



**1<sup>o</sup>** OPEN  
**Freestyle**  
**AJEDREZ**  
DE CASTILLA Y LEÓN

**SEMANA SANTA ZAMORA 2026**

## **BASES DEL TORNEO**

### **LUGAR Y HORARIO DE JUEGO**

El Torneo "1 Open Freestyle de Castilla y León. Semana Santa Zamora 2026" se celebrará en el **Hotel Rey Don Sancho** (Av. de Galicia, 49024 Zamora) el **29 de marzo de 2026**.

La confirmación de los jugadores se hará a partir de las **9:45 h** en el hotel.

La Ronda 1 tendrá comienzo a las **10:30 h**.

La Ronda 5 tendrá comienzo a las **16:00 h**.

### **RITMO DE JUEGO**

Será de **10 minutos más 5 segundos** de incremento por jugada, para cada jugador.

### **SISTEMA DE JUEGO**

El Torneo se jugará en la modalidad **Ajedrez 960** (Random Fischer).

Las **reglas del Ajedrez960** pueden encontrarse al final de este documento.

Se jugará mediante un **sistema suizo a 7 rondas**. El Torneo estará regido por el Reglamento oficial de la FIDE.

### SISTEMA DE SORTEO DE LA POSICIÓN INICIAL

Se empleará un programa online para establecer la posición aleatoria de inicio de las piezas, propia del Ajedrez960. Para cada ronda se efectuará de nuevo el sorteo de las posiciones iniciales. Es decir, cada ronda tiene una posición diferente de inicio y todos los jugadores partirán de ésta. La posición se conocerá con antelación antes del inicio de cada ronda para que los jugadores puedan estudiar la posición de partida y analizarla antes de comenzar dicha ronda.

### SISTEMA DE DESEMPATE

Los desempates se aplicarán en el siguiente orden:

- 1) Media de performance de los oponentes (APRO)
- 2) Media de Buchholz de los oponentes (AOB)
- 3) Corte de Buchholz -1 (BHC1)
- 4) Buchholz total (BH)
- 5) Sonneborn-Berger (SB)
- 6) Sorteo

### ARBITRAJE DEL TORNEO

Árbitro Principal: Pedro Antonio Galán Hernández

Árbitro Adjunto: Joaquín Anatol Hernández

### ORGANIZACIÓN DEL TORNEO. CONSULTAS E INFORMACIÓN

#### **Club Deportivo Zamora Z Ajedrez**

- Número de teléfono: 615 60 22 05 (Joaquín)
- Correo: [zajedrez@yahoo.com](mailto:zajedrez@yahoo.com)

## INSCRIPCIONES

Mediante el formulario de la página web del club: [zamoraajedrez.es](http://zamoraajedrez.es) (Torneos)

Hasta el día 27 de marzo.

El aforo está limitado a 100 ajedrecistas. El criterio será el del orden de inscripción. Pueden participar jugadores federados y no federados. **Pueden participar jugadores de Castilla y León y de otras comunidades autónomas.**

### Cuota

General: 15 €

Federados Zamora Z Ajedrez: 10 €

Titulados: Gratuito

Campeón provincial de CyL: Gratuito

El campeón de cada provincia de Castilla y León deberá ser comunicado a la organización ([zajedrez@yahoo.com](mailto:zajedrez@yahoo.com)) por parte de la delegación provincial.

### **Transferencia al nº de cuenta:**

ES74 3085 0079 1127 8894 1124 (Caja Rural)

Beneficiario: Club Deportivo Zamora Z Ajedrez.

Se considerará la inscripción realizada una vez abonada la cuota.

 **Links para ver a los jugadores inscritos al torneo y ver la información:**

### **Info64**

<https://info64.org/i-open-freestyle-de-castilla-y-leon>

### **Chess-Results**

<https://s2.chess-results.com/Tnr1337033.aspx?lan=2&SNode=S0>

## PREMIOS

### Primeros clasificados en la clasificación general del Torneo

- Campeón: Trofeo + 300 €
- Subcampeón: Trofeo + 200 €
- 3er clasificado: Trofeo + 100 €
- 4º clasificado: 75 €
- 5º clasificado: 50 €

### Primeros clasificados zamoranos

- 1er clasificado: Trofeo + 100 €
- 2º clasificado: 75 €
- 3er clasificado: 50 €

### Categoría femenina

- 1ª clasificada: Trofeo + 50 €

### Categorías de edad

- Campeón veterano +65: Trofeo + 50 €
- Campeón veterano +50: Trofeo + 50 €
- Campeón sub-18: Trofeo
- Campeón sub-16: Trofeo
- Campeón sub-14: Trofeo
- Campeón sub-12: Trofeo

Además, el mejor jugador/a federado/a de Castilla y León, recibirá un **trofeo de Campeón Autonómico** en esta modalidad de ajedrez. Los premios siguen el orden especificado y no son acumulables.

Todos los participantes recibirán un obsequio. Habrá un sorteo de regalos y productos zamoranos entre los participantes al finalizar el Torneo.

## OTRAS NORMAS

La caída de bandera será cantada por los propios jugadores o por los árbitros del torneo. Si ambas banderas han caído, se dará por buena la marca del reloj. Las jugadas ilegales serán reclamadas por los propios jugadores y podrán ser cantadas por los árbitros del torneo. Se modificarán los tiempos ante la primera jugada ilegal. Se anotará y se advertirá al jugador. La segunda jugada ilegal pierde la partida. El jugador que falte injustificadamente a alguna ronda será descalificado. El tiempo de cortesía coincidirá con el de la caída de la bandera. Se formará un Comité de Competición auxiliado por los árbitros, para resolver cualquier conflicto, y su fallo será inapelable.

## DATOS PERSONALES

Los participantes del Torneo, o los representantes legales en caso de jugadores menores de edad, autorizan expresamente al hacer la inscripción, a la publicación y difusión de sus datos personales, fotos, y vídeos, relacionados con la competición, en los distintos medios de comunicación que la organización considere oportunos para la difusión del campeonato, tales como listados, fotos, videos, partidas, publicaciones en prensa, radio, televisión, páginas web, etc.

La participación en el Torneo supone la plena aceptación de las presentes bases.

# REGLAS DEL AJEDREZ 960

## Disposición de piezas

Existen algunas restricciones que afectan a la disposición inicial de las piezas y que tienen por objeto mantener el dinamismo original del juego. A continuación, exponemos las reglas que determinan la posición con la que da comienzo la partida:

- Los peones siempre sitúan en segunda y séptima fila.
- La disposición de piezas blancas y negras debe ser exactamente igual. Es decir, si la dama blanca está en a1, la dama negra debe ubicarse en a8.
- Los dos alfiles de cada jugador deben ser de casillas de diferente color.
- El rey debe situarse entre las dos torres. Esto quiere decir que el rey blanco nunca comenzará la partida en casillas como a1 o h1, mientras que el negro no lo hará desde a8 o h8.

## El enroque en el Ajedrez960

En Ajedrez960, la regla del enroque permanece prácticamente invariable con respecto a la modalidad clásica. Cada jugador puede enrocarse una vez a lo largo de la partida, siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- Es el primer movimiento del rey y la torre.
- Ninguna de las casillas por las que debe pasar el rey para realizar el enroque se encuentra atacada por las piezas enemigas.
- Ninguna de las casillas situadas entre el rey y la torre está ocupadas por otras piezas.

Si el enroque es posible y uno de los dos jugadores decide realizarlo, la posición final del rey y la torre será exactamente la misma a la que se produce en la modalidad clásica.

### Ejemplos de posiciones iniciales en el Ajedrez960

