

# I OPEN 960

**chess  
is  
green**   
Club de ajedrez Villaverde

**SABADO 1 DE JUNIO DE 2024**

**TORNEO SISTEMA SUIZO: 8 RONDAS.**

**MÁXIMO 40 JUGADORES**

**DÍA DE JUEGO: SÁBADO 1 DE JUNIO DE 2024**

**HORARIO DE JUEGO: DE 10:00 A 14:00**

**RITMO DE JUEGO: 10 MINUTOS MÁS 2 SEGUNDOS POR JUGADA**



**LUGAR DE JUEGO:**

**SEDE CLUB DE AJEDREZ VILLAVERDE  
CALLE SARGENTO BARRIGA, 12. (MADRID)**

# I OPEN AJEDREZ 960 CLUB AJEDREZ VILLAVERDE

Modalidad de juego en la que se sortea posición inicial de las piezas de la primera fila de cada bando, manteniendo una posición simétrica y en la que el rey siempre queda colocado entre las dos torres y los dos alfiles de cada jugador deben ser colocados en casillas de diferente color.

## **BASES:**

Torneo Sistema Suizo. 8 Rondas.

Máximo 40 jugadores

**Día de juego:** Sábado 1 de junio de 2024

**Hora:** De 10:00 a 14:00

**Ritmo de juego:** 10 minutos más 2 segundos por jugada.

**Lugar de juego:** Club Ajedrez Villaverde. C/Sargento Barriga 12

**Inscripciones:** 10 Euros

- Hasta el día 30 de Mayo a las 22:00 horas.
- 📞 Teléfono **659990427** (solo WhatsApp)
- ✉ Email [clubajedrezvillaverde@gmail.com](mailto:clubajedrezvillaverde@gmail.com)
- En el propio local de juego hasta 10 minutos antes del comienzo siempre que haya plazas disponibles.

El pago por transferencia bancaria se realizará al número de cuenta:  
ES56 2100 3254 3113 0024 1794 con el concepto **Open 960**

## **Premios:**

PRIMERO	75 €
SEGUNDO	50 €
TERCERO:	30 €
CUARTO:	20 €

### Premios Especiales:\*

MEJOR Jugador Sub 2000	20 €
MEJOR Jugador Sub 1700	20 €
MEJOR Jugador Veterano SUP 50	20 €
PRIMER JUGADOR SUB-16	20 €
PRIMER JUGADOR DEL CLUB	20 €

\* Para los premios especiales deberán participar al menos 5 jugadores por categoría para otorgarlos, pasando los del último grupo de ranking al nivel superior.  
Los Premios no son acumulables.

**Web Oficial:** [www.ajedrezmadrid.com](http://www.ajedrezmadrid.com)

**Web C.A.V:** <https://www.facebook.com/clubajedrezvillaverde>

*Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, partidas, etc.)*

*La inscripción en el torneo implica la aceptación de las presentes bases.*

# LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE 2023

## DIRECTRICES II Reglas de Ajedrez960

II.1 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 estandar. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

II.2 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:

II.2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.

II.2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.

II.2.3 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.

II.3 El enroque en Ajedrez960

II.3.1 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 estándar, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.

II.3.2 Cómo enrocarse. En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

II.3.2.1 Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.

II.3.2.2 Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.

II.3.2.3 Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.

II.3.2.4 Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.

II.3.2.5 Recomendaciones

II.3.2.5.1 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.

II.3.2.5.2 Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez estandar.

II.2.3.6 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).

II.2.3.7 Notas

II.2.3.7.1 Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar "me voy a enrocar" antes de enrocarse.

II.2.3.7.2 En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).

II.2.3.7.3 En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.

II.2.3.7.4 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.

II.2.3.7.5 En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estandar. deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O 0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O 0-0) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

# POSICIONES DEL TORNEO

De las veinte posiciones siguientes se utilizarán ocho, sorteándose cada una de ellas unos momentos antes del comienzo de cada ronda del torneo.

