

1 Schlagschachordnung TV/DJK Hammelburg

Jeder Spieler hat fünf Minuten Bedenkzeit pro Partie.

Bei Punktgleichheit wird die Platzierung zwischen den Beteiligten nach Entscheidung des Turnierleiters ausgeblitzt.

Siebertitel: „Räuberhauptmann 20..“

1.1 Schlagschachregeln

Die gewonnene Partie Sieger ist, wer alle seine Steine verloren hat, wer nicht mehr ziehen kann, wer berechtigt die Zeitüberschreitung seines Gegners reklamiert oder dessen Gegner die Partie aufgibt.

Die unentschiedene Partie Die Partie ist Remis, sobald beide Spieler nur noch ungleichfarbige Läufer oder je nur noch einen König besitzen oder durch Übereinkunft der beiden Spieler.

Die Stellung des Königs Der König hat keine herausragende Stellung. Aus diesem Grund besteht auch kein Rochaderecht. Ein Schachgebot braucht deshalb nicht beachtet zu werden. Wird der König geschlagen, geht die Partie unverändert weiter.

Die Bauernumwandlung Gelangt ein Bauer auf die gegnerische Grundreihe, so wird er als Bestandteil des gleichen Zuges in eine beliebige andere Figur (auch König) der gleichen Farbe verwandelt.

Die Schlagpflicht Bei jedem Zug muss, soweit möglich, ein Stein des Gegners geschlagen werden. Bestehen mehrere Schlagmöglichkeiten, entscheidet sich der Spieler für eine beliebige.

Der regelwidrige Zug Handelt es sich um einen regelwidrigen Zug im Sinne der allgemeinen Spielregeln, so ist der Gegner vor der eigenen Zugausführung wie bei jedem Blitzturnier berechtigt den Gewinn zu beanspruchen.

Handelt es sich bei dem regelwidrigen Zug um ein Übersehen der Schlagpflicht nach der Schlagschachregel Nr. 5, so muss der Zug nach Reklamation des Gegners zurück genommen werden. Hieraus einen Gewinnanspruch abzuleiten, ist dem Wert und dem Charakter des Turniers nicht angemessen.