

JUEGOS ESCOLARES 2025-2026

AJEDREZ

INTRODUCCIÓN

El Excmo. Ayuntamiento de Soria, en virtud de las facultades conferidas por la Orden CYT/826/2025, de 16 de julio, por la que se aprueba el programa de deporte en edad escolar de Castilla y León para el curso 2025-2026, y con el propósito de fomentar el ajedrez entre los estudiantes para que éstos mejoren las capacidades y potencien los valores incluidos en la Recomendación del Parlamento Europeo, de 15 de marzo de 2012, sobre la introducción del programa “Ajedrez en la Escuela” en los sistemas educativos de la Unión Europea, convoca la fase local de los Juegos Escolares 2025-2026 en el deporte del ajedrez con las siguientes características básicas:

1. Dos torneos consistentes en:
 - a. Una competición por equipos de ajedrez clásico mediante competición individual.
 - b. Una competición individual de ajedrez 960.
2. Los participantes en estos Juegos Escolares lo harán:
 - a. En relación con la primera competición, bien formando un equipo de cuatro participantes según lo dispuesto en la Orden CYT/826/2025, bien de forma individual.
 - b. Respecto de la segunda competición, de forma individual.
3. Podrán participar en la fase local de los Juegos Escolares 2025-2026 de ajedrez todos los nacidos entre 2006 y 2019, ambos años incluidos, siempre que estén matriculados en algún centro escolar de la capital soriana.
4. **Solamente el primer torneo, esto es, la competición de ajedrez clásico, otorgará el derecho a participar en el Campeonato en Edad Escolar de Castilla y León 2025-2026. Y, aun dentro de esta competición, solo serán candidatos a participar en el citado Campeonato los equipos conformados por los nacidos entre los años 2012 y 2015, ambos inclusive, así como los participantes individuales que igualmente hubieran nacido en alguno de esos años.**
5. La inscripción en la fase local de los Juegos Escolares 2025-2026 de ajedrez se realizará entregando el boletín anexo en el Departamento Municipal de Deportes antes de las **14 horas del día 29 de enero de 2026.**

COMPETICIÓN POR EQUIPOS POR SISTEMA INDIVIDUAL

Fecha y lugar de celebración

Día 31 de enero, a partir de las 9.30 horas, en el Polideportivo de La Juventud.

Sistema de competición

La competición se desarrollará de manera individual aun cuando los participantes formen parte de un equipo.

Se disputará un torneo mediante sistema suizo a cinco rondas, salvo que el número de participantes aconseje otro sistema o número de rondas.

El ritmo de juego será 15 minutos más tres segundos de incremento por jugada y jugador.

Emparejamientos

Los emparejamientos del torneo serán realizados con la ayuda del programa informático Vega.

Al desarrollarse la competición de forma individual, será posible el emparejamiento de dos miembros de un mismo equipo.

Para establecer los emparejamientos de la primera ronda, se ordenará a los participantes de acuerdo con los siguientes criterios, según se exponen: Elo FIDE, ordenación alfabética del primer y, en su caso, segundo apellidos y nombre.

No cabrá reclamación sobre los emparejamientos realizados, salvo por errónea inclusión de un resultado y siempre que la reclamación se realice antes de que comience la ronda siguiente a la ronda en que se produjo el error.

Eliminaciones

Serán eliminados de la competición:

1. Los inscritos que no confirmaran su participación al iniciarse la competición.
2. Quienes no comparecieran a una ronda sin haber justificado debida y previamente su incomparecencia.

En el segundo supuesto mencionado, el jugador eliminado seguirá apareciendo en las listas, con la puntuación que hubiera obtenido hasta su eliminación, a los únicos efectos de establecer la puntuación del equipo del que forme parte, así como la puntuación de sus oponentes en los sistemas de desempate.

Clasificaciones

Individual

La clasificación individual estará ordenada de forma descendente de acuerdo con la puntuación conseguida por los participantes. Dicha puntuación seguirá el criterio común de este deporte: 1 punto por partida ganada, 0,5 puntos por partida en tablas y 0 puntos por partida perdida o incomparecencia.

Cuando dos o más participantes obtengan la misma puntuación, se aplicarán los siguientes sistemas de desempate, según se indican, para ordenarlos en la clasificación: Buchholz menos el peor resultado, Buchholz mediano, Buchholz total y sistema progresivo.

Por equipos

La puntuación de cada equipo estará formada por la suma de las puntuaciones conseguidas por los tres componentes que quedaron en mejor posición en la clasificación individual.

