



1. SK Troisdorf  
Schachklub seit 1924 e.V.

# Mein erstes Schachturnier

## Einige Turnierregeln

**Berührt – geführt.** Wer eine Figur anfasst, muss mit dieser Figur auch ziehen! Wird die Figur losgelassen, ist eine Änderung nicht mehr möglich! Da die Rochade ein Königszug ist, muss zuerst der König, dann der Turm gezogen werden. Wird der Turm zuerst angefasst, darf nur ein Turmzug gemacht werden. 😊



**Keine Kommentare.** Es ist nicht erlaubt, von außen in eine Partie einzugreifen. Dies gilt für Spieler an anderen Brettern, aber auch für Eltern und Betreuer. Auch indirekte Hilfen wie Pantomime oder Kopfnicken/-schütteln sind verboten. Auch hörbare Kommentare wie „Wenn der Franz jetzt mit dem Springer schlägt, hat er die Partie gewonnen.“ oder „Matt in drei Zügen“ fallen unter dieses Verbot. *Reklamiert der Gegner eine solche Hilfe, kann im schlimmsten Fall die Partie für den Spieler, der eine Unterstützung erhalten hat, als verloren gewertet werden.*

**Ungültige Züge.** Nicht regelgerechte Züge können vom Gegner reklamiert werden. Beispiele: Der König steht im Schach und das Schach wird nicht abgewehrt, oder der Bauer schlägt rückwärts, usw. *Mehrfache ungültige Züge führen zum Partieverlust! WICHTIG: Ist die Schachuhr noch nicht gedrückt worden, ist eine Korrektur noch möglich – auch wenn der Gegner schon reklamiert hat!*

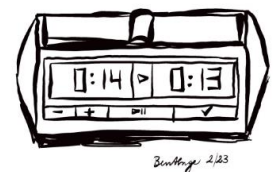


**Keine Gespräche.** Während des Turniers sind Gespräche – auch zwischen den Gegnern – nicht erlaubt, um die Konzentration nicht zu stören. Auch sonstige Störungen sind verboten!!

**Reklamationen.** Die Schachuhr wird angehalten (mittlere Start-/Pausetaste). Der Schiedsrichter wird durch Heben eines Armes *lautlos* „gerufen“.

## Die Schachuhr

Die Schachuhr – eigentlich sind es 2 verbundene Uhren – wird vor jeder Runde vom Schiedsrichter auf die richtige Zeit eingestellt. Bei Formel eins sind das 15 Minuten = 0:15. Gibt der Schiedsrichter die Runde frei, startet der Spieler mit den schwarzen Steinen die Uhr: Die Uhr des Gegners beginnt zu laufen. Dieser macht seinen Zug, drückt die Uhr, und die Uhr des anderen Spielers läuft (meist blinkt dann die Anzeige auf der spielenden Seite).



*Die Uhr darf nur bei einer Reklamation angehalten werden! Toilettengänge gehen zu Lasten der Bedenkzeit und sollten daher in den Pausen erfolgen.*

Nach Ablauf der Bedenkzeit ist die Partie nur dann beendet, wenn der Gegner den Schiedsrichter „ruft“ und Zeitüberschreitung reklamiert. Die Partie ist dann verloren. Wird versehentlich weitergespielt, obwohl die Zeit überschritten wird, dann gelten alle ausgeführten Züge, bis reklamiert wird. Man muss also aufpassen!

Auf welcher Seite die Schachuhr steht, entscheidet der Schiedsrichter. Grundsätzlich muss die Uhr mit der gleichen Hand gedrückt werden, mit der die Figur bewegt wurde.

## Rundenturnier nach dem Schweizer System

Beim Schweizer System wird die erste Runde nach der Startliste ausgelost (Sortierung nach der DWZ), Ist keine DWZ vorhanden, ist die Reihenfolge zufällig. Die Auslosung erfolgt in der Regel durch ein Computerprogramm (Swiss Chess)

Ab der 2. Runde erfolgt die Auslosung nach dem Tabellenstand (in der 2. Runde werden die Sieger der 1. Runde gegeneinander ausgelost, ebenso die Verlierer). Da nach jeder Runde ein Farbwechsel (Weiß/Schwarz) erfolgen soll und gegen jeden Gegner nur eine Partie gespielt werden darf, kann es hier aber zu Abweichungen kommen.

## Punktwertung

Sieg = 1 Punkt - Remis (Unentschieden)  $\frac{1}{2}$  Punkt. Niederlage 0 Punkte.

Da oft Spieler punktgleich sind, gibt es 2 Feinwertungen. Die Berechnung der Feinwertungen übernimmt der Computer. Man kann aber auch nachrechnen.

## Feinwertung Buchholz

Die Punkte der Gegner werden - unabhängig vom erzielten Ergebnis - als Buchholz-Punkte gutgeschrieben. Idee: Spiele gegen erfolgreiche Gegner bringen viele Buchholz-Punkte, gegen erfolglose Gegner aber weniger Buchholz-Punkte. (Ein Sieg gegen Bayern München ist mehr Wert als ein Sieg gegen Arminia Bielefeld.)

**Beispiel:** Die Gegner in den 7 Runden haben in der Endtabelle 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 Partiepunkte = Die Summe = 21 ergeben die Buchholzpunkte.

## 2. Feinwertung Sonneborn-Berger

Wieder werden die Punktzahlen der Gegner herangezogen, aber nun unter Berücksichtigung des erzielten Ergebnisses. Bei einem Sieg bekommt man die volle Punktzahl, bei einem Remis die halbe Punktzahl und bei einer Niederlage nichts.

**Beispiel:** Die Partien gegen die Spieler\*innen mit 6 und 4 Punkte wurden verloren = 0 SoBe. Gegen die Gegner\*innen mit 5 und 3 Punkten wird Remis gespielt: 2,5 + 1,5 SoBe Die übrigen Partien werden gewonnen, macht 2 + 1 Punkt. Der Sieg gegen den punktlosen Spieler am Tabellenende bringt nichts. Zusammen also 2,5 + 1,5 + 2 + 1 = 7 SoBe.