

II. Olympische Sommer Spiele 2012

— Programm, Ausschreibungen, Regeln —



II. Olympische Sommerspiele 2012

- Ausschreibung -

Modus

- Die Olympischen Sommerspiele werden in 6 Runden/ Disziplinen ausgetragen.
- Jeder Spieler darf an beliebig vielen Disziplinen teilnehmen.
- Jede Runde stellt ein separates Turnier dar, in dem Punkte gesammelt werden, die am Ende zu einer Olympia-Gesamtwertung addiert werden.

Punktevergabe

- Jeder Spieler bekommt für jede Disziplin, bei der er teilnimmt, 20 Punkte.
- Der Erstplatzierte jeder Runde bekommt zusätzlich 30, der Zweitplatzierte 20 und der Drittplatzierte 10 Punkte gutgeschrieben.
- In den Rundenturnieren gilt als Zweitwertung die Sonneborn-Berger-Wertung. Bei gleicher Zweitwertung werden die Bonuspunkte geteilt.

Termine + Disziplinen

- 27. Mai 2012: Chess 960
- 10. Juni 2012: Blindschach
- 1. Juli 2012: Schachvariationen
- 22. Juli 2012: Bulletmarathon
- 12. August 2012: Simultanschach
- 26. August 2012: Chaosschach (Überraschungsschach)

(Eventuelle Terminänderungen werden im Kalender auf der Homepage und im Forum bekanntgegeben.)

Alle Runden beginnen um 19:30 im Mann-O-Meter. Um pünktliches Erscheinen wird gebeten, weil einige Turniere, je nach Teilnehmerzahl, auch etwas länger dauern können.

Für die einzelnen Disziplinen folgen separate Ausschreibungen, in denen der Ablauf der Runden und eventuelle Sonderregeln genauer erklärt werden.

Preise

- Gold-, Silber- und Bronzemedailles für die Gesamtwertung
- Entscheidung bei Punktgleichheit:
 1. Anzahl der Teilnahmen
 2. Anzahl der Turniersiege, bzw. der höchsten erreichten Bonuspunkte
 3. 1 Blitzpartie (6 gg. 5 Min., Schwarz reicht ein Remis)

1. Disziplin: Chess 960

Spieltermin: 27.05.2012

Turniermodus

- Es wird ein Rundenturnier, "Jeder gegen Jeden", gespielt; bei bis zu 5 Spielern doppelrundig, bei mehr als 5 Spielern einrundig.
- Die Bedenkzeit beträgt 10 Minuten pro Spieler.

Startaufstellungen

- Die Startaufstellungen werden per Würfel ermittelt (nach Hans L. Bodlaender)

Rochaderegeln

- Es gelten die üblichen Rochaderegeln für das Chess 960, wie sie zum Beispiel in der Wikipedia erklärt sind.
-

2. Disziplin: Blindschach

Spieltermin: 10.06.2012

Turniermodus

- Bei 2-4 Spielern: Rundenturnier, doppelrundig;
Bei 5-6 Spielern: Rundenturnier, einrundig;
Bei 7-10 Spielern: Doppel-K.O.
- Beim Doppel-K.O. wird die Startreihenfolge ausgelost. Nicht belegte Teilnehmerplätze werden bis zur nächsten Zweierpotenz mit "Freilos" aufgefüllt.
- Die Bedenkzeit beträgt 10 Minuten pro Spieler.
- Bei einem Remis kommt Schwarz weiter.

Durchführung der Partien

- Wegen der besonderen Konzentrationsleistung und der nötigen "Logistik" finden maximal 2 Partien gleichzeitig statt, dann in zwei verschiedenen Räumen, damit sie sich nicht gegenseitig stören.
- Die beiden Spieler haben vor sich nur die Schachuhr und ein leeres Brett als Orientierungshilfe.
- Ihre Züge werden für sie unsichtbar von einem Schiedsrichter auf einem Kontrollbrett ausgeführt.
- Jeder Spieler gibt seinen Zug mündlich ab. Der Zug wird dann sofort vom Schiedsrichter auf dem Kontrollbrett geprüft. Wenn der Zug regelgerecht ist, bestätigt er dies und erst dann drückt der Spieler die Uhr. Ist der Zug ungültig, muss der Spieler einen anderen Zug machen.