El orden de la clasificación por equipos será descendente, de acuerdo con las puntuaciones conseguidas, y, en su caso, atenderá a los mismos criterios de desempate, y en el mismo orden, que la clasificación individual. No obstante, si después de aplicar los cuatro criterios de desempate establecidos, dos o más equipos continuaran empatados, el orden de la clasificación será decidido de acuerdo con la posición que el mejor jugador del equipo ocupó en la clasificación final.

Normativa subsidiaria

Para todo lo no contemplado en estas normas, serán aplicadas la normativa de la Federación de Ajedrez de Castilla y León y las reglas de juego de la Federación Española de Ajedrez según la interpretación que de ellas hagan los árbitros.

COMPETICIÓN DE AJEDREZ 960

Fechas y lugar de celebración

Día 7 de febrero, a partir de las 9.30 horas, en el Polideportivo de La Juventud.

Sistema de competición

Para dar a conocer sistemas de competición distintos al habitual, se desarrollará una competición de ajedrez aleatorio de Fischer o ajedrez 960, llamado así por el número total de posibles posiciones iniciales. Dadas las peculiaridades de este tipo de partidas, se incluyen sus reglas en este documento, si bien se entregarán a los participantes en la sesión anterior de estos Juegos Escolares.

La competición se disputará mediante un sistema suizo a cinco rondas con un ritmo de 15 minutos más tres segundos de incremento por jugada y jugador. Tanto el número de rondas como el sistema se podrán modificar si así se considera oportuno por el número de participantes.

Emparejamientos

Los emparejamientos del torneo serán realizados con la ayuda del programa informático Vega.

Para establecer los emparejamientos de la primera ronda, se ordenará a los participantes de acuerdo con los siguientes criterios, según se exponen: Elo FIDE, ordenación alfabética del primer y, en su caso, segundo apellidos y nombre.

No cabrá reclamación sobre los emparejamientos realizados, salvo por errónea inclusión de un resultado y siempre que la reclamación se realice antes de que comience la ronda siguiente a la ronda en que se produjo el error.

Eliminaciones

Serán eliminados de la competición:

1. Los inscritos que no confirmaran su participación al iniciarse la competición.
2. Quienes no comparecieran a una ronda sin haber justificado debida y previamente su incomparecencia.

Clasificaciones

La clasificación, individual, estará ordenada de forma descendente de acuerdo con la puntuación conseguida por los participantes. Dicha puntuación seguirá el criterio común de este deporte: 1 punto por partida ganada; 0,5 puntos por partida en tablas; 0 puntos por partida perdida o incomparecencia.

Cuando dos o más participantes obtengan la misma puntuación, se aplicarán los siguientes sistemas de desempate, según se indican, para ordenarlos en la clasificación: Buchholz menos el peor resultado, Buchholz mediano, Buchholz total y sistema progresivo.

Normativa subsidiaria

Para todo lo no contemplado en estas normas, serán aplicadas la normativa de la Federación de Ajedrez de Castilla y León y las reglas de juego de la Federación Española de Ajedrez según la interpretación que de ellas hagan los árbitros.

AMBAS COMPETICIONES

Los arbitrajes serán realizados por D. Juan Carlos Frechoso Remiro (árbitro de la Federación de Ajedrez de Castilla y León). En caso de que no pudiera realizar su labor, será sustituido por un monitor de la Federación de Ajedrez de Castilla y León o, en su defecto, por un miembro del Club Deportivo de Ajedrez Círculo Amistad Numancia.

=====

=====

LEYES DEL AJEDREZ. DIRECTRICES II. Reglas de Ajedrez 960

II.1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez 960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

II.2 Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez 960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

- II.2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
- II.2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
- II.2.3 Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

II.3 El enroque en Ajedrez 960

II.3.1 El Ajedrez 960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez *normal*, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez 960.

II.3.2 Cómo enrocarse. En Ajedrez 960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

- II.3.2.1 Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.
- II.3.2.2 Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
- II.3.2.3 Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.
- II.3.2.4 Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.
- II.3.2.5 Recomendaciones

1) Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.

2) Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez normal.

II.3.2.6 Aclaración:

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

II.3.2.7 Notas

- 1) Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
- 2) En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
- 3) En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.
- 4) Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.

5) En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez normal. deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocar por el flanco c (O-O-O O-O-O), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocar por el flanco g (O-O O-O) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.