

# TORNEO

## ¡Martes de ajedrez!

# 960

Mejor vivirlo

Simultáneas con diferentes clubes de Madrid,  
tableros libres para que practiques  
y el último martes del mes, Mini-Torneo!

De 18:00 h. a 20:00 h.  
ágora | planta baja

### Bases del Torneo:

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.

**Día de juego:** 11 de junio de 2024. de 18:00 a 20:00hrs

**Lugar de juego:** Centro Comercial Intu-Xanadú (Arroyomolinos—Madrid)

**Sistema de juego:** SUIZO A 6 RONDAS. Partidas Blitz de 5+3 minutos por jugador.

Formulario online que encontrarás en la siguiente página:

<https://goo.su/sWvyz>

El Centro comercial Xanadú y el resto de los colaboradores se proponen captar imágenes de los torneos y sus participantes para su difusión en los informes, la página web, revistas, publicidad corporativa, y otros medios de comunicación.

Dado el carácter divulgativo y el interés cultural de los citados medios de comunicación; la ausencia de menoscabo en la honra o reputación del menor por la citada actividad; y que la misma no es contraria a los intereses de mi hijo/a conformidad con lo establecido en el artículo 3.1 de la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, y 162.1º del Código civil, OTORGO EXPRESAMENTE el consentimiento para la obtención y difusión de la imagen de mi hijo/a al aceptar estas bases y conozco la obligación de poner en conocimiento de los Órganos Públicos competentes en esta materia el consentimiento proyectado.

La inscripción en este torneo supone la plena aceptación de las presentes bases

### Premios:

Se establecen las siguientes categorías y premios:

1 clasificado: Tarjeta Regalo de 25 euros

2 clasificado: Tarjeta de 15 euros

3 clasificado: Tarjeta de 10 euros Los premios no serán, en ningún caso, acumulables.

# TORNEO

# 960

Mejor vivirlo

## ¡Martes de ajedrez!

Simultáneas con diferentes clubes de Madrid,  
tableros libres para que practiques  
¡y el último martes del mes, Mini-Torneo!

De 18:00 h. a 20:00 h.  
ágora | planta baja

### Reglas de Ajedrez960

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

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:

- 2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
- 2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
- 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.

### 3 El enroque en Ajedrez960

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.

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:

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

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

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

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

#### Recomendaciones

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.

# TORNEO

## ¡Martes de ajedrez!

Simultáneas con diferentes clubes de Madrid,  
tableros libres para que practiques  
y el último martes del mes, Mini-Torneo!

De 18:00 h. a 20:00 h.  
ágora | planta baja

# 960

Mejor vivirlo

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

### 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).

### Notas

- Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
- En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
- En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.
- 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.
- 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 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.