
Ausschreibung 1. Soorser Blitzmeisterschaft

Die 1. Soorser Blitzmeisterschaft wird in der schönen Altstadt von Sursee ausgetragen, welche im 13. Jh. von den Kyburgern gegründet wurde. Das Spiellokal ist ein Wahrzeichen der Stadt Sursee und eines der prachtvollsten Rathäuser der Spätgotik (Mitte 16. Jh.). In einem der sehenswerten Innenräume werden wir an diesem Nachmittag unserem Hobby frönen.

- Datum** Samstag, 9. Dezember 2017
- Spiellokal** Rathaus Sursee (Tuchlaube im 1. Obergeschoss)
- Appell** 12:30 - 13:15 Uhr im Spiellokal
- Modus** 9 Runden nach Schweizersystem; 7 Minuten pro Spieler und Partie
- Zeitplan** 13:30 - 17:00 Uhr nach der 5. Runde ca. 15 Minuten Pause
17:15 - 17:30 Uhr Rangverkündung
- Reglement** Soorser Blitzmeisterschaft (siehe Rückseite)
- Einsatz** Erwachsene / Junioren CHF 10.00
Mitglieder Schachclub Sursee befreit
- Preise** 1. – 3. Rang Naturalpreise
- Anmeldung** Salih Karlen
Frieslirain 3b Tel.: 079 / 810 05 49
6210 Sursee E-Mail: spielleiter@schachclub-sursee.ch
- oder via Anmeldeformular auf unserer Webseite www.schachclub-sursee.ch
- **Anmeldeschluss: 6. Dezember 2017**

Herzlichen Dank an alle Sponsoren für ihre grosszügige Unterstützung!



Reglement Soorser Blitzmeisterschaft (SBM)

Allgemeine Bestimmungen

- 1) Der Vorstand des Schachclubs Sursee erlässt das vorliegende Turnierreglement.
- 2) Teilnahmeberechtigt sind sämtliche Schachfreunde und Schachinteressierte. Die Teilnehmerzahl ist limitiert (Anmeldungen werden nach Eingang berücksichtigt).
- 3) Die Veranstaltung findet in einem historischen Gebäude statt, welches mit Sorgfalt zu benutzen ist. Für Schäden an Gebäude, Mobiliar, Einrichtungen und Installationen haftet der Verursacher. Es besteht ein generelles Rauchverbot in allen Räumen.
- 4) Über alle in der Turnierordnung nicht aufgeführten Streitfälle entscheidet die Turnierleitung endgültig.

Turnierordnung

- 5) Die SBM wird jährlich als **Open in einer einzigen Kategorie** durchgeführt. Es werden 9 Runden nach Schweizer System gespielt.
- 6) Die Bedenkzeit beträgt **sieben Minuten pro Spieler und Partie**.
- 7) Wenn während der Partie (nach dem 3. Zug von Schwarz) festgestellt wird, dass die Anfangsstellung falsch war, muss die Partie mit der aktuellen Stellung fortgesetzt werden.
- 8) **Berührt – Geführt.** Wenn ein Spieler einer seine Figuren berührt hat, muss er mit dieser ziehen. Wenn eine Figur des Gegners berührt wird, muss diese geschlagen werden. Möchte ein Spieler eine Figur berühren, um sie zurechtzurücken, muss er dies vorher ankünden.
- 9) Ein **regelwidriger Zug führt zum sofortigen Verlust der Partie**, sofern der Gegner den Gewinn reklamiert und seinen Zug noch nicht ausgeführt hat.
- 10) Die Rangierung erfolgt nach den erzielten Punkten und bei Punktgleichheit entscheidet die Buchholzwertung. Der Turniersieger wird bei Punktegleichheit mit einem Stichkampf ermittelt. Weiss bekommt fünf Minuten Bedenkzeit und muss gewinnen, Schwarz hat vier Minuten Bedenkzeit, dafür reicht ein Remis für den Turniersieg (das Los bestimmt, welcher Spieler die Farbe wählen darf). Sind drei oder mehr Spieler punktgleich an der Spitze, so sind die beiden Spieler mit der höchsten Buchholzwertung für den Stichkampf qualifiziert.
- 11) Der Turniersieger erhält den Titel «Soorser Schachblitzmeister» des Jahres der Austragung.