

49. 10-Städteturnier

49ste 10-Steden Toernooi

49^e Tournoi des 10 Villes

Cercle d'Echecs Le Cavalier Differdange
02 – 03. September 2023

EIDE - Ecole Internationale (Secondary Building)
6, rue John Ernest Dolibois L-4573 Differdange





Sehr geehrte Schachspielerinnen und Schachspieler,

Herzlich willkommen zur 49ten Ausgabe des 10 Städteturniers! Es ist eine außerordentliche Freude Sie alle hier begrüßen zu dürfen, um gemeinsam eine Tradition fortzuführen die nicht nur unsere Leidenschaft für das königliche Spiel widerspiegelt, sondern auch die wertvollen Verbindungen, die wir im Laufe der Jahre geknüpft haben.

Dieses Turnier ist mehr als nur ein Wettbewerb. Es ist eine Gelegenheit unsere Fähigkeiten zu messen, unsere Strategien zu testen und vor allem die Freude am Schachspiel zu teilen. Die 64

Felder auf dem Schachbrett mögen begrenzt sein, doch die Möglichkeiten und Herausforderungen, die sie bieten sind grenzenlos.

Während wir unsere Züge planen und die Positionen der Figuren analysieren, erinnern wir uns beim 10 Städteturnier daran, dass Schach mehr als nur ein Spiel ist. Es schafft eine Plattform, auf der sich Freundschaften entwickeln. Unser Freundschaftsturnier symbolisiert den Geist des Fair Play und der Kameradschaft. Mögen Ihre Partien von Respekt und Sportgeist geprägt sein, und mögen Sie gleichzeitig die Energie und Leidenschaft wahrnehmen, die in der Luft liegen, wenn sich zwei kluge Köpfe am Schachbrett messen.

Ich möchte Ihnen allen für Ihre Teilnahme danken und wünsche Ihnen viel Erfolg, Spaß und ein schönes Turnier.

Mit freundlichen Grüßen,

Jerry Hartung / Präsident Cercle d'Echecs LE CAVALIER Differdange

PROGRAMM / PROGRAMMA / PROGRAMME

Samstag / Zaterdag / Samedi 02.09.2023

Ab 11.00 Uhr	Empfang der Mannschaften Ontvangst van de ploegen Accueil des équipes
13.45 Uhr	Begrüßung / Begroeting / Bienvenue
14.00 Uhr	Runde 1
15.00 Uhr	Runde 2
16.00 Uhr	Runde 3
17.00 Uhr	Runde 4
18.00 Uhr	Runde 5
19.00 Uhr	Gemeinsames Abendessen Diner samen Dîner ensemble

Sonntag / Zondag / Dimanche 03.09.2023

10.00 Uhr	Runde 6
11.00 Uhr	Runde 7
12.00 Uhr	Treffen der Mannschaftskapitäne Bijeenkomst teamcaptains Réunion des capitaines d'équipe
12.15 Uhr	Mittagessen / Lunch / Déjeuner
13.00 Uhr	Runde 8
14.00 Uhr	Runde 9
15.15 Uhr	Siegerehrung / Prijsuitreiking / Remise des prix

MANNSCHAFTEN / TEAMS / EQUIPES

- 1 Metz
- 2 Wirtzfeld
- 3 Differdange
- 4 Vandoeuivre-les-Nancy
- 5 Hemer
- 6 Veldhoven
- 7 Eupen-Kelmis
- 8 Herne
- 9 Tilburg
- 10 Belvaux

PAARUNGEN / PAREN / APPARIEMENTS

02.09.2023 14:00 R1

Metz	-	Belvaux
Wirtzfeld	-	Tilburg
Differdange	-	Herne
Vandoeuvre-I-Nancy	-	Eupen-Kelmis
Hemer	-	Veldhoven

03.09.2023 10:00 R6

Belvaux	-	Herne
Tilburg	-	Eupen-Kelmis
Metz	-	Veldhoven
Wirtzfeld	-	Hemer
Differdange	-	Vandoeuvre-I-Nancy