Teilnehmerbegrenzung

- Achtung! Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 10 begrenzt.

3. Disziplin: Schachvariationen

Spieltermin: 1.07.2012

Turniermodus

- Es wird ein Rundenturnier, "Jeder gegen Jeden", gespielt; bei bis zu 9 Spielern doppelrundig, bei mehr als 9 Spielern einrundig.
- Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten.

Schachvariationen

- Vor jeder Runde wird durch Würfeln ermittelt, welche Schachvariante gespielt wird.
- Mögliche Variationen sind: Schlagschach (=Räuberschach), Protestschach, Marseiller Schach, Circeschach, Berolinaschach und Kamikazeschach.

Besondere Regeln

siehe hintere Umschlagseite

4. Disziplin: Bulletmarathon

Spieltermin: 22.07.2012

Turniermodus

- Es wird ein Rundenturnier, "Jeder gegen Jeden", gespielt; bei bis zu 12 Spielern vierrundig, bei mehr als 12 Spielern doppelrundig.
- Die Bedenkzeit beträgt 1 Minute pro Spieler.

Besondere Regeln

- Keine. Es gelten die Blitzregeln.

5. Disziplin: Simultanschach

Spieltermin: 12.08.2012

Auslosung und Paarung

- Zu Beginn werden allen Teilnehmern Startnummern zugelost.
- Jeder Teilnehmer spielt einmal simultan gegen 4 Gegner und viermal als Gegenspieler gegen andere Simultanspieler. Dabei sind die Gegner des Simultanspielers die Spieler mit den 4 Startnummern nach ihm. Spieler 1 spielt also simultan gegen die Spieler 2, 3, 4 und 5; die Startnummern werden "kreisförmig" gedacht.

Durchführung der Partien

- Der Simultanspieler hat an allen vier Brettern Weiß.
- Der Simultanspieler hat auf allen Uhren 15 Minuten Bedenkzeit, während die Gegenspieler 4 Minuten Zeit haben. Alle Uhren werden gleichzeitig in Gang gesetzt.
- Es steht dem Simultanspieler frei, die Partien in beliebiger Reihenfolge "abzuarbeiten". Er darf auch mehrere Züge an einem Brett ausführen, bevor er zu einem anderen Brett wechselt.

Wertung

- Die Punkte, die man als Gegenspieler erzielt, zählen normal (1 Punkt für Sieg, 1/2 Punkt für Remis). Die Punkte, die der Simultanspieler erzielt, zählen doppelt (2 Punkte für Sieg, 1 Punkt für Remis).
- Somit kann jeder Spieler maximal 12 Punkte machen: 4 x 1 Punkt als Gegenspieler, plus 4 x 2 Punkte als Simultanspieler.

Olympia-Wertung

1. Punkte gesamt
2. Punkte als Simultanspieler
3. Ist auch die Zweitwertung identisch, werden die Olympia-Bonuspunkte geteilt

6. Disziplin: Chaosschach

Spieltermin: 26.08.2012

Turniermodus

- Es wird ein Rundenturnier, "Jeder gegen Jeden", gespielt; bei bis zu 9 Spielern doppelrundig, bei mehr als 9 Spielern einrundig.

Chaosschach

- Es werden Blitzpartien mit 5 Minuten Bedenkzeit pro Spieler gespielt. Die Parteien starten an allen Brettern gleichzeitig.
- Mit dem Beginn der Parteien wird eine Stoppuhr gestartet, die nach 4 Minuten Alarm schlägt.
- Wenn der Alarm erklingt, werden an allen Brettern, an denen Weiß am Zug ist, die Uhren sofort angehalten. Wo Schwarz am Zug ist, macht dieser noch einen Zug und hält dann die Uhr an, so dass an allen Brettern Weiß am Zug ist.
- Anschließend wird ein Los aus einer Lostrommel gezogen und die Anweisung auf dem Los vorgelesen. Bei der Anweisung handelt es sich entweder um eine einmalige Veränderung der Stellung auf dem Brett oder um eine Änderung der Regeln.
- Bei einer Stellungsänderung wird die Anweisung auf allen Brettern ausgeführt. Danach wird die Uhr für Weiß wieder in Gang gesetzt und die Partie wird mit der veränderten Stellung weitergespielt.
- Bei einer Regeländerung wird die Uhr für Weiß in Gang gesetzt und das Spiel mit den veränderten Regeln weitergespielt.

