, Dh1, colocará las piezas negras en la posición siguiente: Ta8, Ab8, Rc8, Cd8, Ae8, Cf8, Tg8, Dh8, etc.

En el Ajedrez Fischer hay 960 posiciones iniciales posibles: la posición inicial del Ajedrez Clásico y otras 959.

Necesariamente, en el Ajedrez Fischer la regla del enroque se modifica en parte y se amplía para permitir la posibilidad de que cada jugador se enroque en o hacia su lado izquierdo o bien en o hacia su lado derecho del tablero desde cualquiera de las 960 posiciones iniciales.

Por favor adviértanse los puntos siguientes:

a) En el Ajedrez Fischer, dependiendo de la posición previa al enroque de la Torre y Rey, la maniobra del enroque se realiza por uno de estos cuatro métodos:

1. En un turno haciendo un movimiento con el Rey, y un movimiento con la Torre (enroque “de doble movimiento”).

2. Por transposición del Rey y de la Torre (enroque “por transposición”).

3. Haciendo un único movimiento con el Rey (Enroque de “sólo el Rey mueve”).

4. Haciendo un único movimiento con la Torre (Enroque de “sólo la Torre mueve”).

Aclaración: En el Ajedrez Fischer, si Ud. enroca por “doble movimiento”, por “transposición”, por “sólo el Rey mueve”, o “sólo la Torre mueve”, en todos los casos se considera que ambos, Rey y Torre, se enrocan conjuntamente, y que se han enrocado.

b) En el Ajedrez Fischer cuando se enroca por “doble movimiento”, si el Rey se encuentra en la casilla que la Torre tiene que ocupar, naturalmente debe moverse primero el Rey y después la Torre; si la Torre se encuentra en la casilla que el Rey ha de ocupar, naturalmente debe moverse primero la Torre y a continuación el Rey; en los demás casos se puede mover primero el Rey y después la Torre, o primero la Torre y después el Rey.

c) En el Ajedrez Fischer, cuando se enroca por “doble movimiento”, el Rey salta por encima de la Torre o bien la Torre salta por encima del Rey.

d) En el Ajedrez Fischer, cuando se enroca por “sólo el Rey mueve”, el Rey siempre salta por encima de la Torre.

e) En el Ajedrez Fischer, cuando se enroca por “sólo la Torre mueve”, la Torre siempre salta por encima del Rey.

f) El enroque en el lado de “a” (0-0-0) y el enroque en el lado de “h” (0-0) son los equivalentes en el Ajedrez Fischer del enroque en el lado de la Dama o largo (0-0-0) y del enroque en el lado del Rey o corto (0-0), respectivamente, del Ajedrez Clásico.

g) En el Ajedrez Fischer:

1. El enroque del blanco en el lado de “a” (0-0-0) se realiza con el todavía no-movido Rey Blanco y la todavía no-movida Torre que se encuentra a su izquierda. Después del enroque del blanco en el lado de “a” (0-0-0) el Rey blanco está en c1 y la Torre mencionada en d1. El enroque del negro en el lado de “a” (0-0-0), se realiza con el todavía no-movido Rey Negro y la todavía no-movida Torre que se encuentra a su derecha. Después del enroque del negro en el lado de “a” (0-0-0) el Rey negro está en c8 y la Torre mencionada en d8.

2. El enroque del blanco en el lado de “h” (0-0) se realiza con el todavía no-movido Rey Blanco y la todavía no-movida Torre que se encuentra a su derecha. Después del enroque del blanco en el lado de “h” (0-0) el Rey blanco está en g1 y la Torre mencionada en f1.

El enroque del negro en el lado de “h” (0-0), se realiza con el todavía no-movido Rey Negro y la todavía no-movida Torre que se encuentra a su izquierda. Después del enroque del negro en el lado de “h” (0-0) el Rey negro está en g8 y la mencionada Torre en f8.

h) Cuando se enroca en el Ajedrez Fischer, no está permitido hacer captura alguna.

i) Cuando se enroca en el Ajedrez Fischer, no está permitido que haya ninguna otra pieza, ni propia ni contraria, entre el Rey y la Torre que se enrocan.

j) En el Ajedrez Fischer, cuando se está en jaque, no está permitido el enroque. O, dicho de otra manera: En el Ajedrez Fischer no está permitido enrocarse “saliendo” de jaque.

