

# IV. Olympische Sommer Spiele 2014

– Programm, Ausschreibungen, Regeln –



## IV. Olympische Sommerspiele 2014

- 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. Landen mehrere Spieler auf dem dritten Platz, bekommt jeder die 10 Bonuspunkte.

### Termine + Disziplinen

- 25. Mai 2014: Überraschungsschach
- 22. Juni 2014: Simultanschach
- 20. Juli 2014: Aufgabenlösen
- 10. August 2014: Schach 960
- 24. August 2014: Blindschach
- 14. September 2014: Bulletmarathon

(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: Überraschungsschach

Spieltermin: 25.05.2014

## 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 Partien starten an allen Brettern gleichzeitig.
- Mit dem Beginn der Partien 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.

## **2. Disziplin: Simultanschach**

Spieltermin: 22.06.2014

### **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.

### **Farbverteilung, Bedenkzeit**

- 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

### **3. Disziplin: Aufgabenlösen**

Spieltermin: 20.07.2014

#### **Turnierablauf**

- Es werden zwei Runden gespielt.
- In jeder Runde werden einige Stellungen aufgebaut und mit einer Aufgabe versehen.
- Für die Aufgabenlösung stehen den Spielern in jeder Runde 45 Minuten zur Verfügung.
- Die Spieler schreiben ihre Lösungen auf ein Lösungsblatt, das sie bei der Turnierleitung abgeben. Die bei der Abgabe noch übrige Bedenkzeit wird als Zweitwertung gutgeschrieben.

#### **Wertung**

- Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.
  - Die Punkte aus beiden Runden werden addiert, ebenso die Zeitgutschriften aus beiden Runden.
  - Für die Wertung zählt die Anzahl der erreichten Punkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die Zeitgutschrift.
- 

### **4. Disziplin: Schach 960**

Spieltermin: 10.08.2014

#### **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 Schach 960.

## **5. Disziplin: Blindschach**

Spieltermin: 24.08.2014

### **Turniermodus**

- Bei 2-4 Spielern: Rundenturnier, doppelrundig;  
Bei 5-6 Spielern: Rundenturnier, einrundig;  
Bei 7-16 Spielern: Doppel-K.O.
- Beim Doppel-K.O. wird die Startreihenfolge ausgelost. Nicht belegte Teilnehmerplätze werden mit "Freilos" aufgefüllt.
- Im K.O.-System beträgt die Bedenkzeit 8 Minuten für Weiß und 7 Minuten für Schwarz. Bei einem Remis kommt Schwarz weiter.
- Bei einem Rundenturnier beträgt die Bedenkzeit jeweils 7:30 Minuten.

### **Durchführung der Partien**

- 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.
  - Drückt ein Spieler dreimal nach einem ungültigen Zug die Uhr ohne das OK des Schiedsrichters abzuwarten, verliert er die Partie.
- 

## **6. Disziplin: Bulletmarathon**

Spieltermin: 14.09.2014

### **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.



Alles Weitere unter

[www.queer-springer.de/qlympia](http://www.queer-springer.de/qlympia)



### Die früheren Sieger

#### 2011:

GOLD:

**Axel N.**



SILBER:

**Olaf E.**



BRONZE:

**Marc R.**

#### 2012:

GOLD:

**Björn R.**



SILBER:

**Olaf E.**



BRONZE:

**Markus Z.**

#### 2013:

GOLD:

**Olaf E.**



SILBER:

**Axel N.**