

1^{er} Torneo de ajedrez Hurlé 15 “Trofeo Capablanca”

Modalidad: **Fischer – Random**

La posición inicial se sorteará^[1] antes del comienzo de cada partida y será la misma en todos los tableros

Fechas: 13 a 16.02.06

Hora de comienzo: 22:30

Ritmo de juego: 15'+15"

Tipo de competición: cerrado (liga a 1 vuelta)

Jugadores: 14

Se jugarán 3 partidas diarias, excepto el jueves 16, que serán 4; el mismo jueves tendrá lugar la entrega de premios.

Inscripción: 10 €

Premios: 1º - 200 €

2º - 140 €

3º - 80 €

4º - 40 €

5º - 25 €

6º - 15 €

Todos los participantes recibirán un obsequio

Director del torneo: Santiago Rodríguez Ramos

Reglas del Ajedrez 960

Son de aplicación las reglas FIDE excepto en lo que queden contradichas por las específicas que se exponen aquí.

Inmediatamente antes del comienzo de la partida se sortea la posición de las piezas de la fila 1, con las condiciones que se indican a continuación:

- El rey ha de estar entre las torres (con o sin piezas intermedias; por ello la posición del rey estará comprendida entre b1 y g1, ambas inclusive).
- Los dos alfiles estarán en casillas de colores distintos.

Las piezas de la fila 8 se colocan *enfrentadas* a las anteriores, es decir ocupan las mismas columnas que su equivalente de la fila 1. Con ello resultan 960 posiciones de comienzo posibles, lo que da nombre a la modalidad.

El **enroque** se modifica para que en cualquier caso sea posible a ambos lados, por lo que podrá realizarse según uno de los siguientes métodos:

- hacer un movimiento con el rey y otro con la torre (enroque de *doble movimiento*); ha de completarse siempre el doble movimiento.
- intercambiando entre sí las posiciones de rey y torre (enroque de *transposición*)
- moviendo solamente el rey (enroque de movimiento *único de rey*)
- moviendo solamente la torre (enroque de movimiento *único de torre*)

Después del enroque del blanco hacia el lado **a** (0-0-0) el rey ocupa la casilla c1 y la torre la

d1. Tras el enroque del blanco hacia el lado **h** (0-0), el rey ocupa la casilla g1 y la torre la f1. Análogamente para el negro.

Ni el rey ni la torre se habrán movido antes del enroque, ni puede haber piezas entre las dos que efectúan el enroque, ni el rey puede estar, pasar o acabar en jaque (lo que incluye la casilla ocupada por la torre, si está amenazada por una pieza contraria). En la jugada de enroque no puede realizarse una captura de pieza contraria. El orden en que se muevan las piezas que enrocan es indiferente^[2], por lo que conviene avisar **enroco** antes de tocarlas, para evitar confusiones, si se juega sin reloj.

Como aclaración, se indican seguidamente todos los enroques posibles (42) para el blanco; los del negro son, naturalmente, análogos.

0-0-0 (21 posibilidades)

- (1) antes: **Rb1; Ta1** después: **Rc1; Td1**
 - (2) antes: **Rc1; Ta1 o Tb1** después: **Rc1; Td1**
 - (3) antes: **Rd1; Ta1 o Tb1 o Tc1** después: **Rc1; Td1**
 - (4) antes: **Re1; Ta1 o Tb1 o Tc1 o Td1** después: **Rc1; Td1**
 - (5) antes: **Rf1; Ta1 o Tb1 o Tc1 o Td1 o Te1** después: **Rc1; Td1**
 - (6) antes: **Rf1; Ta1 o Tb1 o Tc1 o Td1 o Te1 o Tf1** después: **Rc1; Td1**
- (21)

0-0 (21 posibilidades)

- (1) antes: **Rg1; Th1** después: **Rg1; Tf1**
- (2) antes: **Rf1; Th1 o Tg1** después: **Rg1; Tf1**
- (3) antes: **Re1; Th1 o Tg1 o Tf1** después: **Rg1; Tf1**
- (4) antes: **Rd1; Th1 o Tg1 o Tf1 o Te1** después: **Rg1; Tf1**
- (5) antes: **Rc1; Th1 o Tg1 o Tf1 o Te1 o Td1** después: **Rg1; Tf1**
- (6) antes: **Rb1; Th1 o Tg1 o Tf1 o Te1 o Td1 o Tc1** después: **Rg1; Tf1**

Convencionalmente se han numerado las 960 posiciones, siguiendo las tablas siguientes:

Königstabelle

0	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
16	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
32	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
48	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
64	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
80	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
96	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚
112	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛
128	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
144	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
160	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
176	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
192	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
208	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
224	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚
240	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛
256	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
272	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
288	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
304	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
320	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
336	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙

352	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
368	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
384	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
400	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
416	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
432	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚
448	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛
464	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
480	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
496	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
512	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
528	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
544	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
560	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚
576	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛
592	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
608	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
624	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
640	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
656	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
672	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
688	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚

704	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
720	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
736	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
752	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
768	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
784	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
800	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚
816	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛
832	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜
848	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔
864	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖
880	♘	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗
896	♙	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘
912	♚	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙
928	♛	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚
944	♜	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛
960	♔	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜

Läufertabelle

	a	b	c	d	e	f	g	h
0	♔	♖	-	-	-	-	-	-
1	♖	-	-	♗	-	-	-	-

El número de la posición se obtiene sumando el de ambas tablas, tras colocar la fila de las anteriores, en su orden, en los huecos de la tabla de la izquierda.

Así la posición única FIDE sería aquí la n° 524

2		-	-	-	-		-	-
3		-	-	-	-	-	-	
4	-			-	-	-	-	-
5	-	-			-	-	-	-
6	-	-		-	-		-	-
7	-	-		-	-	-	-	
8	-		-	-		-	-	-
9	-	-	-			-	-	-
10	-	-	-	-			-	-
11	-	-	-	-		-	-	
12	-		-	-	-			-
13	-	-	-		-	-		-
14	-	-	-	-	-			-
15	-	-	-	-	-	-		

y la posición de la derecha la nº 760



JP 05.01.06

(traducción simplificada+ejemplos)

[1] O se obtendrá de modo aleatorio con un programa informático “ad hoc”

[2] Si se juega con reloj y en caso de que el primer movimiento del enroque sea válido como jugada única, se podrá accionar el reloj – en cuyo caso no ha habido enroque – o continuar, ejecutando el segundo movimiento del enroque y accionado luego el reloj – en cuyo caso el enroque se ha realizado