

---

## Einladung Osterblitzturnier 2019

---

<b>Datum</b>	Donnerstag, 18. April 2019		
<b>Spielort</b>	Hotel Restaurant Brauerei Sursee		
<b>Appell</b>	19:45 - 20:00 Uhr im Spielort		
<b>Modus</b>	9 Runden nach Schweizer System; 7 Minuten pro Spieler und Partie		
<b>Zeitplan</b>	20:00 - 23:00 Uhr	nach der 5. Runde ca. 15 Minuten Pause	
	23:15 - 23:30 Uhr	Rangverkündung	
<b>Reglement</b>	Osterblitzturnier (siehe Rückseite)		
<b>Einsatz</b>	Erwachsene/Junioren	CHF	10.00
	Mitglieder Schachclub Sursee und geladene Gäste befreit		
<b>Preise</b>	1. – 3. Rang Naturalpreise		
<b>Anmeldung</b>	René Oehen Seestrasse 24 6205 Eich	Tel.: 079 / 422 51 81 E-Mail: <a href="mailto:praesident@schachclub-sursee.ch">praesident@schachclub-sursee.ch</a>	



oder via Anmeldeformular auf unserer Webseite [www.schachclub-sursee.ch](http://www.schachclub-sursee.ch)

➔ **Anmeldeschluss: 17. April 2019**

Der Vorstand bedankt sich für eine zahlreiche Beteiligung an diesem Traditionsanlass und wünscht viel Spass und Erfolg bei den Partien.



---

## Reglement Osterblitzturnier (OBT)

---

### 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) Über alle in der Turnierordnung nicht aufgeführten Streitfälle entscheidet die Turnierleitung endgültig.

### Turnierordnung

- 4) Das OBT wird jährlich als **Open in einer einzigen Kategorie** durchgeführt. Es werden 9 Runden nach Schweizer System gespielt.
- 5) Die Bedenkzeit beträgt **sieben Minuten pro Spieler und Partie**.
- 6) 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.
- 7) **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.
- 8) Ein **regelwidriger Zug führt zum sofortigen Verlust der Partie**, sofern der Gegner den Gewinn reklamiert und seinen Zug noch nicht ausgeführt hat.
- 9) 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.