

Nikolaus-Blitzturnier / Vereins-Blitzmeisterschaft 2022

Das Nikolausblitzturnier 2022 findet am 07.12.2022 statt und ist gleichzeitig die Vereins-Blitzmeisterschaft 2022.

Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder der Schachabteilung des SV Blau-Weiß Concordia Viersen, Meldeschluss ist um 19:30 Uhr am Spieltag.

Das Turnier wird als einrundiges Rundenturnier im Rutschsystem durchgeführt.

Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler pro Partie.

Es gelten die FIDE-Blitzschachregeln in der Variante nach A.4.

Dies bedeutet insbesondere, dass der 2. regelwidrige Zug eines Spielers in einer Partie zum Verlust führt.

Abweichend wird bestimmt, dass der erste regelwidrige Zug nicht zu einer Zeitgutschrift für den Gegner führt.

Bei Punktegleichheit – auch auf dem ersten Platz – entscheidet die Wertung nach Sonneborn-Berger. Ist diese, soweit es um den ersten Platz geht, ebenfalls gleich, entscheidet/entscheiden eine Armageddonpartie/Armageddonpartien. Dabei erhält Weiß 5 Minuten Bedenkzeit, Schwarz 4 Minuten. In einer Armageddonpartie muss Weiß gewinnen, ein Remis wird als Sieg für Schwarz gewertet. Zur Ermittlung der Farbverteilung dieser Partie/n wird durch Losentscheid einer der beiden Spieler bestimmt, der wählen kann, ob er mit Schwarz oder Weiß spielt.

Mit der Teilnahme am Turnier erklären sich die Teilnehmenden damit einverstanden, dass ihre Daten (Name, Telefonnummer, Emailadresse) zwecks Kommunikation untereinander und mit der Turnierleitung entsprechend weitergegeben werden. Gleichfalls erklären sie sich damit einverstanden, dass die von ihnen im Zusammenhang mit der Teilnahme gemachten Fotos/Filmaufnahmen für Zwecke der Schachabteilung genutzt, verbreitet und veröffentlicht werden dürfen; sollte im Einzelfall hierzu kein Einverständnis bestehen, wird um umgehende Mitteilung bei Foto-/Filmaufnahmen gebeten.

Spielort: Pfarrheim Viersen-Bockert, Pastor-Lennartz-Platz 2

Turnierleiter: Michael Glinzk

A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.

A.4 Anderenfalls gilt folgendes:

A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,

A.4.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.

A.4.1.2 kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.

A.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen Fall gemäß Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss er nach Art. 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.

A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.

A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.

A.4.5 Der Schiedsrichter muss auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.

7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen er

7.5.2 Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.

7.5.3 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.

7.5.4 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt er

die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.

7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.