



la mongolfiera  
associazione culturale e sportiva dilettantistica



Montevecchia giroscacchi è composto da tre eventi: un torneo rapid (il vecchio Semilampo), un torneo blitz (il vecchio Lampo), un torneo Scacchi960 (il vecchio Fischer Random)

Quota di partecipazione a tutti e tre i tornei € 35,-

# MONTEVECCHIA giroscacchi

## Torneo Scacchi960

**15 Giugno 2025**

**ore 15.00**

**Palestra Comunale**

**Via del Fontanile, 1 - Montevecchia (LC)**

### Ammissioni

Al torneo sono ammessi giocatori italiani e stranieri residenti in Italia in possesso di tessera FSI (agonistica, ordinaria, junior) e giocatori stranieri non residenti in Italia tesserati ad una federazione affiliata FIDE, giocatori sprovvisti della tessera FSI possono chiederla alla segreteria Tel 349 389 3538 prima dell'inizio del torneo; i giocatori senza rating saranno accreditati con punteggio 1399 Elo Italia

### 6 turni di gioco – tempo di riflessione 8'

Abbinamento Sistema svizzero, spareggio Buchholz FIDE CUT1, TOT, ARO (ai fini dell'ARO l'Elo Italia viene equiparato all'Elo FIDE) all'inizio di ogni turno viene estratta la posizione iniziale dei pezzi e l'arbitro declama la posizione da sinistra verso destra, mentre ogni giocatore posiziona in scacchiera il proprio pezzo.

### Quota di partecipazione 10,- Euro

Pre-iscrizione sul sito [www.vegaresult.com](http://www.vegaresult.com) entro sabato 14 Giugno, le iscrizioni sono accettate anche in sede di torneo fino alle ore 14.30 e sino ad esaurimento dei posti disponibili; per facilitare la partenza della gara si suggerisce il pagamento della quota di partecipazione con bonifico all'IBAN IT54W0844034070000000240217 intestato ACSD LA MONGOLFIERA – causale Giroscacchi 960

### Programma

14.45 fine accredito giocatori # 15.00 inizio 1° turno di gioco  
# 17.30 premiazione

### Premi e R.S.

#### Classifica Assoluta

1° Medaglia podio + 30 €  
2° Medaglia podio + 20 €  
3° Medaglia podio + 10 €

#### Classifica di fascia

1° Elo 1950-1800 bottiglia di vino  
1° Elo 1799-1650 bottiglia di vino  
1° Elo 1649-1500 bottiglia di vino

**Estratto del Regolamento:** Nell'area del torneo è vietato introdurre strumenti elettronici non autorizzati dall'arbitro, agli inadempienti saranno applicate le sanzioni previste dalle norme FIDE

./..

Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento si applicano le Regole FIDE degli Scacchi (*Laws of Chess*) e il Regolamento Tecnico Federale (RTF).

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.

## 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. E.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.