

Schachbezirk Kreis Wesel e.V.

Wolfgang Buhren
-Jugendbezirksspielleiter Mannschaft-
An de Krüt pasch 25
47661 Issum

Issum, 09.04.019

0160 97659862
02835 1593
Spielleiter-m-jugend@issum25.de

Ausschreibung Bezirks-Tandemmeisterschaft 2019

Ort: SF Moers
Bonifatiusstraße 72
47441 Moers

Termin: Samstag, der 04.Mai 2019
Turnierbeginn: 15.00Uhr
Einschreibung: 14.45Uhr

Voranmeldung: Bitte bis zum **02.05.2019** an den Jugendspielleiter.
Nur mit Voranmeldung ist eine Teilnahme möglich!!

Spielberechtigung: Teilnahme berechtigt sind alle Jugendlichen, die in einem dem SB Kreis Wesel angeschlossenen Verein angehören und das 20.Lebensjahr noch nicht vollendet haben (Jahrgang 1999 oder jünger).

Bedenkzeit: 5 Minuten pro Spieler und Partie

Modus: Eine Tandemannschaft besteht aus zwei Spielern. **Die Spieler müssen dabei nicht aus den gleichen Verein kommen.** Für den Spieltag bilden sie dann eine „Spielgemeinschaft“. Die bei der Anmeldung angegebene Reihenfolge der Spieler ist dabei während des Turniers einzuhalten.

Gespielt werden 7 Runden nach Schweizer System bei mehr als acht teilnehmenden Mannschaften.

Bei acht oder weniger Teilnehmenden Mannschaften wird ein Rundenturnier gespielt.

Es wird nach den Tandemregeln gespielt, die unter dieser Ausschreibung angefügt sind.

Turnierleitung: Wolfgang Buhren und Alexander Buhren

Preise: Pokale, Medaillen und Urkunden.

Allgemeines: Im **Turniersaal** gilt für **alle** generelles Alkohol- und Rauchverbot.

Rechtsmittelbelehrung:

Gegen diese Ausschreibung können Sie Protest beim 1. Vorsitzenden des Schachbezirkes Kreis Wesel e.V., Markus Mühlbacher, In der Werth 32, 46535 Dinslaken, einlegen. Der Protest ist innerhalb von 10 Tagen einzureichen. Der Protest ist zu begründen. Die Ausschreibung ist beizufügen. Es ist ein Nachweis über die Zahlung der Protestgebühr von 100,00 € beizufügen.

Tandem-Regeln:

1. Tandem-Schach ist ein Mannschaftsspiel. Eine Mannschaft besteht aus zwei Spielern.
2. Es wird an zwei benachbarten Brettern gespielt, die Spieler einer Mannschaft sitzen auf der gleichen Seite des Tisches, also nebeneinander.
3. In jeder Mannschaft erhält ein Spieler die Weißen, der andere Spieler die schwarzen Steine. Die erstgenannte Mannschaft hat am ersten Brett schwarz.
4. Jeder Spieler erhält eine Bedenkzeit von 5 Minuten.
 1. Es soll für jede Paarung dasselbe Uhrmodell eingesetzt werden.
 2. Die Uhren werden sobald die Runde freigegeben ist, gleichzeitig in Gang gesetzt durch den Gegner des Anziehenden.
 3. Die Schachuhren müssen von allen vier Spielern ständig einsehbar sein.
 4. Zeit darf von jedem Spieler der Paarung reklamiert werden, jedoch nicht von außerhalb.
5. Es gilt die Regel Berührt-geführt.
6. Ein unmöglicher Zug (hierzu zählt z.B. auch das Matt einsetzen) wird zurückgenommen und verliert die Partie nicht.
 1. Die handelnde Figur wird vom Brett genommen und der gegnerischen Mannschaft übergeben, falls danach nicht beide Spieler im Schach stehen.
 2. Das Zugrecht hat danach der Spieler, der den Regelverstoß nicht begangen, falls der Gegner nicht im Schach steht.
7. Geschlagene Figuren werden dem Teampartner übergeben.
8. Figuren, die man vom Teampartner erhalten hat, dürfen statt eines Zuges eingesetzt werden.
 1. Die Figuren müssen auf ein freies Feld eingesetzt werden.
 2. Es darf Schach, aber kein Matt eingesetzt werden. Es wird nicht als Matt gewertet, wenn ein Einsetzen als Gegenmaßnahme möglich ist, dies gilt unabhängig davon ob die Figur zur Verfügung steht.
 1. Eine mit Matt eingesetzte Figur wird zurückgenommen und dem gegnerischen Team übergeben. Das Zugrecht hat danach der Spieler, der den Regelverstoß nicht begangen
 3. Bauern dürfen nicht auf einer Grundreihe eingesetzt werden.
 1. Der Doppelschritt ist eingesetzten Bauern auf der zweiten und siebten Reihe erlaubt, sofern möglich.
 4. Im ersten Zug ist ein Einsetzen einer Figur nicht erlaubt
9. Zieht ein Bauer auf die letzte Reihe, darf sich am Nachbarbrett eine Figur seiner Farbe rauswünschen.
 1. Ausgenommen vom rauswünschen sind Bauern und König.
 2. Es darf jedoch durch das Rauswünschen kein Schach für den sich nicht am Zug befindlichen Spieler am Nachbarbrett entstehen. Am Brett der Bauernumwandlung darf Schach und/oder Schachmatt eingesetzt werden.
 3. Den Bauern, der die Grundreihe erreicht, bekommt die gegnerische Mannschaft.
10. Die Partie ist gewonnen, wenn einer der beiden Spieler gewonnen hat. Dies kann geschehen durch:
 1. Mattsetzen
 2. Zeitüberschreitung
 3. Aufgabe
11. Die Partie ist remis,
 1. wenn sich beide Mannschaften darauf einigen.
 2. Falls an zwei Brettern gleichzeitig eine Entscheidung für verschiedene Teams fällt.
12. Regeln wie 50-Züge Regel, 75-Züge Regel, dreimalige Stellungswiederholung oder Dauerschach finden keine Anwendung.
13. In allen Angelegenheiten, die in diesen Regeln nicht im Einzelnen geregelt sind, ist nach den Regelungen der FIDE-Regeln (Laws of Chess) zu verfahren.
14. In Streitfällen entscheidet der Schiedsrichter.

