

# Offene Spaßmeisterschaft 2026 des

**SC**  **jäklechemie**

Talente Franken e.V.

**Spiellokal:** Vereinsheim des SC Jäklechemie Talente Franken e.V.

**Teilnahme:** Jeder Spieler, unabhängig ob Vereinsmitglied oder nicht, ist teilnahmeberechtigt.

**Rundenbeginn:** Jeweils **19:45 Uhr**

**Anmeldung:** Bis 19:40 am jeweiligen Tag vor Ort

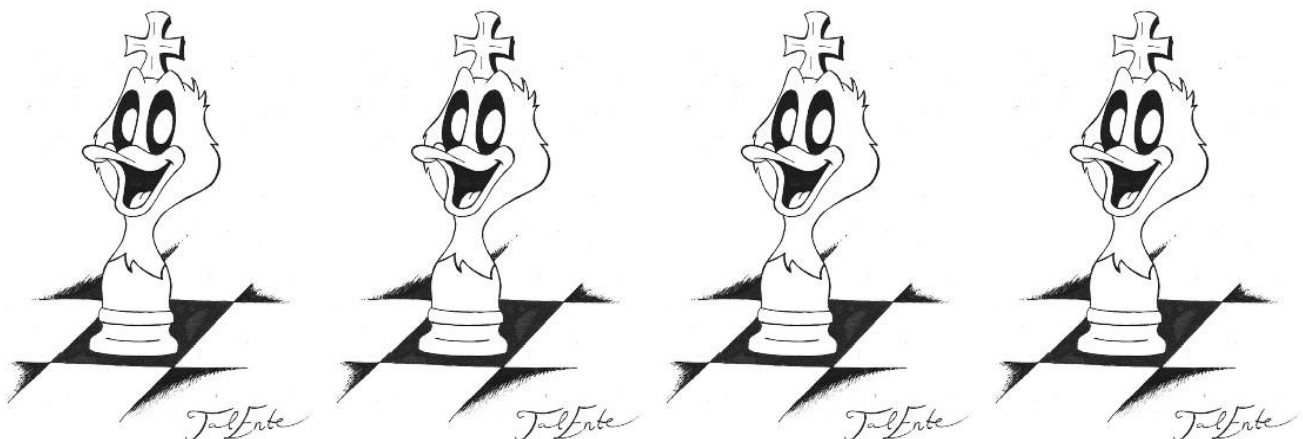
**Modus:** Turnierserie bestehend aus vier Turnieren mit jeweils unterschiedlichem Modus. Die Punkte P eines Spielers für die Gesamtwertung ergeben sich pro Turnier wie folgt:

$$P = \frac{\text{erreichte Punktzahl}}{\text{maximal erreichbare Punktzahl}}$$

Für die Gesamtwertung werden die besten drei Turniere jedes Spielers gewertet. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten in der Gesamtwertung.

**Das Turniersystem und die Anzahl der Runden legt die Turnierleitung kurzfristig vor jeweiligem Turnierbeginn fest.**

<b>Ablauf:</b>	17.04.2026: Würfelblitz	(x min, kein Inkrement)
	01.05.2026: Schach 960	(10min + 2Sek Inkrement)
	19.06.2026: Handicap-Schach	(3min + 2Sek Inkrement)
	10.07.2026: Entenschach	(5min + 3Sek Inkrement)



## Erklärung der einzelnen Modi:

### 1. Würfelschach

Vor Partiebeginn würfeln beide Spieler jeweils unabhängig voneinander ihre Zeit (in Minuten) mit einem Würfel. Mindestbedenkzeit ist 2 Minuten.

### 2. Schach 960 / Fischer Random

Vor jeder Runde wird die Stellung der Figuren auf der Grundreihe gelost.

Zwei Minuten danach beginnt die Runde.

Rochade-Regeln: Nur die Position von König und jeweiligen Turm vor der Rochade ist ggf. anders.

Ansonsten gilt weiterhin:

- Die Position von König und Turm nach der Rochade ist gleich wie im regulären Schach
- Weder König noch Turm dürfen vor der Rochade gezogen haben
- Der König darf nicht im Schach stehen
- Der König darf nicht durchs Schach ziehen
- Es dürfen keine Figuren zwischen König und Turm und deren Felder nach der Rochade stehen

### 3. Handicap-Schach

Vor jeder Runde bekommt der stärkere Spieler, abhängig der **DWZ**-Differenz der beiden Spieler, einen Materialnachteil. Er spielt dann ohne folgende Figur:

DWZ-Differenz	Materialnachteil
≤100	-
> 100 - 250	f-Bauer
> 250 - 500	b-Springer
> 500 - 750	a-Turm
> 750	Dame

### 4. Entenschach

Es gibt eine zusätzliche, neutrale Figur: die Ente. Die Ente blockiert das Feld, auf dem sie steht. Keine Figur kann auf dieses Feld ziehen oder darüber hinwegspringen (außer Springer).

Ein Spielzug besteht aus zwei Teilen:

- Schachzug: wie im klassischen Schach
- Entenzug: Danach muss die Ente auf ein beliebiges freies Feld auf dem Brett gesetzt werden.

Gewonnen hat, wer den gegnerischen König schlägt (Matt reicht nicht!)