



## Primer Torneo de Ajedrez960 Claret (22 y 23 de diciembre de 2012)

El ajedrez960 (también llamado Fischer-random o aleatorio de Fischer) ha sido ya reconocido por la FIDE y aparece en su Reglamento Oficial; conserva casi todas las reglas del ajedrez, salvo que altera la disposición inicial de las piezas y las reglas del enroque. En su origen, con el ajedrez960 se pretendía fomentar la creatividad y que la preparación en aperturas no fuese tan importante... ¡Ven, ponte a prueba y diviértete!

**SISTEMA DE JUEGO:** El Torneo tendrá lugar en las instalaciones del Colegio San Antonio María Claret de Sevilla (entrada por la calle S. Antonio M<sup>a</sup> Claret). Se disputará por el sistema suizo a 7 rondas, con partidas de 40' + 10" por jugada (si no hay reloj digital en algún tablero, en él se jugará a 1 h. finish. El primer desempate será el sistema progresivo y el segundo por partidas rápidas. El torneo no computará para elo.

**HORARIO:** 1<sup>a</sup> ronda: sábado a las 10:00; 2<sup>a</sup> ronda: sábado a las 12:30; 3<sup>a</sup> ronda: sábado a las 16:00; 4<sup>a</sup> ronda: sábado a las 18:30; 5<sup>a</sup> ronda: domingo a las 10:00; 6<sup>a</sup> ronda: domingo a las 12:30; 7<sup>a</sup> ronda: domingo a las 16:00; entrega de premios al finalizar la 7<sup>a</sup> ronda.

**PREMIOS** (en vales de El Corte Inglés y no acumulables): 1º: 200 € y trofeo; 2º: 100 €; 3º: 50 €; 4º: 30 €; 5º: 20 €; 1º APA: 25 € y trofeo; 1º sub-16: 25 € y trofeo; 1º alumno Escuela "Eugenio Fedriani Martín": trofeo.

**INSCRIPCIÓN:** Debe enviarse un correo electrónico a [efedmar@upo.es](mailto:efedmar@upo.es) antes del 20 de diciembre de 2012 y satisfacer la cuota correspondiente. La cuota general es de 15 €; para los sub-16 es de 10 €; para los miembros del APA-Claret o sus hijos es de 5 €; es gratis para los jugadores del Club de Ajedrez Claret que estén al corriente de sus pagos. No se admitirán más inscripciones una vez completado el aforo máximo.

### REGLAS DE LA FIDE SOBRE EL AJEDREZ 960 (extraído de las Leyes del Ajedrez):

**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 serán exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

Aclaración: De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como O-O-O 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 O-O 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 jugada. 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 (O-O-O), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.