02.09.2023 15:00 R2

Belvaux	-	Veldhoven
Eupen-Kelmis	-	Hemer
Herne	-	Vandoeuvre-I-Nancy
Tilburg	-	Differdange
Metz	-	Wirtzfeld

03.09.2023 11:00 R7

Vandoeuvre-I-Nancy	-	Belvaux
Hemer	-	Differdange
Veldhoven	-	Wirtzfeld
Eupen-Kelmis	-	Metz
Herne	-	Tilburg

02.09.2023 16:00 R3

Wirtzfeld	-	Belvaux
Differdange	-	Metz
Vandoeuvre-I-Nancy	-	Tilburg
Hemer	-	Herne
Veldhoven	-	Eupen-Kelmis

03.09.2023 13:00 R8

Belvaux	-	Tilburg
Metz	-	Herne
Wirtzfeld	-	Eupen-Kelmis
Differdange	-	Veldhoven
Vandoeuvre-I-Nancy	-	Hemer

02.09.2023 17:00 R4

Belvaux	-	Eupen-Kelmis
Herne	-	Veldhoven
Tilburg	-	Hemer
Metz	-	Vandoeuvre-I-Nancy
Wirtzfeld	-	Differdange

03.09.2023 14:00 R9

Hemer	-	Belvaux
Veldhoven	-	Vandoeuvre-I-Nancy
Eupen-Kelmis	-	Differdange
Herne	-	Wirtzfeld
Tilburg	-	Metz

02.09.2023 18:00 R5

Differdange	-	Belvaux
Vandoeuvre-I-Nancy	-	Wirtzfeld
Hemer	-	Metz
Veldhoven	-	Tilburg
Eupen-Kelmis	-	Herne

Turnierreglement

1. Jede Mannschaft besteht aus 8 Spielern, es dürfen 2 Ersatzspieler eingesetzt werden.
2. Die Rangordnung der Spieler (Ersatzspieler inbegriffen) muss vor dem Anfang des Turniers schriftlich der Turnierleitung mitgeteilt werden. Diese Rangordnung darf während des Turniers nicht mehr geändert werden.
3. Nach jeder Runde teilen die Mannschaftsführer das Ergebnis des Wettkampfes, die persönlichen Ergebnisse der Spieler inbegriffen, schriftlich der Turnierleitung mit.
4. Die Mannschaftsergebnisse werden wie folgt gewertet: Gewinn: 2 Punkte; Remis: 1 Punkt; Niederlage: 0 Punkte.
5. Die persönlichen Ergebnisse werden wie folgt gewertet: Gewinn: 1 Punkt; Remis: ½ Punkt; Niederlage: 0 Punkte.
6. Zur Ermittlung der Siegermannschaft und der weiteren Rangfolge zählen zunächst die gewonnenen Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichheit entscheiden die die Brettunkte. Bei erneutem Gleichstand entscheidet das Ergebnis, das die Mannschaften gegeneinander im Turnier erzielt haben. War dies ein Unentschieden, findet ein StICKkampf dieser Mannschaften mit Blitzpartien (5 Minuten pro Spieler) statt.
7. Zur Ermittlung des besten Ergebnisses pro Brett werden die Brettunkte der Mannschaften an dem jeweiligen Brett addiert. Wenn mehrere Mannschaften an einem Brett die gleichen Punktzahlen haben, geht der Brettpreis an den Spieler, der die höchste Punktzahl erspielt hat.