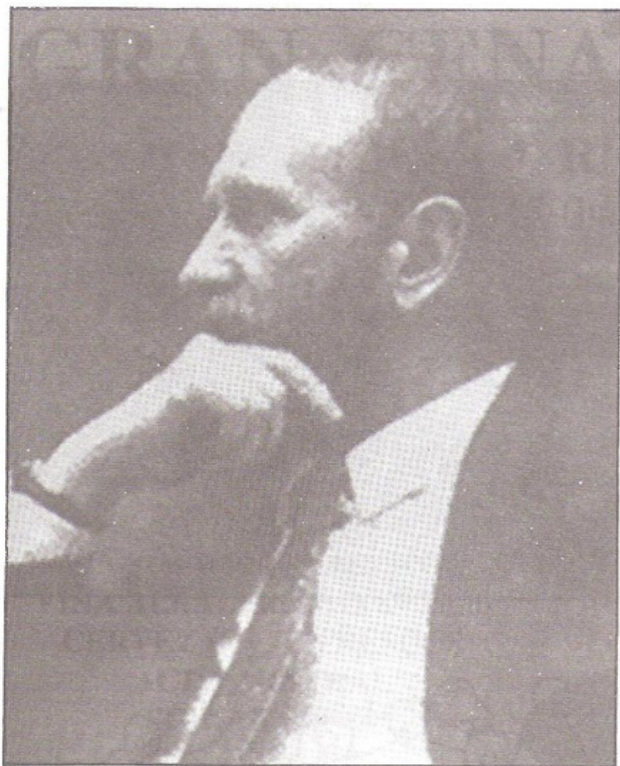
k) En el Ajedrez Fischer no está permitido el enroque en jaque.

l) Cuando se enroca en el Ajedrez Fischer, al Rey no se le permite mover cruzando por jaque, o (lo que es lo mismo) atravesando casillas batidas por pieza contraria, ni tampoco saltar por encima de su propia Torre si ésta se encuentra en casilla batida o atacada. (Una casilla batida es aquella que está atacada por una o más piezas del adversario).

m) En el Ajedrez Fischer, después de completar su primer movimiento de un enroque “de doble movimiento” es bastante posible y no del todo ilegal para su adversario estar en una posición en la que, cualquiera que sea el movimiento de su adversario, su adversario esté en posición de ahogado, jaque, o jaque mate. Si realizado su primer movimiento del enroque “de doble movimiento”, se diese una de las tres situaciones mencionadas, hay que ignorarlo y realizar el segundo movimiento prescrito del enroque “de doble movimiento”.

n) Excepción: En el Ajedrez Fischer, cuando su primer movimiento de enroque “de doble movimiento” —o que por lo menos puede llegar a ser su primer movimiento de un enroque “de doble movimiento”— constituye también un movimiento normal de Torre o Rey y no necesariamente para enrocar, la opción entre proceder a realizar el segundo movimiento del enroque o considerar su movimiento como un movimiento ya completo tiene que hacerla usted. Para lo primero Ud. indica su elección haciendo su segundo movimiento de enroque “de doble movimiento” y pulsando entonces el correspondiente botón del reloj de ajedrez; para lo segundo, Ud. indica su elección simplemente pulsando el botón correspondiente del reloj.





Bobby Fischer en Montenegro (Yugoslavia) en 1992.

o) Sugerencia: Cuando se juegue una partida amistosa de Ajedrez Fischer sin utilizar reloj, para evitar cualquier posible disputa o confusión, podría ser una buena idea anunciar al adversario justo antes de enrocar: "Voy a enrocarme".

p) En el Ajedrez Fischer:

1. Una vez que el Rey Blanco ha movido, las Blancas ya no pueden enrocar en esa partida. Una vez que el Rey Negro ha movido, las negras ya no pueden enrocar en esa partida.

2. Una vez que se mueve la Torre que se encuentra a la izquierda del Rey Blanco aún no movido, las Blancas ya no pueden enrocar hacia el ala "a" (0-0-0) en esa partida. Una vez que se mueve la Torre que se encuentra a la derecha del Rey Negro aún no movido, las Negras ya no pueden enrocar hacia el ala "a" (... 0-0-0) en esa partida.

3. Una vez que se mueve la Torre que se encuentra a la derecha del Rey Blanco aún no movido, las Blancas ya no pueden enrocar hacia el ala "h" (0-0) en esa partida. Una vez que se mueve la Torre que se encuentra a la izquierda del Rey Negro aún no movido, las Negras ya no pueden enrocar hacia el ala "h" (... 0-0) en esa partida.

4. Pese a cualquier apariencia en contrario, no se considera que usted esté enrocado o se haya enrocado, a menos que usted mismo se haya enrocado realmente, es decir, realizado la maniobra de enroque. En otras palabras: Si Ud. no se ha enrocado, Ud. no se ha enrocado.

