



QUADRATISCH
TAKTISCH
KLUG

Merkblatt mit Kurzinformationen

Zürichsee Jugend-Grandprix (JGP)

1. Spielerinnen und Spieler

- 1.1 Auf das Startzeichen des Turnierleiters setzt Schwarz die Uhr in Betrieb.
 - 1.2 Die Hand, die den Zug ausführt, drückt auch die Uhr.
 - 1.3 Berührt – geführt.
 - 1.4 Ungültige Züge müssen reklamiert und zurückgenommen werden.
 - 1.5 Ist der König angegriffen, ohne dass der Schach Bietende das ansagt, muss das Schach trotzdem aufgehoben werden.
 - 1.6 Das Spiel ist gewonnen, wenn der König matt gesetzt ist, der Gegner aufgibt oder ein Spieler zu Recht die Zeitüberschreitung seines Gegners reklamiert. Haben beide Spieler die Zeit überschritten, wird die Partie remis gewertet.
 - 1.7 Das Spiel ist unentschieden, wenn die beiden Spielenden das Remis vereinbaren, oder bei Patt. Wenn keine Partei mehr das Material hat um matt zu setzen („tote Stellung“) oder bei dreifacher Stellungswiederholung kann ein Spieler oder ein Spieler die Uhr anhalten und das Remis verlangen. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter.
 - 1.8 Hat ein Spieler oder ein Spieler zu wenig Material um matt zu setzen, so darf nicht auf Zeit weitergespielt werden. Seine Gegnerin oder sein Gegner darf die Zeit anhalten und das Remis reklamieren.
 - 1.9 Bei Unklarheiten immer den Schiedsrichter rufen – dabei darf die Zeit angehalten werden.
 - 1.10 Bei Streitfällen ist der Entscheid des Turnierleiters endgültig.
-

2. Zuschauerinnen und Zuschauer

- 2.1 Sie sind immer herzlich willkommen, solange sie einfach zuschauen.
 - 2.2 Sprechen über Partien ist im Turniersaal sowohl für die Spielenden als auch für das Publikum verboten.
 - 2.3 Der Anstand verlangt, dass man aus gebührender Distanz zuschaut. Wer zu nahe an den Brettern steht, stört die Spielenden. Wer sich auf verlassene Stühle neben einer laufenden Partie setzt, irritiert diese.
 - 2.4 Das Aufzeichnen der Partie mittels elektronischen Mittel ist untersagt.
-

3. Betreuungspersonen

- 3.1 Mitfeiern oder trösten und aufmuntern sind wichtige Aufgaben, damit die Kinder und Jugendlichen für die nächsten Runden wieder fit sind.
 - 3.2 Während der Partie gibt es keine Betreuung, jeder Kontakt mit den Spielenden ist ein klarer Verstoß gegen Regeln und Fairplay und kann mit Spielverlust geahndet werden.
-

Information Sheet with Key Information

Zürichsee Jugend-Grandprix (JGP)

1. For Players

- 1.1 At the start-signal of the Tournament Director, the player with black starts the clock.
 - 1.2 After a move, the clock is pressed with the same hand that made the move.
 - 1.3 If a piece is touched, it must be moved (the “touch-move” rule).
 - 1.4 Illegal or incorrect moves must be pointed out and taken back.
 - 1.5 If the king is put in check, the check must be lifted, whether or not the attacking player has said “check” (“Schach”) or not.
 - 1.6 A game is won, when (1) the king is checkmated, (2) a player resigns, or (3) a player points out that the time of his/her opponent has run out. If both players have passed the time limit before either player announces it, then the game is a draw.
 - 1.7 The game is a draw, when both players agree the draw, i.e. offered by one player and accepted by the other. A draw also exists if both players do not have enough material on the board, in order to carry out a checkmate (a “dead position”). A three-time repetition of the same position is also a draw. In cases of doubt, the Tournament Director will decide.
 - 1.8 If a player does not have enough material to carry out a checkmate, the opponent has the right to stop the clock and claim a draw. The game is, then, not decided by running the time out.
 - 1.9 By any uncertainty or confusion, always call the Tournament Director. The clock may be paused during this time.
 - 1.10 In cases of differences or arguments between the players, the decision of the Tournament Director is final.
-

2. Observers in the Tournament Hall

- 2.1 You are welcome to watch the games, as long as you simply watch and nothing more.
 - 2.2 Discussing or commenting on games in progress is for players and observers strictly forbidden.
 - 2.3 Courtesy requires that observers maintain appropriate distance from the board and players. Standing too close to the boards will disturb the players. Please also do not sit at neighboring chairs to watch a game. This is also an irritation.
 - 2.4 Any electronic recording of the game is strictly forbidden.
-

3. Accompanying Relations and Friends of a Player

- 3.1 After a game, congratulations or consolation and cheering up are important tasks of the players’ friends and relatives, in order that they are fit and ready for the next round.
 - 3.2 During the game, however, any contact with the player by friends or relatives is a clear violation of tournament rules, as well as of fair play. This behavior during a game can lead to a forfeit by the player receiving the contact.
-