Spielregeln

8. Es gelten die FIDE-Regeln für das Schnellschach.
9. Eine Figur, die berührt wird, muss gezogen werden, falls ein regulärer Zug mit dieser Figur möglich ist (FIDE Art. 4)
10. Der erste Zug, der nach den Regeln unmöglich ist, wird zurückgenommen. In diesem Fall kann der Schiedsrichter dem anderen Spieler 2 Minuten zuerkennen. Der 2 regelwidrige Zug verliert die Partie (FIDE Art. 7.5). Der König darf nicht geschlagen werden.
11. Jeder Spieler muss innerhalb von 25 Minuten nach der Anfangszeit des Wettkampfes (die Wartezeit) seinen 1 Zug ausgeführt haben. (FIDE Art. 6.7).
12. Die Bedenkzeit beträgt 25 Minuten pro Spieler pro Partie. Das Überschreiten der Bedenkzeit darf nur von den beiden Spielern und dem Schiedsrichter reklamiert werden (FIDE Art. 6.8).
13. Der Gebrauch oder das Klingeln eines Mobiltelefons bedeutet für den betreffenden Spieler den Verlust der Partie (FIDE Art. 12.8).
14. Das Notieren der Züge ist nicht vorgeschrieben (FIDE Art. 42.)
15. Es sollte nicht Absicht sein, jemanden über die Zeit zu ziehen. Ein Spieler mit weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit kann in diesem Fall seine Uhr anhalten und Remis beantragen. Der Schiedsrichter kann den Antrag ablehnen (Der Gegner erhält zusätzliche 2 Minuten) oder seine Entscheidung aufschieben. Im letzten Fall dürfen dem Gegner 2 zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt. Während des weiteren Verlaufs und so

schnell wie möglich entscheidet der Schiedsrichter, ob der Gegner genügende Anstrengungen unternommen hat, um die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen (FIDE Art. III.5).

16. Bei eventuellen Streitfällen ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.

Toernooireglement

1. Elk team bestaat uit 8 spelers, met 2 reservespelers.
2. De rangorden van alle spelers (de reservespelers inbegrepen) moet voor het begin van het toernooi schriftelijk meegedeeld worden aan de toernooileiding. Dere volgorde kann tijdens het toernooi niet meer gewijzigd worden.
3. Na elke ronde delen de teamleiders het resultaat van de wedstrijd met de persoonlijke resultaten van de spelers schriftelijk aan de toernooileiding.
4. De teamresultaten worden als volgt berekend: Winst: 2 punten; remise: 1 punt; nederlaag: 0 punten.
5. De persoonlijke resultaten worden als volgt berekend: Winst: 1 punt; remise: ½ punt; nederlaag: 0 punten.
6. Voor het vaststellen van het winnende team en de verdere rangorde tellen eerst de behaalde wedstrijdpunten. Bij een gelijke aantal wedstrijdpunten beslissen de bordpunten. Als dato gelijke is, beslist het onderling resultaat dat de teams tegen elkaar in het toernooi hebben behaald. Als dit een gelijkspel was, wordt een beslissingswedstrijt tussen deze teams gespeeld met snelschaakpartijen van 5 minuten per speler. Eindigt dito ok in gelijkspel, dan wordt voor het onderling resultaat in de reguliere wedstrijd het laatste bord niet meer meegeteld. Dit wordt herhaald tot er verschil is het onderlinge treffen.
7. Voor het bepalen van het beste resultaat per bord wordt er gekeken naar de resultaten die op dat bord het betreffende team behaald zijn. Als er op het bord, waarhet beste resultaat is behaald, meerdere spelers hebben gezeten, wordt de bordprijs toegekend aan de speler die aan dat bord voor dat team de hoogste score heeft behaald. Is dat gelijk, dan wordt de bordprijs toegekend aan die speler die het hoogste resulttat heeft behaald, ongeacht aan welk bord hij gezeten heeft.

Spelregels

8. Voor de spelregels zijn de FIDE –regels voor rapidschaak van kracht.
9. En aangeraakt stuk moet verzet worden, voor zover een reglementaire zet met dit stuk uitgevoerd kann worden (FIDE Art. 4).
10. De eerste zet, die volgens de spelregels onmogelijk is, mag worden teruggenommen. De scheidsrechter mag dan 2 minuten extra tijd aan de andere speler toekennen. De 2 onreglementaire zet leidt tot verlies van de partij (FIDE Art. 7.5). De koning mag niet worden geslagen.
11. Iedere speler dient binnen 25 minuten na het aanvanstijdstip van de wedstrijd (de verzuimtijd) zijn eerste zet voltooid te hebben. (FIDE Art. 6.7).

12. De bedenktijd bedraagt 25 minuten per speler per partij. Het overschrijding van de bedenktijd mag enkel door de beide spelers en door de scheidsrechter geklaagd worden. (FIDE Art. 6.8).

