

VM SC Forchheim 2008_2009 – Allgemeine Regeln

Sollte jemand an den Spielterminen verhindert sein, bitte umgehende Mitteilung an die Turnierleitung.

Achtung: Wichtige Änderung:

Verlegung nur nach Absprache mit Gegner **UND** gleichzeitiger Info der Turnierleitung (Wolfgang Fiedler 09161/60057 bzw. fiedlerw@t-online.de). (Dies ist notwendig, da der Terminkalender wie immer sehr eng gestrickt ist und wenig Ausweichmöglichkeiten bestehen).

Bitte unbedingt beachten!!

Die beiden letzten Runden können nicht nachgespielt werden, außerdem müssen bis zum Beginn der vorletzten Runde alle vorherigen Runden abgeschlossen sein.

Um einen reibungslosen Ablauf der Vereinsmeisterschaft zu gewährleisten und Unstimmigkeiten im Voraus zu begegnen, sind die folgenden Regeln einzuhalten:

1. Gespielt wird mit 2 Stunden Bedenkzeit für 40 Züge plus 30 Minuten für den Rest der Partie.
2. Die Verlegung einer Partie nach hinten ist nur nach Absprache mit dem Gegner **und** der Nennung eines Ersatztermins, spätestens 3 Tage nach Verlegung an den Turnierleiter Wolfgang Fiedler 09161/60057 bzw. fiedlerw@t-online.de möglich. Dieser Ersatztermin muss noch vor der übernächsten Runde liegen.
3. Spielbeginn ist, soweit nicht anders verabredet, jeweils um **19:30** Uhr.
4. Nachholpartien bitte vermeiden, sondern, soweit möglich vorspielen.
5. Sollte eine Telefonnummer/Mailadresse nicht richtig oder veraltet sein, bitte sofort den Turnierleiter und die Spieler dieser Gruppe informieren.
6. D2: Schachfreund Muth ist blind, ich bitte daher den beiliegenden Anhang entsprechend zu beachten.

Die Gruppen A, B und C werden ELO und DWZ ausgewertet, die Gruppen D1 u D2 nur DWZ.

Auf- und Abstiegsregelung:

A			2 ab
B		1 auf	1 ab
C		2 auf	3 ab
D1 u D2	je	2 auf	

Kontaktdaten der jeweiligen Gruppe werden am 1. Spieltag ausgehändigt, bzw. vermailt.

VM SC Forchheim 2008_2009 – Allgemeine Regeln

Spiel zwischen Sehenden und Sehbehinderten (gesetzlich: Blinden) Regeln für das Zweibrettspiel

1. Im Turnierschach zwischen Sehenden und Sehbehinderten Spielern ist das Spielen an zwei Brettern vorgeschrieben. Der Sehende benützt ein normales Schachbrett, der Sehbehinderte ein Steckschach mit folgenden Merkmalen:
 - a) Mindestgröße 20 x 20 cm
 - b) Erhöhte schwarze Felder
 - c) Markierung der schwarzen Steine
2. Die Züge sind entsprechend dem algebraischen System deutlich anzusagen, vom Gegner zu wiederholen und auf seinem Brett auszuführen.
3. Auf dem Brett des sehbehinderten Spielers gilt ein Stein als "berührt", wenn er aus der Sicherungsöffnung herausgezogen ist.
4. Ein Zug des sehbehinderten Spielers ist "ausgeführt", wenn
 - a) ein Stein in eine Sicherungsöffnung gesteckt
 - b) im Falle einer Wegnahme der geschlagene Stein von dem Brett des am Zug befindlichen Spielers entfernt und
 - c) der Zug angesagt worden ist. Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.
5. Eine spezielle Uhr für Sehbehinderte ist zulässig. Die Uhr soll folgende Bedingungen enthalten:
 - a) ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern; alle 5 Minuten müssen durch einen erhabenen Punkt, alle 15 Minuten durch zwei erhabene Punkte markiert sein
 - b) ein leicht zu fühlendes Fallblättchen. Dieses soll so angebracht sein, dass der sehbehinderte Spieler nach Möglichkeit den Minutenzeiger während der letzten 5 Minuten der vollen Stunde ertasten kann.
 - c) Eine Uhr, die den sehbehinderten Spieler auf mechanische Weise auf den Beginn der letzten 5 Minuten vor der vollen Stunde aufmerksam macht ist zulässig.
6. Der sehbehinderte Spieler darf die Partie in Blindenschrift notieren oder auf einen Tonträger sprechen.
7. Ein Versprechen bei der Zugansage muss sofort und vor dem „Ingangsetzen“ der Uhr des Gegners berichtigt werden.
8. Ergeben sich auf den Brettern unterschiedliche Stellungen, so sind diese unter Hinzuziehung des Wettkampfleiters und unter Zuhilfenahme der Partieaufzeichnungen zu berichtigen. Falls die Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der einen falschen Zug ausgeführt hat, hinnehmen, dass die Stellung der Partieaufzeichnung angeglichen wird.
9. Stimmen bei unterschiedlichen Stellungen auch die Partieaufzeichnungen nicht überein, so sind die Züge bis zur Übereinstimmung der Notation zurückzunehmen. Die verbrauchte Zeit ist vom Wettkampfleiter zu korrigieren.
10. Benötigt ein Spieler während der Partie einen Helfer, so kann der Wettkampfleiter diesen auf Verlangen eines Spielers eine oder mehrere der nachfolgenden Aufgaben übertragen:
 - a) die Züge des sehbehinderten Spielers auf dem Brett des Gegners ausführen
 - b) die Züge des sehenden Spielers ansagen
 - c) die Züge des Sehbehinderten Spielers aufzuschreiben und dessen Uhr zu drücken
 - d) des sehbehinderten Spieler auf dessen Fragen die Zahl der Züge und die von beiden Spielern verbrauchte Bedenkzeit mitzuteilen
 - e) Zeitüberschreitung zu reklamieren
 - f) Bei Hängepartien die notwendigen Formalitäten zu erledigen.
11. Im Übrigen gelten die allgemeinen Schachregeln.
Bei der Zugansage sollte man sich für die Linien folgender Begriffe bedienen:

A = Anton B= Berta C = Cäsar D = Dora E = Emil F = Friedrich G = Gustav H = Heinrich