

1°

OPEN DI SCACCHI960 FISCHER RANDOM



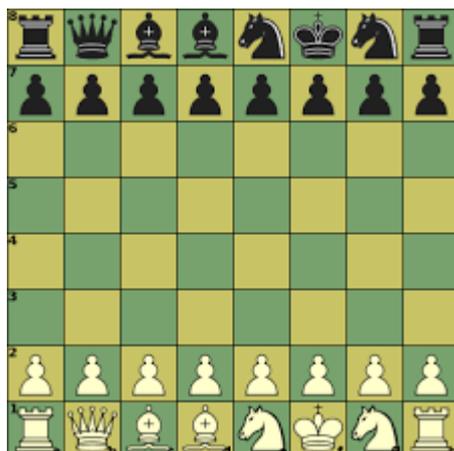
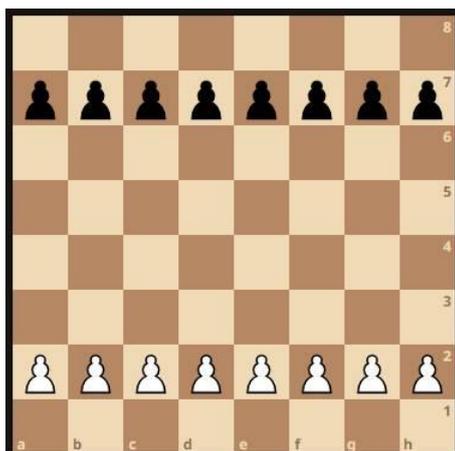
3 Aprile 2025

ORE 21:00

Circolo scacchi La Mongolfiera - Sezione di Vedano

presso Casa dell'Amicizia - via Piave, 3 - Vedano al Lambro MB

Tel 339 898 2172



**Il Circolo organizza un torneo blitz (lampo) di Scacchi960
6 turni da 8 minuti per giocatore**

Quota d'iscrizione 10,- euro

Accredito giocatori fino alle ore 21.00 capienza Nr. 20 posti

Chi non si accreditasse in tempo utile può entrare in gara dopo il primo turno purché regolarmente iscritto

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO

Al torneo sono ammessi giocatori in possesso di tessera FSI (agonistica, ordinaria, junior) e stranieri; giocatori sprovvisti della tessera FSI possono chiederla alla segreteria Tel 349 389 3538 prima dell'inizio del torneo; giocatori senza rating saranno accreditati con punteggio 1399 Elo Italia; abbinamenti con Sistema Svizzero FIDE, spareggio Buchholz Cut 1/Total/ARO, ai fini dell'ARO l'Elo Italia è equiparato all'Elo FIDE; all'inizio di ogni turno viene estratta la posizione iniziale dei pezzi e sarà l'arbitro a declamare la posizione da sinistra verso destra, mentre ogni giocatore posizionerà in scacchiera il proprio pezzo. Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento si applicano le Regole FIDE degli Scacchi (*Laws of Chess*) e il Regolamento Tecnico Federale (RTF).

In sede di torneo i dispositivi elettronici di comunicazione devono essere spenti, valgono le disposizioni FIDE. L'Organizzazione si riserva, nel rispetto dei regolamenti vigenti, di modificare quanto riportato dal bando se ciò si rendesse necessario per il buon esito della manifestazione.

Premiazione: 1° classificato 30,- euro, 2° classificato 20,- euro, 3° classificato 10,- euro
Oggetto ricordo per i partecipanti

Linee guida II. Regole per gli Scacchi960 (Chess960)

II.1 Prima di una partita di Scacchi960, si deve impostare, secondo certe regole, una posizione iniziale casuale, dopodiché la partita si gioca nella stessa maniera degli scacchi ortodossi. In particolare, pezzi e pedoni fanno le loro mosse normali, e l'obiettivo di ciascun/a giocatore/trice è dare scaccomatto al Re avversario.

