



Schachverein Wesel 1928 e.V.

An der Zitadelle 4 (Haupttor), 46483 Wesel

Internet: www.schachverein-wesel.de

Offenes Rapid-Turnier im Schach960

- Ausrichter: SV Wesel 1928 e.V.
- Spielort: An der Zitadelle 4 (Haupttorgebäude 1.OG)
- Anmeldung: Bis spätestens um 10:45 Uhr vor Ort
Jeder interessierte Schachspieler ist teilnahmeberechtigt.
- Startgeld: 5€ Erwachsene, 3€ Jugendliche
- Preise: Die Startgelder werden komplett ausgeschüttet!
1. Platz: 40%
2. Platz: 30%
3. Platz: 15%
Bester Jugendlicher: 15%
- Termin: Sonntag, 15.06.2014, 11:00 Uhr
- Turniermodus: 7 Runden Schweizer System, bei Punktgleichheit Buchholzwertung.
Auslosung der Anfangsstellung jeweils zu jeder neuen Runde (gleiche Aufstellung für jedes Brett).
Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler und Partie 15 Minuten + 5 Sekunden Aufschlag pro Zug.
Gespielt wird nach den FIDE-Schnellschachregeln und den Schach960-Regeln (kleiner Überblick im Anhang).
Bei Punktgleichheit an Preisplätzen wird ein Stichkampf mit 5 Minuten pro Spieler und Partie veranstaltet.

Im Turniersaal herrscht absolutes Rauch- & Alkoholverbot!



Schachverein Wesel 1928 e.V.

An der Zitadelle 4 (Haupttor), 46483 Wesel

Internet: www.schachverein-wesel.de

Offenes Rapid-Turnier im Schach960

Anhang: Kurzer Regelüberblick für Schach960

Schach960 geht im Prinzip wie normales Schach, allerdings mit einer anderen Anfangsaufstellung der Figuren und dementsprechend auch anderen Rochaderegeln. Die Bauern stehen vor Partiebeginn wie bei klassischem Schach jeweils auf der 2. bzw. 7. Reihe.

Die Stellung der restlichen Figuren auf den Reihen 1 bzw. 8 wird jedoch zufällig ausgelost. Hierbei muss nur gelten:

- * Der König steht irgendwo zwischen den beiden Türmen, damit beide Rochaden möglich sind.
- * Die Läufer müssen verschiedene Felderfarben beherrschen.
- * Schwarz hat die an der Brettmitte gespiegelte Aufstellung von Weiß.

Rochaderegeln:

- * Jeder Spieler darf ein Mal pro Spiel rochieren.
- * Nach der g-Rochade (entspricht der kurzen Rochade im klassischen Schach) steht der König auf der g-Linie und der rochierende Turm auf der f-Linie.
- * Nach der c-Rochade (entspricht der langen Rochade im klassischen Schach) steht der König auf der c-Linie und der rochierende Turm auf der d-Linie.

Die Endpositionen von König und Turm nach der Rochade sind also die gleichen wie beim herkömmlichen Schach.

Dabei gelten die gewöhnlichen Einschränkungen:

- * Sowohl der König als auch der Turm, mit dem man rochieren möchte, dürfen vorher nicht bewegt worden sein.
- * Alle Felder zwischen Start- und Zielfeld von König und rochierendem Turm müssen frei von anderen Figuren sein.
- * Der König darf nicht rochieren, wenn er im Schach steht, er darf kein bedrohtes Feld überschreiten und natürlich nach der Rochade auch nicht im Schach stehen.

Im Gegensatz zum klassischen Schach kann es allerdings vorkommen, dass König und rochierender Turm sich bei der Rochade in die gleiche Richtung bewegen und der König somit das Feld überschreitet, auf dem der betreffende Turm vorher gestanden hat.

Alles andere funktioniert wie beim normalen Schach.

Vor Turnierbeginn wird es eine kurze Wiederholung der Regeln geben!

1. Vorsitzender: Ulrich Dimmek, Wacholderweg 16, 46487 Wesel, ☎ 0281/963380

Kontakt: ☎ 0281/29131 (nur an den Spieltagen), ✉ post@schachverein-wesel.de

Bankverbindung: Verbandssparkasse Wesel (BLZ 356 500 00) Konto 438 333