13. Het gebruik van een mobiele telefoon, of het rinkelen ervan, betekent voor de speler het verlies van de partij. (FIDE Art. 12.8).

14. Het noteren van de zetten is niet verplicht (FIDE Art. A2).

15. Het is niet de bedoeling „iemand door de vlag te jagen“. Een speler met minder dan 2 minuten bedenktijd kann dan de klok stilzetten en remise claimen. De scheidsrechter kann die claim tokenen, afwijzen (tegenstander krijgt er 2 minuten bij) of de beslissing uitstellen. In dat laatste geval krijgt de tegenstander er ook 2 minuten bij en beslist de scheidsrechter of er van winstpoging sprake is.(FIDE Art. III.5).

16. Bij eventuele onenigheden beslist uiteindelijk de scheidsrechter.

Réglement du tournoi

1. Chaque équipe se compose de 8 joueurs, avec 2 remplaçants.

2. Avant le début du tournoi, le capitaine remet à la direction du tournoi la liste des joueurs et des remplaçants par ordre d'échiquiers. Cet ordre ne pourra être changé pendant le tournoi.

3. Après chaque ronde, les capitaines remettent à la direction du tournoi par écrit les résultats de leurs équipes et les résultats individuels de leurs joueurs.

4. Les résultats de l'équipe sont comptés ainsi: Gain: 2 points ; Nulle: 1 point ; Défaite: 0 points.

5. Les résultats personnels sont comptés ainsi: Gain: 1 point ; Nulle: ½ point ; Défaite: 0 points.

6. Le classement des équipes se fait à la somme des points de match. En cas d'égalité, les équipes sont départagées par la somme des points du match. En cas de nouvelle égalité les équipes sont départagées par résultat de leur rencontre dans le tournoi. Si cette rencontre a été un match nul, on aura recours à un match de parties blitz (5 minutes par joueur). Si ce match finit aussi en nulle, on rayera le résultat de l'échiquier dernier au résultat du match régulier. On répète cela jusqu'on a de différence dans la lutte mutuelle.

7. Pour déterminer le meilleur joueur par échiquier, la direction du tournoi regardera les résultats qui sont obtenus par les équipes en cet échiquier. Si on a trouvé l'équipe gagnante, mais plusieurs joueurs ont attribué à ce prix, le prix de l'échiquier sera donné au joueur qui a totalisé la plupart de points en cet échiquier. Si c'est égal, ce prix d'échiquier est accordé au joueur avec le plus grand nombre de points, n'importe où ces points ont été gagnés.

Règles de jeu

8. Le règlement de la FIDE pour les parties rapides s'applique au tournoi.

9. Toucher une pièce veut dire qu'on doit faire un coup avec cette pièce, si c'est possible réglementairement (FIDE Art. 4).

10. Le premier coup, qui est impossible selon les règles du jeu, peut être repris. En ce cas l'arbitre peut donner 2 minutes supplémentaires à l'autre joueur. Le 2ème coup irrégulier perd la partie (FIDE Art. 7.5). Prendre le roi est interdit.
11. Chaque joueur est obligé d'avoir achevé son premier coup pendant 25 minutes (le délai de forfait) après l'heure prévue pour le début de la partie (FIDE Art. 6.7).
12. Chaque joueur dispose de 25 minutes de temps de réflexion pour chaque partie. La chute du drapeau peut être signalée exclusivement par les deux joueurs et l'arbitre (FIDE Art. 6.8).
13. L'usage ou la sonnerie d'un téléphone mobile signifie la perte de la partie pour le joueur apportant (FIDE Art. 12.8).
14. La notation des coups n'est pas obligatoire (FIDE Art. A2).
15. Il n'est pas l'objet du jeu de « chasser son adversaire par le drapeau ». Un joueur avec moins de 2 minutes à sa pendule peut arrêter la pendule, appeler l'arbitre et réclamer la nulle sur la base que son adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie avec des moyens normaux. L'arbitre peut déclarer la partie nulle, rejeter la demande (l'adversaire recevra 2 minutes en plus) ou remettre son décision. En ce cas dernier, l'autre joueur recevra aussi 2 minutes supplémentaires et l'arbitre décide pendant ou après le jeu s'il fait suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux (FIDE Art. III.5).
16. Dans tout cas litigieux, la décision de l'arbitre sera définitive.