II.2 Regole per la posizione iniziale

Negli Scacchi960, la posizione iniziale deve seguire certe regole. I pedoni bianchi sono collocati sulla seconda traversa, come negli scacchi ortodossi. Tutti gli altri pezzi bianchi sono disposti a caso sulla prima traversa, ma con le seguenti restrizioni:

II.2.1 il Re deve essere collocato da qualche parte in mezzo tra le due Torri, e

II.2.2 gli Alfieri devono essere collocati su case di colore opposto, e

II.2.3 i pezzi neri sono collocati nelle case opposte ai corrispondenti pezzi bianchi.

La posizione iniziale può essere generata, prima della partita, sia mediante un programma di computer sia usando dadi, monete, carte da gioco e così via.

II.3 Regole per l'arrocco negli Scacchi960

II.3.1 Negli Scacchi960 a ciascun/a giocatore/trice è consentito arroccare una sola volta per partita, una mossa potenzialmente eseguita da entrambi il Re e la Torre in una singola mossa. Però per l'arrocco è necessario reinterpretare alcune delle regole degli scacchi ortodossi, perché le regole standard presumono una collocazione iniziale di Re e Torri che spesso non si può applicare negli Scacchi960.

II.3.2 Come arroccare. Negli Scacchi960, a seconda della posizione prima dell'arrocco del Re e della Torre che devono arroccare, la manovra di arrocco si esegue in uno dei seguenti quattro modi:

II.3.2.1 arrocco a doppia mossa: eseguendo una mossa con il Re e una mossa con la Torre, oppure

II.3.2.2 arrocco di scambio: si scambiano le posizioni del Re e della Torre, oppure

II.3.2.3 arrocco del solo Re: si fa una sola mossa con il Re, oppure

II.3.2.4 arrocco della sola Torre: si fa una sola mossa con la Torre.

II.3.2.5 Raccomandazioni:

1) Nell'arroccare su una scacchiera reale con un avversario umano, si raccomanda di muovere il Re alla sua posizione finale mettendolo dapprima fuori della scacchiera vicino alla sua casa di destinazione, quindi muovendo la Torre.01 Laws of chess – Regole FIDE degli scacchi 35/44 dalla sua posizione iniziale a quella finale, e infine collocando il Re sulla sua casa di destinazione.

2) Le posizioni finali del Re e della Torre dopo l'arrocco dovrebbero essere esattamente le stesse che si avrebbero negli scacchi ortodossi.

II.3.2.6 Chiarimento:

Perciò, dopo l'arrocco 'lato c' (annotato come 0-0-0 e noto come arrocco sul lato di Donna negli scacchi ortodossi), il Re è sulla casa in colonna c (c1 per il bianco e c8 per il nero) e la Torre è sulla casa in colonna d (d1 per il bianco e d8 per il nero). Dopo l'arrocco 'lato g' (annotato come 0-0 e noto come arrocco sul lato di Re negli scacchi ortodossi), il Re è sulla casa in colonna g (g1 per il bianco e g8 per il nero) e la Torre è sulla casa in colonna f (f1 per il bianco e f8 per il nero).

II.3.2.7 Note

1) Per evitare qualunque malinteso, può essere utile annunciare "Arrocco" prima dell'arrocco.

2) Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco il Re o la Torre (ma non entrambi) non si muovono.

3) Con alcune posizioni iniziali, l'arrocco può aver luogo già fin dalla prima mossa.

4) Tutte le case comprese tra la casa iniziale e quella finale del Re (inclusa quest'ultima) e tutte le case comprese tra la casa iniziale e quella finale della Torre (inclusa quest'ultima) devono essere libere, eccetto che per il Re e la Torre che stanno arroccando.

5) Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco potrebbero restare occupate alcune case che negli scacchi ortodossi avrebbero dovuto restare libere. Ad esempio, dopo l'arrocco 'lato c' (0-0-0), è possibile avere le case a, b, e/o e ancora occupate, mentre dopo l'arrocco 'lato g' (0-0), è possibile avere le case e e/o h occupate.