Zusätzliche Regeln

- Es ist nicht erlaubt, vor dem Alarm ein Remis anzubieten oder die Partie aufzugeben.
- Es ist denkbar, dass nach Ausführung der Zufallsaktion einer oder sogar beide Könige im Schach stehen. Dem Schwarzen ist es in dem Fall erlaubt, einen Halbzug lang im Schach zu stehen. Er muss aber, sobald er am Zug ist, das Schach aufheben.
- Es gelten im Prinzip die Blitzregeln, d.h. insbesondere bei einem ungültigen Zug (auch nach einer Regeländerung!) kann der Gegner auf Gewinn reklamieren.
- Endet eine Partie vor dem Alarm mit Matt oder Patt, so gilt dieses Ergebnis. Die Anweisung auf dem Los spielt für diese Partie dann keine Rolle mehr.

Schachvariationen (Sonderregeln)

Schlagschach (Räuberschach)

- Bei jedem Zug muss, wenn möglich, ein gegnerischer Stein geschlagen werden.
- Es gibt kein Schach oder Matt; der König gilt als ganz normaler Stein, der geschlagen werden kann.
- Eine Rochade gibt es nicht.
- Ein Bauer, der die 8. Reihe erreicht, kann sich auch in einen König umwandeln.
- Sieger ist, wer als erster keinen Stein mehr hat oder nicht mehr ziehen kann.

Protestschach

- Jeder beliebige Zug kann vom Gegner abgelehnt werden. Es muss dann ein anderer Zug gemacht werden, der nicht mehr abgelehnt werden kann.
- Hat ein Spieler nur einen möglichen Zug, kann dieser nicht abgelehnt werden.

Marseiller Schach

- Es werden immer zwei Züge hintereinander gemacht.
- Ein Schachgebot muss immer im ersten Zug abgewehrt werden; ist das nicht möglich, ist der Spieler matt.
- Könige dürfen nicht durchs Schach gehen.
- Wird mit dem ersten Zug Schach geboten, entfällt der zweite Zug.
- Es ist erlaubt, zweimal mit derselben Figur zu ziehen.

Circeschach

- Jede Figur, die geschlagen wird, wird auf ihrem Ursprungsfeld wieder eingesetzt.
- Ist das Ursprungsfeld besetzt, verschwindet die Figur ganz aus dem Spiel.
- Es darf nicht geschlagen werden, wenn das Einsetzen den eigenen König ins Schach stellen würde.
- Springer, Läufer und Türme werden auf dem Ursprungsfeld mit der gleichen Feldfarbe eingesetzt wie das, auf dem sie geschlagen wurden.
- Bauern werden auf der Linie eingesetzt, auf der sie geschlagen wurden und können anschließend auch wieder einen Doppelschritt machen.

Berolinaschach

- Bauern ziehen diagonal und schlagen geradeaus.
- Der Doppelschritt aus der Ausgangsstellung ist möglich, zum Beispiel e2-g4.
- Auch En Passant-Schlagen ist möglich. Beispiel: wBa2, sBb4: 1. a2-c4, b4-b3 e.p.

Kamikazeschach

- Schlagende Figuren verschwinden mit der geschlagenen Figur vom Brett. Dadurch kann der König selbst keine Steine mehr schlagen.

Alles Weitere unter

www.queer-springer.de/qlympia



Die Sieger 2011:

GOLD:

Axel N.



SILBER:

Olaf E.



BRONZE:

Marc R.