HALL OF FAME

Jahr	Organisator		1.	2.	3.
1974	Eupen		Hemer	Bladel	Veldhoven
1975	Bladel		Veldhoven	Hemer	Eupen
1976	Sedan		Hemer	Herne	Sedan
1977	Hemer		Herne	Veldhoven	Eupen
1978	Charleroi		Herne	Hemer	Veldhoven
1979	Veldhoven		Herne	Veldhoven	ST.Dizier
1980	Herne		Herne	Hemer	Veldhoven
1981	ST.Dizier		Herne	Hemer	ST.Dizier
1982	Charleville		Veldhoven	Charleville	Tilburg
1983	Eupen		Tilburg	Veldhoven	Eupen
1984	Sedan		Tilburg	Herne	ST.Dizier
1985	Tilburg		Herne	Nieuwendam	ST.Dizier
1986	Hemer		ST.Dizier	Nieuwendam	Herne
1987	Veldhoven		Herne	St.Dizier	Tilburg
1988	St.Dizier		Nieuwendam	Herne	ST.Dizier
1989	Raeren		Nieuwendam	Herne	ST.Dizier
1990	Herne		Nieuwendam	St.Dizier	Herne
1991	Charleville		Herne	Tilburg	Nieuwendam
1992	Hemer		Herne	Tilburg	Nieuwendam
1993	Nieuwendam		Eupen	Nieuwendam	Herne
1994	Eupen		Eupen	Herne	Tilburg
1995	Tilburg		Eupen	Herne	Hemer
1996	St.Dizier		Nieuwendam	Herne	St.Dizier
1997	Veldhoven		Herne	Nieuwendam	Veldhoven
1998	Ettelbrück		Herne	Hemer	Tilburg
1999	Herne		Herne	Hemer	St.Dizier
2000	Wirtzfeld		Herne	Wirtzfeld	Eupen
2001	Nancy		Nancy	Nieuwendam	Wirtzfeld
2002	Hemer		Wirtzfeld	Eupen	Nieuwendam
2003	Nieuwendam		Wirtzfeld	Eupen	Tilburg
2004	Ettelbrück		Herne	Wirtzfeld	Ettelbrück
2005	Tilburg		Wirtzfeld	Eupen	Herne
2006	Eupen		Eupen	Wirtzfeld	Differdange
2007	St.Dizier		Wirtzfeld	Herne	Nieuwendam
2008	Veldhoven		Wirtzfeld	Herne	Nieuwendam
2009	Herne		Herne	Differdange	Hemer
2010	Wirtzfeld		Herne	Wirtzfeld	Differdange
2011	Differdange		Differdange	Wirtzfeld	Nieuwendam
2012	Vianden		Herne	Differdange	Nieuwendam
2013	Nieuwendam		Herne	Nieuwendam	Hemer
2014	Hemer		Hemer	Herne	Nieuwendam
2015	St.Dizier		Belvaux	Hemer	Nieuwendam
2016	Eupen		Vandoeuvre	Belvaux	Eupen
2017	Tilburg		Vandoeuvre	Belvaux	Eupen
2018	Veldhoven		Belvaux	Nieuwendam	Vandoeuvre
2019	Herne		Wirtzfeld	Vandoeuvre	Eupen
2021	Wirtzfeld		Eupen	Wirtzfeld	Metz
2022	Hemer		Wirtzfeld	Metz	Hemer



www.lecavalier.lu



Karte / Kaart / Carte

<http://www.lecavalier.lu/Ecole-Internationale-Differdange-4573.htm>

Mannschaftsergebnisse Teamresultaten Résultats d'équipes

	TEAMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
1	Metz											
2	Wirtzfeld											
3	Differdange											
4	Vandoeuvre-l-Nancy											
5	Hemer											
6	Veldhoven											
7	Eupen-Kelmis											
8	Herne											
9	Tilburg											
10	Belvaux											