5. Una vez que el Blanco se ha enrocado, no puede enrocarse nuevamente durante esa partida. Una vez que el Negro se ha enrocado, no puede enrocarse nuevamente durante esa partida.

q) Advertencia: En el Ajedrez Fischer, cuando momentáneamente es imposible enrocar del lado de "a" (0-0-0) por la posición obstaculizadora de su otra no-movida Torre, o viceversa, cuando momentáneamente es imposible enrocar del lado de "h" (0-0) a causa de la posición obstaculizadora de su otra no-movida Torre, no se confunda. Estos casos se dan con frecuencia en el Ajedrez Fischer. El juego debe proceder según las reglas de este reglamento.

r) Comentario: En el Ajedrez Fischer, dependiendo de la posición inicial y del desarrollo de la partida, puede ocurrir frecuentemente que en las posiciones producidas inmediatamente después de enrocar del lado de "a" (0-0-0), una, dos, o las tres casillas a1, b1, y e1 del Blanco (a8, b8, y e8 del Negro), y después de enrocar del lado de "h" (0-0), una o ambas casillas e1 y h1 del Blanco (e8 y h8 del Negro) no estén vacías, como lo están automáticamente, por ejemplo, en el Ajedrez Clásico.

Todas las demás reglas son iguales que en el Ajedrez Clásico.

Si tiene alguna duda sobre las posiciones correctas "antes" y "después" de enrocar en el Ajedrez Fischer, por favor consulte las tablas siguientes, que muestran todas las (84) posibilidades de enroque, (42) para el Blanco, y (42) para el Negro:

Las veintiuna posiciones del Blanco "antes" y "después" de enrocar hacia el lado de la casilla "a" (0-0-0):

Antes: Rg1; Tf1, e1, d1, c1, b1 ó a1	Después: Rc1; Td1
Antes: Rf1; Te1, d1, c1, b1, ó a1.	Después: Rc1; Td1
Antes: Re1; Td1, c1, b1, ó a1.	Después: Rc1; Td1
Antes: Rd1; Tc1, b1 ó a1.	Después: Rc1; Td1
Antes: Rc1; Tb1 ó a1	Después: Rc1; Td1
Antes: Rb1; Ta1	Después: Rc1; Td1

Las veintiuna posiciones del Blanco "antes" y "después" de enrocar hacia el lado de la casilla "h" (0-0):

Antes: Rb1; Tc1, d1, e1, f1, g1 ó h1.	Después: Rg1; Tf1
Antes: Rc1; Td1, e1, f1, g1 ó h1	Después: Rg1; Tf1
Antes: Rd1; Te1, f1, g1 ó h1	Después: Rg1; Tf1
Antes: Re1; Tf1, g1 ó h1	Después: Rg1; Tf1
Antes: Rf1; Tg1 ó h1	Después: Rg1; Tf1
Antes: Rg1; Th1	Después: Rg1; Tf1

Las veintiuna posiciones del Negro "antes" y "después" de enrocar hacia el lado de la casilla "a" (0-0-0):

Antes: Rg8; Tf8, e8, d8, c8, b8 ó a8	Después: Rc8; Td8
Antes: Rf8; Te8, d8, c8, b8 ó a8	Después: Rc8; Td8
Antes: Re8; Td8, c8, b8 ó a8	Después: Rc8; Td8
Antes: Rd8; Tc8, b8 ó a8	Después: Rc8; Td8
Antes: Rc8; Tb8 ó a8	Después: Rc8; Td8
Antes: Rb8; Ta8	Después: Rc8; Td8

Las veintiuna posiciones del Negro "antes" y "después" de enrocar hacia el lado de la casilla "h" (0-0):

Antes: Rb8; Tc8, d8, e8, f8, g8 ó h8	Después: Rg8; Tf8
Antes: Rc8; Td8, e8, f8, g8 ó h8	Después: Rg8; Tf8
Antes: Rd8; Te8, f8, g8 ó h8	Después: Rg8; Tf8
Antes: Re8; Tf8, g8 ó h8	Después: Rg8; Tf8
Antes: Rf8; Tg8 ó h8	Después: Rg8; Tf8
Antes: Rg8; Th8	Después: Rg8; Tf8

*Nota del traductor.-* La presente versión española no es oficial ni ha sido autorizada expresamente por el autor de las reglas. La única finalidad de la misma es contribuir a divulgar la propuesta de Fischer entre los aficionados hispanohablantes.

Ni que decir tiene que, tratándose de un reglamento, se ha sacrificado el estilo en aras de la mayor precisión.

En el punto "g) 1", donde se habla del enroque largo del Negro, he subsanado un error, por lo demás obvio, que presentaba el único original inglés al que he tenido acceso.

Por lo que respecta al sorteo de la posición inicial, puede realizarse por procedimientos distintos al Barajador Computerizado que se recomienda en este reglamento, tales como naipes, dados, extracción u cualquier otro método, siempre que resulte neutral y transparente y se convenga entre las partes y/o se establezca, en su caso, en las bases de la competición.

Módest Solans