

ACTIU ESCACS960 (sistema Fisher) La Ràpita 2016

Bases del Torneig

1. El torneig es durà a terme als baixos de Garbeach, al costat del Parc Garbí de Sant Carles de la Ràpita i serà amb el sistema ESCACS960, sistema Fisher o Random.
2. El dia de joc serà el diumenge 4 de setembre de 2016, a partir de les 10:00h i està obert a tots els jugadors. Les rondes de la tarda començaran a les 16:00h a no ser que l'organització determini una altra cosa.
3. El ritme de joc serà de 15 minuts per jugador amb increments de 5 segons per cada jugada efectuada. La posició inicial de les peces en cada partida es resoldrà a l'inici de la mateixa amb el sistema del DAU (veure **apèndix final).
4. Sistema de joc: Sistema Suís FIDE basat en valoració a set o vuit rondes (4 al matí i 3/4 a la tarda) en un únic grup. El rànquing inicial es formarà tenint en compte l'Elo Català ràpid; qui no tingui Elo l'àrbitre li assignarà un de referència que estimi oportú. Si hi ha 40 jugadors es realitzaran 8 rondes i si n'hi ha menys se'n faran 7 a no ser que l'àrbitre determini una altra cosa.
5. Els aparellaments es faran a través del programa informàtic Swiss Manager.
6. La inscripció és de 10,00 € /jugador. **Els equips que presenti 4 jugadors federats la inscripció serà de 5 € /jugador.** El número màxim d'inscrits serà de 64 jugadors. El pagament de la inscripció es realitzarà per transferència bancària al compte **(o bé el mateix dia del torneig mitja hora abans)**:

ES07 2100 0691 8901 0098 0056 [Caixabank]

Indicar a concepte: [actiu+rapita+nom i cognoms]

7. Formes d'inscripció

- Telefònicament: 655 05 85 92 (Ramon Cruelles)
- Per e-mail a: rcruelles76@hotmail.com

La data límit d'inscripció és el dissabte 3 de setembre a les 20:00h.

8. Premis

- Campió: 150,00 € i trofeu
- Sotscampió: 100,00 € i trofeu
- 3r classificat: 75,00 € i trofeu

- Premis als millors jugadors locals:
 - 1r local: 50,00 € i trofeu
 - 2n local: 25,00 €

- Trofeus al millor tram d'edat: sub-08, sub-10, sub-12, sub-14 i sub-16
- Trofeu al millor jugador local
- Trofeu al millor jugador veterà

- Trofeu a la millor fèmina

Al millor classificat sub-16 rebrà com a premi una sortida per kayak per a dues persones (1 adult) per la badia dels Alfacs gentilesa de Natura&Aventura.

Els premis no són acumulables.

Es considerarà sub-16 anys tota aquella persona que no hagi complert 17 anys abans del 01/01/2016.

Es considerarà veterà tots els jugadors nascuts l'any 1956 o anteriors i a totes jugadores nascudes l'any 1961 o anteriors.

9. El lliurament dels premis s'efectuarà el mateix dia del torneig, un cop finalitzada la darrera ronda.

Tan sols es lliuraran als guanyadors que els recullin personalment en l'acte de lliurament de premis.

10. Desempats

Per qualsevol lloc de la classificació general s'empraran els sistemes de desempat:

1. Bucholz-1 amb ajustament FIDE,
2. Bucholz total amb ajustament FIDE,
3. Sonneborn-Berger amb ajustament FIDE,
4. Resultat particular,
5. Color (en taules guanyen negres)
6. Sorteig

L'ajustament FIDE serà per l'oponent virtual (C.04.5 General Handling Rules – FIDE Handbook).

11. Qualsevol jugador/a que es presenti davant del seu tauler amb més de quinze minuts de retard, en relació a l'hora d'inici previst de la ronda, perdrà la partida per incompareixença. Si no es presenta a dues rondes (seguides o alternes) quedarà eliminat/da, excepte que l'àrbitre decideixi el contrari.

12. El director del torneig és el Sr. Ferran Torta Navarro.

13. L'àrbitre principal del torneig és el Sr. Ruben Morales Medel.

14. Les decisions arbitrals seran inapel·lables.

15. Qualsevol punt no previst en les presents bases es resoldrà aplicant la normativa de la FIDE per a torneigs d'escacs960. Veure Apèndix adjunt.

16. Els participants autoritzen a ser enregistrats o fotografiats amb finalitats informatives i de promoció.

17. La participació en el torneig implica la total acceptació d'aquestes bases.

18. L'organització es reserva el dret de modificar algun punt de les bases fins abans de l'inici del torneig.

19. Es podran demanar bye, però seran de 0 (zero) punts.

APÈNDIX

REGLES FIDE SISTEMA FISHER

F.1. Abans d'iniciar una partida d'Escacs960 es sorteja la posició inicial de les peces segons unes regles concretes. Després es juga la partida de la mateixa forma que en els escacs normals. En concret, les peces i peons es mouen normalment i l'objectiu de cada jugador és donar jac mat al rei de l'oponent.

