

Nach den positiven Erfahrungen der Vorjahre werde ich auch in diesem Jahr als Sommerturnier Schachabarten anbieten. Im einzelnen handelt es sich um folgende Veranstaltungen:

- 02.07. Würfelschach
- 16.07. Ansageblitz
- 23.07. Schach 960
- 30.07. Sanduhrblitz
- 06.08. Taschenspringerschach
- 13.08. Hoppel-Poppelschach

Beginn ist grundsätzlich um **20 Uhr**, damit Ihr Euch vorstellen könnt, was auf Euch zukommt, folgen ein paar Anmerkungen:

Beim *Würfelschach* ist es das Ziel, den gegnerischen König zu schlagen, Mattsetzen allein reicht nicht zum Partiegewinn. Es ist erlaubt, ein Schachgebot zu ignorieren oder den König einem Schachgebot auszusetzen.

Vor jedem Zug würfelt der Spieler, welcher Figurentyp zieht:

- 1 = König
- 2 = Dame
- 3 = Turm
- 4 = Läufer
- 5 = Springer
- 6 = Bauer

Kann ein Spieler mit dem gewürfelten Figurentyp keinen Zug ausführen, setzt er aus, und sein Gegner ist an der Reihe.

Bei einer Bauernumwandlung wird analog ausgewürfelt, in welche Figur sich der Bauer verwandelt (bei 1 oder 6 wird in diesem Fall neu gewürfelt).

Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten.

Beim *Ansageblitz* bilden zwei Spieler ein Team. Ein Spieler sagt an, welcher Figurentyp gezogen werden soll (also z.B. „Bauer“, aber nicht „h-Bauer“), der andere trifft die Wahl unter den entsprechenden Zugmöglichkeiten. Gespielt wird doppelrundig, in einer Runde sagt der DWZ-schwächere Spieler an und sein Partner führt die Züge aus, in der anderen sind die Rollen vertauscht.

Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten.

Beim *Schach 960* (bzw. Fischer-Schach) wird die Ausgangsstellung der Figuren auf der Grundreihe ausgelost. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Weiße und schwarze Figuren werden auf den gleichen Linien aufgestellt.
- Die beiden Läufer nehmen unterschiedliche Felderfarben ein.

Ein Turm steht links vom König, der andere rechts (natürlich können weitere Figuren zwischen Turm und König stehen).

Bedenkzeit und Modus werden abhängig von der Teilnehmerzahl festgelegt.

Beim *Sanduhr-Blitz* beginnen beide Spieler mit einer Minute Bedenkzeit, was der eine Spieler verbraucht, erhält der andere dazu, so dass die Summe der Bedenkzeit stets zwei Minuten beträgt. Der DWZ-Stärkere gewährt nach folgendem Schlüssel eine Bedenkzeitvorgabe:

- weniger als 100 DWZ-Punkte Differenz je 1 Minute
- 100 bis 199 Punkte Differenz 50 Sekunden gegen 1 Minute 10 Sekunden
- 200 bis 299 Punkte Differenz 40 Sekunden gegen 1 Minuten 20 Sekunden
- 300 bis 399 Punkte Differenz 30 Sekunden gegen 1 Minute 30 Sekunden
- 400 bis 499 Punkte Differenz 20 Sekunden gegen 1 Minute 40 Sekunden
- mindestens 500 Punkte Differenz 10 Sekunden gegen 1 Minute 50 Sekunden

Beim *Taschenspringerschach* werden zu Beginn der Partie die Damenspringer vom Brett genommen. Anstelle eines Zuges kann ein Spieler den Springer auf einem beliebigen leeren Feld einsetzen. Der DWZ-Stärkere gewährt nach folgendem Schlüssel eine Bedenkzeitvorgabe:

- weniger als 150 DWZ-Punkte Differenz je 5 Minuten
- 150 bis 299 Punkte Differenz 6 Minuten gegen 4 Minuten
- 300 bis 449 Punkte Differenz 7 Minuten gegen 3 Minuten
- 450 bis 599 Punkte Differenz 8 Minuten gegen 2 Minuten
- mindestens 600 Punkte Differenz 9 Minuten gegen 1 Minute

Beim *Hoppel-Poppelschach* schlägt der Springer wie ein Läufer und der Läufer wie ein Springer.

Der DWZ-Stärkere gewährt nach folgendem Schlüssel eine Bedenkzeitvorgabe:

- weniger als 150 DWZ-Punkte Differenz je 5 Minuten
- 150 bis 299 Punkte Differenz 6 Minuten gegen 4 Minuten
- 300 bis 449 Punkte Differenz 7 Minuten gegen 3 Minuten
- 450 bis 599 Punkte Differenz 8 Minuten gegen 2 Minuten
- mindestens 600 Punkte Differenz 9 Minuten gegen 1 Minute