



75. Oederaner Weihnachts- Blitzschachturnier



Ausschreibung

Veranstalter: TSG Oederan e. V., Abteilung Schach

Termin/Ort: **26. Dezember 2025** (2. Weihnachtsfeiertag)

Beginn: 9:00 Uhr, Einlass ab 8:30 Uhr



Oederan, Eppendorfer Straße 9a

Veranstaltungsraum der Bäckerei Möbius

Die Anmeldung erfolgt direkt vor Ort (8:30 Uhr – 9:00 Uhr).

Startgebühren: Erwachsene 4,00 €

Jugendliche (Geburtsjahr 2007 und jünger) 2,00 €

Das Turnier ist offen für alle regelkundigen Schachspieler, die Mitgliedschaft in einem Verein ist nicht erforderlich, auch Hobbyspieler sind willkommen. Blitzschach-Regelhinweise sind im Anhang aufgeführt.

Bedenkzeit: 5 Minuten (ohne Zugabe pro Zug)

Turniermodus: Schweizer System, 13 Runden

Bei Punktgleichheit zählt zuerst die Buchholz-Wertung, danach die Sonneborn-Berger-Wertung.

Dem Sieger winkt ein Pokal.

Alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde.

Für die ersten 10 Plätze gibt es wieder interessante Sachpreise.

Kontakt/Anfragen: Mathias Möbius
Eppendorfer Straße 9a
09569 Oederan

Tel. 0172-6211768 (auch whatsapp)
mathias.moebius@moebius-baeckerei.de

Mit der Anmeldung zu dieser Veranstaltung geben die Teilnehmenden der TSG Oederan e. V. die uneingeschränkte Erlaubnis die Fotografien und Medienaufzeichnungen, welche während des Oederaner Blitzschachturniers am 26. Dezember in Oederan aufgenommen werden, unentgeltlich für kommerzielle und nicht kommerzielle Zwecke wiedergeben zu dürfen. Das Nutzungsrecht schließt die Print-, Digital- und Onlinepublikationen sowie die Social- Media-Kanäle (Facebook, Twitter, Instagram) ein.

Regel-Hinweise

1. Vor Beginn der Partie Figurenaufstellung und Uhreneinstellung kontrollieren.

Nach Beginn der Partie ist Korrektur nur noch zulässig, wenn sich beide Spieler darauf einigen.

Ansonsten wird die Partie mit der fehlerhaften Aufstellung/Einstellung fortgesetzt. Sofern die Position des Königs fehlerhaft ist, dann ist die Rochade nicht möglich. Sofern die Position des Turms fehlerhaft ist, so ist die Rochade nach dieser Seite nicht möglich.

2. Jeder Zug darf nur mit einer Hand ausgeführt werden, einschließlich Drücken

der Uhr. Das gilt auch für Rochade, Schlagen einer gegnerischen Figur oder Umwandlung eines Bauern. Die Schachuhren sind angemessen zu behandeln.

3. Schach muss nicht angesagt werden.

4. Sobald eine Figur berührt wurde, dann muss mit dieser Figur ein Zug

ausgeführt werden (berührt – geführt). Das gilt nicht, wenn mit dieser Figur kein regelgerechter Zug ausgeführt werden kann.

5. Wenn ein Zug beendet wurde (Figur losgelassen, engl. „made“), dann kann

dieser Zug nicht mehr verändert werden. Dies gilt nicht, wenn es ein regelwidriger Zug wäre und der Spieler dies noch vor dem Drücken der Uhr bemerkt.

6. Sofern ein Spieler einen regelwidrigen Zug ausführt, dann kann der Gegner

dies unmittelbar nach Abschluss des Zuges (nach Drücken der Uhr, engl.

„completed“) reklamieren. Beispiele:

- König verbleibt nach dem Zug im bereits bestehenden Schach
- König gerät durch den Zug in Schach
- König steht vor der Rochade im Schach oder überquert bei der Rochade ein bedrohtes Feld
- Rochade, nachdem der König oder der beteiligte Turm bereits gezogen haben
- eine Figur zieht auf ein Feld, welches in diesem Zug für diese Figur regulär nicht erreichbar war
- Bauer erreicht die gegnerische Grundlinie und wird nicht in eine andere Figur umgewandelt
- Uhr wird gedrückt, ohne einen Zug auszuführen

Sofern der Gegner diese regelwidrigen Tatbestände sofort (vor Beginn der Ausführung eines eigenen Zuges) reklamiert, dann hat der Spieler, welcher den regelwidrigen Zug ausgeführt hat, die Partie verloren. Die Partie wird jedoch remis gewertet, wenn das noch vorhandene Material des Gegners zur Herbeiführung einer Mattstellung regelmäßig nicht ausreicht. Hat der Gegner in der Zwischenzeit einen Zug ausgeführt, dann kann der vorangegangene regelwidrige Zug nicht mehr reklamiert werden. Die Partie wird in der entstandenen Stellung fortgesetzt.

Hinweis: „Schlagen des Königs“ ist nicht mehr üblich, wird hier aber genauso gewertet wie sofortige Reklamation des regelwidrigen Zuges: „König steht nach dem Zug noch im Schach“

7. Sobald ein Spieler den Zeitablauf des Gegners („Blättchenfall“) bemerkt, dann

kann er darauf hinweisen und gewinnt damit die Partie. Die Partie wird jedoch remis gewertet, wenn das noch vorhandene Material des Spielers zur Herbeiführung einer Mattstellung regelmäßig nicht ausreicht. Ist bereits bei beiden Spielern die Zeit abgelaufen, dann wird die Partie ebenfalls remis gewertet. Wird eine Mattstellung und Zeitablauf gleichzeitig festgestellt, dann hat die Mattstellung Vorrang.

8. Nach Ende der Partie Figuren korrekt aufstellen, Uhr stellen, der Sieger meldet dem Turnierleiter das Ergebnis.