

## **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.