



Schach960–Turnier beim TSV IFA Chemnitz e.V.

- Termin:** Samstag, 21.02.2026
- Spielort:** Funktionsgebäude
TSV IFA Chemnitz e.V.
Eubaer Str. 171
09127 Chemnitz
(barrierefreier Zugang)
- Modus:** Einzelturnier nach Schach960-Regeln (siehe Anhang)
7 Runden; Buchholzwertung bei Punktgleichheit
keine DWZ- oder ELO-Auswertung
Auslosung mit Swiss-Chess
- Bedenkzeit:** 15 min + 5 sec/Zug pro Spieler und Partie
- Zeitplan:** bis 08:45 Uhr persönliche Registrierung im Turnierraum
- 09:00 Uhr: Eröffnung und Beginn 1. Runde
09:50 Uhr: Beginn 2. Runde
10:40 Uhr: Beginn 3. Runde
11:30 Uhr: Beginn 4. Runde
- Pause
- 13:00 Uhr: Beginn 5. Runde
13:50 Uhr: Beginn 6. Runde
14:40 Uhr: Beginn 7. Runde
ca. 15:45 Uhr: Siegerehrung
- Startgeld:** Erwachsene 10 €
Jugendliche unter 18 Jahren 5 €

Preisgelder:

Der Preisfonds wird in Abhängigkeit der Teilnehmerzahl (TN) wie folgt verteilt:

120 € (ab 12 TN)	220 € (ab 22 TN)	320 € (ab 32 TN)
1. Platz: 60 €	1. Platz: 90 €	1. Platz: 120 €
2. Platz: 40 €	2. Platz: 60 €	2. Platz: 80 €
3. Platz: 20 €	3. Platz: 40 €	3. Platz: 60 €
	4. Platz: 20 €	4. Platz: 40 €
	5. Platz: 10 €	5. Platz: 20 €

Sonstiges:

Bei weniger als 12 Teilnehmern ist der Veranstalter berechtigt, den Turniermodus und die Preisgelder entsprechend neu festzusetzen.

Die Ausgangsstellungen werden jeweils vor Freigabe der nächsten Runde per Chess960-Generator ausgelost und bekanntgegeben.

Es besteht keine Mitschreibepflicht.

Nach dem zweiten rechtmäßig bei der Turnierleitung reklamierten regelwidrigen Zug einer Spielerin/eines Spielers wird die Partie für diese Spielerin/diesen Spieler als verloren gewertet. Zeitstrafen werden nicht vergeben (Abweichung von FIDE-Regel 7.5.5).

Die Mitnahme von ausgeschalteten Handys und anderen elektronischen Geräten zum Turnierort ist gestattet; erst die Aktivität eines solchen Gerätes führt zum Partieverlust.

Die Spielerin/der Spieler bzw. Erziehungsberechtigte erklären mit der Anmeldung, dass sie/er mit der Verwertung der aus Anlass des Turniers erhobenen Daten und Turnierergebnisse einverstanden sind, sowie, dass Fotos, Turnierdaten und Spielberichte auf der Internetseite des Ausrichters, der Presse oder anderen Medien veröffentlicht werden dürfen.

Anmeldung:

Die Teilnehmerzahl ist auf **40** begrenzt.

Anmeldungen an Andreas Schulze: **schulzeandreas@t-online.de**

Die Startgelder sind bis zum **31.01.2026** auf folgendes Konto einzuzahlen:

Empfänger: **Andreas Schulze**

IBAN: DE24 8705 0000 4554 0624 95

BIC: CHEKDE81XXX (SPK Chemnitz)

Verwendungszweck: **Schach960, Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein**

Erst mit dem Eingang des Startgeldes wird die Teilnahme zugesichert.

Sollte die maximale Teilnehmerzahl bereits vor einem Zahlungseingang erreicht sein, wird das Startgeld in voller Höhe zurückerstattet.

Anhang:

Richtlinien II. Schach-960-Regeln (FIDE-Regeln)

II.1 Zu Beginn einer Schach-960-Partie muss nach bestimmten Regeln eine zufällige Anfangsstellung aufgebaut werden. Danach wird die Partie auf die gleiche Weise gespielt wie beim normalen Schach. Insbesondere führen die Figuren und Bauern ihre normalen Züge aus und das Ziel jedes Spielers ist es, den König des Gegners matt zu setzen.

II.2 Bestimmungen für die Anfangsstellung

Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach auf der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden zufällig auf der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:

II.2.1 Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt

II.2.2 Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt

II.2.3 Die schwarzen Figuren werden auf dieselbe Weise gegenüberliegend zu den weißen Figuren aufgestellt.

Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder durch den Gebrauch von Würfeln, Münzen, Spielkarten etc. generiert werden.

II.3 Schach-960-Rochaderegeln

II.3.1 Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, sowohl der König als auch der Turm. Gegenüber den Regeln für das normale Schach sind allerdings für die Rochade einige Ergänzungen erforderlich, weil die Ausgangsstellung der Türme und des Königs nach den normalen Schachregeln im Schach-960 oft nicht gegeben ist.

II.3.2 Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen ausgeführt:

II.3.2.1 Doppelzug-Rochade: Ein gleichzeitiger Zug mit dem König und einem Turm.

II.3.2.2 Austausch-Rochade: Der König und einer der Türme tauschen die Plätze.

II.3.2.3 Königszug-Rochade: Nur der König macht einen Zug.

II.3.2.4 Turmzug-Rochade: Nur der Turm macht einen Zug.

II.3.2.5 Empfehlung:

II.3.2.5.1 Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spieler wird empfohlen, zunächst den König außerhalb der Spielfläche in die Nähe seines Zielfeldes zu stellen, dann den Turm vom Ausgangsfeld zum Zielfeld zu ziehen und schließlich den König auf das Zielfeld zu setzen.

II.3.2.5.2 Nach der Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.

II.3.2.6 Klarstellung:

So befindet sich der König nach der C-Seiten-Rochade (notiert als 0-0-0 und bekannt als lange Rochade im normalen Schach) auf einem C-Feld (c1 für Weiß und c8 für Schwarz) und der Turm auf einem D-Feld (d1 für Weiß und d8 für Schwarz). Nach der G-Seiten-Rochade befindet sich der König auf einem G-Feld (g1 für Weiß und g8 für Schwarz) und der Turm auf einem F-Feld (f1 für Weiß und f8 für Schwarz).

II.3.2.7 Hinweise

II.3.2.7.1 Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: „Ich werde rochieren“.

II.3.2.7.2 In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide) bei der Rochade nicht gezogen.

II.3.2.7.3 In manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.

II.3.2.7.4 Alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Königs und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) und alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Turms und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) müssen, abgesehen von denen des Königs und des Turms, mit dem rochiert werden soll, frei sein.

II.3.2.7.5 In einigen Ausgangspositionen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im Normalschach unbesetzt sein müssen. Z.B. ist es nach der langen Rochade (0-0-0), möglich, das die Felder a, b, und/oder e noch besetzt sind; bei der kurzen Rochade (0-0), ist es möglich, das die Felder e und /oder h besetzt sind.