



# SCHACHBEZIRK LINKER NIEDERRHEIN

IM NIEDERRHEINISCHEN SCHACHVERBAND 1901 E.V.

Fredi Ehlers, Flachsweg 6, 47909 Kempen, Tel.: 02152-9571863, Mobil: 01573-4640402, [sbln1.nsv2@gmx.de](mailto:sbln1.nsv2@gmx.de)

## Ausschreibung

### Bezirks – Blitz - Mannschaft - Meisterschaft 2022 / 2023

**Termin:** Samstag, 19.11.2022

**Spielort :** Schachclub SC Kevelaer, Öffentliche Begegnungsstätte, (1. Etage, Raum 103)  
Bury-St.Edmunds-Straße7, 47623 Kevelaer

Für gehbehinderte Schachfreunde ist ein Fahrstuhl vorhanden. Um die Nutzung sicher zu stellen ist Peter Drißen vom SC Kevelaer, per Email: [turnierleiter@schachclub-kevelaer.de](mailto:turnierleiter@schachclub-kevelaer.de) rechtzeitig zu informieren!

**Meldeschluss:** bis Freitag, 18.11.2022 - 24:00 Uhr

Achtung: Die Teilnehmerschaft ist aus Platzgründen auf 12 Mannschaften begrenzt!

Am Spieltag ist keine Meldung möglich!

Anmeldung per Email an Fredi Ehlers ([SBLN1.NSV2@gmx.de](mailto:SBLN1.NSV2@gmx.de))

**Registrierung:** am Spieltag bis 14:45 Uhr / **Spielbeginn:** 15.00 Uhr

#### **Teilnehmer:**

Die Bezirks – Mannschaft – Blitz - Meisterschaft ist offen für alle Spieler und Spielerinnen, die im Schachbezirk Linker Niederrhein aktiv gemeldet sind. Gespielt wird in Vierer-Mannschaften. Ein fünfter Spieler kann als Ersatzspieler unter Aufrücken der übrigen Spieler angereiht werden. Die für die erste Runde gemeldete Rangfolge kann während des Turniers nicht geändert werden!

#### **Modus:**

Es wird ein Runden-Turnier nach den Blitzschachregeln der FIDE-Schachregeln Anhang B gespielt. Regel B3 kommt nicht zur Anwendung.

**Bedenkzeit:** 5 Minuten pro Spieler und Partie

**Material:** Spielmaterial wird vom Ausrichter gestellt!!!!

**Coronaschutzverordnung:** Es gilt das Hygienekonzept des Schachbundes NRW in seiner jeweils aktuellen Version.

#### **Qualifikation:**

Die ersten 4 Mannschaften sind für die Verbands-Blitz-Meisterschaft qualifiziert. Entsteht auf dem ersten oder vierten Platz Mannschaften-Punkte gleichheit, entscheidet die Zahl der im Turnier erzielten Brettunkte.

Ist auch diese gleich, wird eine StICKKampfrunde der punktgleichen Mannschaften mit vertauschten Farben ausgetragen. Stehen nur 2 Mannschaften so ist bei unentschieden, die Berliner Wertung für den StICKkampf anzuwenden.

### **Datenschutz**

Alle teilnehmenden Spieler erklären sich mit ihrer Teilnahme einverstanden, dass die Daten: Name, Vorname, Vereinszugehörigkeit und gegebenenfalls DWZ im Zuge der Ergebnisveröffentlichung auf der Bezirks-Seite bzw. anderen Schach-Portalen veröffentlicht werden. Kommunikationsdaten der Vereins- sowie Mannschaftenverantwortlichen eingeschlossen.

### **Rechtsmittel:**

Gegen diese Ausschreibung ist, unter Beachtung von Fristen, Formen und sonstigen Vorschriften von Ziffer 9 der Bundesturnierordnung des Schachbundes Nordrhein-Westfalen das Rechtsmittel des Protestes zum Bezirksspielausschuss zulässig. Der Protest ist in 6-facher Ausfertigung an Fredi Ehlers, Flachsweg 6, 47906 Kempen zu richten. Die Protestgebühr (100,- Euro) ist auf das Konto des Schachbezirk Linker Niederrhein bei Sparkasse Neuss, IBAN:DE92 3055 0000 0093 1560 24 zu überweisen. Dem Rechtsmittel ist ein Zahlungsnachweis beizufügen.

### **Fredi Ehlers**

**Bezirksspielleiter**

## **B. Blitzschach (FIDE)**

B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt.

B.2 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.

B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und B.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder, dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.

B.4 Anderenfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A.4.

B.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.

## **Artikel 7: Regelverstöße (FIDE)**

7.1 .... 7.2.1 .... 7.3 .... 7.4.1 .... 7.4.2 .... 7.4.3 ....

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 ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

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 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1 oder 7.5.2 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.

7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.

7.7.1 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung), wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt. 7.7.2 Für den ersten Verstoß gegen die Artikel 7.7.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Artikel 7.7.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn 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.

7.8.1 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies als regelwidriger Zug betrachtet.

7.8.2 Für den ersten Verstoß gegen die Artikel 7.8.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Artikel 7.8.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn 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.