

Tandem-Meisterschaft Essen 2019

21. September 2019

Schachturnier für groß und klein

Teams werden am Tag der Veranstaltung gebildet

- Ausrichter: SK Germania Kupferdreh / Schachfreunde Essen-Überruhr
- Termin: Samstag, den 21. September 2019 11:00 Uhr bis ca. 15:00 Uhr
- Spielort: Nöckersberg 69, 45257 Essen-Byfang
- Modus: 5 Minuten pro Spieler je Partie nach den Tandemregeln (siehe Ausschreibung)
- Teilnahmebedingung: Jeder Teilnehmer muss über eine offizielle DWZ verfügen.
- Bildung der Teams: Die Setzliste wird nach DWZ gebildet, der an Nummer 1 gesetzte Spieler spielt zusammen mit dem Spieler mit der letzten Setzlistennummer (Nummer 2 spielt mit dem Vorletzten, ...)
- Startgeld: Keins
- Meldeschuß: 20. September 2019
- Anwesenheitsmeldung bis 10:45 Uhr danach Auslosung der Spielerpaarung
- Turnierleitung und Anmeldung bei: Daniel Goldkuhle per Email Schach-Ruhrhalbinsel@gmx.de
- Sonstiges: für Essen und Trinken wird gesorgt

Nun unsere 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.
4. Die Idee des Spiels ist nun folgende:
 - a. Spieler A der Mannschaft I führt die weißen Steine, schlägt somit die schwarzen Figuren seines Gegners.
 - b. Diese geschlagenen schwarzen Steine übergibt Spieler A seinem Mitspieler, der diese dann als die eigenen Figuren in seine Partie einbauen kann.
 - c. Alle Spieler verfahren in entsprechender Weise.
 - d. Damit findet zwischen den Spielern einer Mannschaft ein ständiger Austausch der erbeuteten und abgetauschten Steine statt; geschlagene Figuren erwachen auf dem Nebenbrett zu neuem Leben. (Dabei kann es also vorkommen, dass man durch einsetzen mit zwei weißfeldrigen Läufern oder vier Springer spielt.)
5. Jeder Spieler erhält 5 Minuten Bedenkzeit. Die beiden Schachuhren stehen außen, damit jeder Spieler beide Uhren einsehen kann.
6. Im Allgemeinen gelten die Blitzregeln des DSB. Der zweite unmögliche Zug *innerhalb eines Teams* verliert.
7. Die Besonderheit des Spiels ist nun das Einsetzen einer Figur, die der Mitspieler seinem Gegner geschlagen hat. Dabei ist folgendes zu beachten:
 - a. Figuren dürfen nur auf freien Feldern eingesetzt werden.
 - b. Das Einsetzen einer Figur gilt als Zug.
 - c. Figuren dürfen mit gleichzeitigem Schachgebot, jedoch nicht mit "Matt" eingesetzt werden (= "Matteinsetzen verboten!"). Eine mit Matt eingesetzte Figur gilt als geschlagen, wird vom Brett genommen und der Zug des Spielers der Matt eingesetzt hat ist beendet. Wenn die Möglichkeit besteht gegen ein Schach eine Figur einzusetzen gilt es nicht als Matt eingesetzt.

Anmerkung: Wenn die Figuren mit Schach eingesetzt werden dürfen, entwickeln sich mitunter wahre Treibjagden auf dem Brett, das Spiel wird dadurch viel lebendiger. Die Abwechslung ist manchmal atemberaubend, denn ein in Not geratener Spieler kann sich mit Hilfe solcher Schachgebote oft wieder befreien.

Als negativ dagegen empfanden wir, wenn die Figuren auch mit Matt eingesetzt werden dürfen. Eine Dame, mit Matt vor dem König eingesetzt, war uns etwas zu plump. Unsere Regelung bringt noch mehr Farbe ins Spiel, denn sie erfordert mindestens 2-zügige Mattkombinationen und sehr viel mehr Ideenreichtum mit dem Material, das sich bereits auf dem Brett befindet.
 - d. Bauern dürfen weder auf der eigenen noch auf der gegnerischen Grundreihe eingesetzt werden.
 - e. Zieht ein Bauer auf die letzte Reihe wird er zu einer beliebigen Figur (außer König), die vom anderen Brett der gegnerischen Mannschaft genommen wird. Der Umgewandelte Bauer geht an die gegnerische Mannschaft.
 - f. Eine einzusetzende Figur muss eingesetzt (geführt) werden, wenn sie das Schachbrett berührt hat. Ist die Figur losgelassen, gilt der Zug als ausgeführt, Rücknahme ist nicht mehr möglich.

8. Eine Begegnung ist gewonnen, wenn einer der beiden Spieler gewonnen hat. Dieses kann geschehen durch:
 - a. Mattsetzen des Gegners
 - b. Zeitüberschreitung
 - c. Unmöglicher Zug
 - d. Aufgabe

9. Remis kommt zustande, wenn
 - a. jeweils ein Spieler einer Mannschaft mattgesetzt wird (gleichzeitig)
 - b. wenn bei je einem Spieler die Zeit überschritten ist
 - c. durch Dauerschach auf einem Brett
 - d. durch Einigung der Mannschaften.
 - e. Patt gibt es nicht. Notfalls muss als Zug eine Figur eingesetzt werden.

10. Spieler einer Mannschaft dürfen sich nur untereinander verständigen, soweit es das eigene Brett betrifft.
 - a. Beispiel: "Ich brauche einen Bauern/Turm zum Einsetzen!" oder: "Vorsicht, ich verliere/opfere die Dame/einen Springer!"
 - b. Ausnahme: Zeitüberschreitung des Gegners darf auch vom Nachbarbrett aus reklamiert bzw. der eigene Mitspieler auf eine drohende Zeitüberschreitung hingewiesen werden.
 - c. Die Verständigung darf auf keinen Fall so weiter gehen, dass sich die Spieler gegenseitig Züge vorschlagen oder Kombinationen beraten.

11. Das zur Verfügung stehende Einsatzmaterial muss jederzeit für den Gegner sichtbar aufgestellt werden.

12. Die Spieler eines Teams dürfen sich ihre Farbe frei aussuchen. *Anmerkung:* Wir bitten allerdings darum, langes Getausche, um den „Wunschgegner“ zu bekommen, zu unterlassen.

13. Gewertet werden Tandem-Partien wie gewöhnliche Schachspiele, d.h. 1:0 für einen Sieg, ½:½ für ein Remis.

Wir hoffen, dass sowohl Tandem-Neulinge als auch Kenner unsere Regeln ebenfalls für gut befinden bzw. davon profitieren können und freuen uns schon auf die hoffentlich amüsante Tandem-Meisterschaft.