F.2. Requeriments de la posició inicial

La posició inicial en Escacs960 ha de reunir certes regles. Els peons blancs es posen en la segona fila com en els escacs normals. Totes les peces blanques restants se situen a l'atzar en la primera fila, però amb les restriccions següents:

- a. El rei se situa en algun lloc entre les dos torres.
- b. Els alfils es posen en caselles de colors diferents.
- c. Les peces negres se situen simètricament a les peces blanques.

La posició inicial es pot generar abans de la partida per mitjà d'un programa informàtic o usant daus **, monedes, cartes, etc.

F.3 L'enroc en Escacs960

- a. Els Escacs960 permeten que cada jugador s'enroqui un cop per partida, en un únic moviment que podrà incloure al rei i a la torre. Tot i així, s'han de fer unes poques precisions sobre les regles de l'enroc dels escacs normals, doncs aquestes pressuposen una localització del rei i de la torre que no es aplicable en Escacs960.
- b. Com enrocar-se? En Escacs960 la maniobra de l'enroc es realitza seguint un d'aquests quatre mètodes, segons la posició inicial del rei i de la torre:
 1. Enroc per doble moviment: es realitza un moviment amb el rei i un altre amb la torre.
 2. Enroc per transposició: es transposen les posicions del rei i de la torre.
 3. Enroc per moviment de rei: es mou només el rei.
 4. Enroc per moviment de torre: es mou només la torre.

Recomanacions

1. Quan l'enroc el faci un jugador humà en un tauler físic, es recomana que mogui el rei a fora de la superfície de joc junt a la que ha de ser la seua posició final, mogui la torre de la seua casella d'origen a la de destí, i col·loqui llavors el rei en la seua casella de destí.
2. Després d'enrocar-se, les posicions finals del rei i de la torre han de ser exactament les mateixes que en els escacs normals.

Aclariment

D'aquesta forma, després d'enrocar-se pel flanc c (anotat com 0-0-0 i conegut com enroc llarg en els escacs normals), el rei se situa sobre la casella c (c1 per les blanques i c8 per les negres) i la torre sobre la d (d1 per les blanques i d8 per les negres). Després d'enrocar-se pel flanc g (anotat com 0-0 i conegut com enroc curt en els escacs normals), el rei se situa sobre la casella g (g1 per les blanques i g8 per les negres) i la torre sobre la f (f1 per les blanques i f8 per les negres).

Notes

1. Per a evitar qualsevol malentès, podria ser útil declarar “em vaig a enrocar” abans d’enrocar-se.
2. En algunes posicions inicials és possible que no es mogui el rei o la torre (però no ambdós).
3. En algunes posicions inicials és possible que l’enroc tingui lloc en el primer moviment.
4. Totes les caselles situades entre la casella d’origen del rei i la de destí (incloent aquesta última), i totes les caselles situades entre la casella d’origen de la torre i la de destí (incloent aquesta última), hauran d’estar buides, a excepció de la del rei i la de la torre amb la que s’enroca.
5. En algunes posicions inicials, determinades caselles podran romandre ocupades durant l’enroc, encara que en els escacs normals haurien d’estar buides. Per exemple, després d’enrocar-se pel flanc c (0-0-0), és possible que a, b i/o e romanguin ocupades, i després d’enrocar-se pel flanc g (0-0) és possible que e i/o h romanguin ocupades.

**S’usarà el procediment de Hans L. Bodlaender per la col·locació inicial de les peces usant un dau de sis cares:

- Tirar el dau, i posar l’alfil negre en la casella negra indicada pel dau, comptant des de l’esquerra. D’esta manera, 1 indica la primera casella negra des de l’esquerra (a1), 2 indica la segona casella negra des de l’esquerra (c1), 3 indica la tercera (e1), i 4 indica la quarta (g1). Com no existeix una cinquena o sisena casella negra, si surt 5 o 6 es torna a tirar el dau.
- Tirar el dau, i posar l’alfil blanc en la casella blanca indicada (1 indica b1, 2 indica d1, i així). Si surt 5 o 6 tornar a tirar el dau.
- Tirar el dau, i situar la [dama](#) en la primera posició buida indicada (sempre saltant les posicions ocupades). D’esta manera, 1 situa a la dama en la primera posició buida (la més a l’esquerra); mentre que 6 la situa en la sisena posició buida (la que està més a la dreta).
- Tirar el dau, i situar un [cavall](#) en la posició buida indicada. Si surt 6 tornar a tirar el dau.
- Tirar el dau, i situar un [cavall](#) en la posició buida indicada. Si surt 5 o 6 tornar a tirar el dau.
- Situar una torre blanca en la primera casella buida, el [rei](#) blanc en la segona, i la torre blanca restant en la tercera. Mai quedaran les dos Torres al mateix costat del rei.
- Situar els peons blancs i negres en les seues caselles habituals, i situar les peces negres exactament en espill respecte a les blanques (així les Negres tindran en a8 exactament el mateix tipus de peça que les Blanques tenen en a1).