



### **III TORNEO BLITZ FISCHER RANDOM 2019 CLUB DE AJEDREZ FUNDACIÓN LA CAJA**

**ORGANIZA:** Club de Ajedrez Fundación La Caja.

**COLABORA:** Ideas Deportivas Canarias.

**FECHA Y HORARIO:** Viernes, 18 de enero, a las 19:00 horas.

**LOCAL DE JUEGO:** Club de Ajedrez La Caja, C./ Joaquín Blume, 13-Las Palmas de Gran Canaria.

**PARTICIPACIÓN:** Abierta.

**SISTEMA DE JUEGO:** Suizo. Número de rondas en función del número de participantes.

**RITMO DE JUEGO:** 5 minutos más 5 segundos de incremento por jugada.

**INSCRIPCIONES:** Correo a la dirección [contacto@cajadeajedrez.com](mailto:contacto@cajadeajedrez.com) indicando nombre y club hasta las 23:00 horas del jueves 17 de enero. 5 euros que deben ser abonados al comienzo del torneo. Inscripción gratuita para los socios del Club de Ajedrez Fundación La Caja.

**SISTEMA DE DESEMPATE:** Al finalizar el torneo se sorteará \* el orden de los desempates entre los siguientes: 1. Bucholz Brasileño (quitando el peor resultado) \* 2. Bucholz completo \* 3. Bucholz mediano \* 4. Mayor número de victorias 5. Partidas rápidas

**REGLAMENTO:** En lo no dispuesto en las bases, se aplicará el vigente de la F.I.D.E., para este tipo de torneos.

**PREMIOS:** Los premios no serán acumulables. La entrega de premios se celebrará tras la finalización del torneo.

1º Cheque regalo Ideas Deportivas Canarias 50 euros.

2º Reloj digital DGT 1002.

3º Cheque regalo Ideas Deportivas Canarias 25 euros.

4º Cuota socio anual Club de Ajedrez Fundación La Caja gratuita.

5º Cuota mes academia Club de Ajedrez Fundación La Caja gratuita.

6º Cuota mes academia Club de Ajedrez Fundación La Caja gratuita.

Trofeos al mejor veterano, al mejor sub18, a la mejor fémica y al mejor jugador del Club de Ajedrez Fundación La Caja.

Sorteo de un reloj digital DGT 1002, donado por Ideas Deportivas Canarias, entre los participantes no premiados.

**DIRECTOR DEL TORNEO:** Francisco José Alvarado Ascanio.

**ÁRBITRO:** Alexis Alonso Valiente (Árbitro Internacional)

**NOTAS:** Queda terminantemente prohibido el uso de móviles en la sala de juego. El incumplimiento de esta norma, acarreará la pérdida de la partida. Por motivos organizativos, su uso será permitido, únicamente, al Director del Torneo y al Árbitro principal.

**Se pasará lista 15 minutos antes del comienzo para confirmar la participación, quedando excluido el jugador que no esté presente.**

## **REGLAS FISCHER RANDOM Ó 960:**

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.

### **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.

### **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.

### **Recomendaciones**

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 deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

### **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).