Spaßschach-Vereinsmeisterschaft 2026/2027 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.
Maximale Teilnehmerzahl: 26

Rundenbeginn Jeweils 19:45 Uhr

Anmeldung Bis 19:40 am jeweiligen Tag vor Ort

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

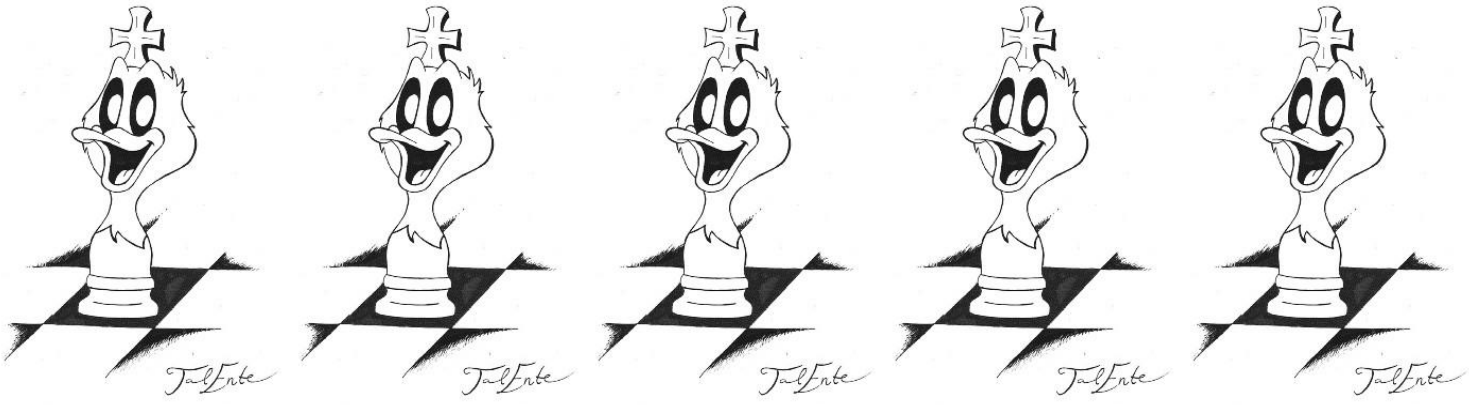
$$P = \frac{erreichte\ Punktzahl}{maximal\ erreichbare\ Punktzahl}$$

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.

Ablauf

12.12.2026: Schach 960	(5 + 3)
26.02.2027: Morenko-Schach	(5 + 3)
23.04.2027: Handicap-Schach	(3 + 2)
07.05.2027: Würfelblitz	(ohne Inkrement)
11.06.2027: Enten-Schach	(3 + 7)



Erklärung der einzelnen Modi

Würfelschach

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

Schach 960 / Fischer Random

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

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 - 200	f-Bauer
> 200 - 350	b-Springer
> 350 - 500	a-Turm
> 700	Dame

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!)

Morenko-Schach

Türme, Läufer und Springer verändern je nach Standort ihre Funktion. Jede der genannten Figuren zieht und schlägt von der a- und h-Linie aus wie ein Turm, von der b- und g-Linie aus wie ein Springer, von der c- und f-Linie aus wie ein Läufer. König und Dame bleiben von dieser Regelung unberührt, ebenso Figuren auf der d- und e-Linie, die ihre üblichen Funktionen wahrnehmen.