



Spielgemeinschaft Feldbach-Kirchberg

ZVR: 126931370

Ansprechpartner: Alois Gutmann, Gniebing 55, A-8330 Feldbach, ☎ 0664/45 41 370

E- Mail: schachklub-feldbach@gmx.at Homepage: <http://www.schachklub-feldbach.at>



EINLADUNG



zum

4. Tandem Turnier

(das etwas andere Turnier)

am Sonntag, dem 15.11.2015

- Spielort:** Jugend- und Familiengästehaus (JUFA), 8342 Gnas 194
- Nenngeld:** € 5,00 Erwachsene pro Person
€ 2,50 Jugend U-18 – Jahrgang 1997 und jünger pro Person
- Voranmeldungen:** gutmann-a@gmx.at
- Nennungsschluss:** 11 Uhr **Spielbeginn:** ca. 11 Uhr 15
- Spieldauer:** Rundenturnier bis 20 Teams bzw. je nach Teilnehmeranzahl
- Bedenkzeit:** 5 Minuten pro Spieler und Partie
- Preise:** Geschenkkörbe für
- Rang 1
 - Rang 13
 - bestes Jugendteam (ab drei Teams)
 - Kreativstes Team-Pseudonym
- Sonstiges:** Jedes Team kann nur einen Preis gewinnen. Änderungen der Kategoriepreise sind dem Veranstalter vorbehalten und werden rechtzeitig beim Turnier bekanntgegeben.
- Vor Turnierbeginn wird ein Schiedsgericht aus 3 teilnehmenden Personen gebildet.
- Tandem-Teams werden dazu eingeladen unter einem Pseudonym zu spielen.
- Wir werden das Turnier als „Spaß-Turnier“ veranstalten, jedoch sollen die Tandemregeln eingehalten werden. Bei einem Verstoß zB betreffend „untereinander verständigen“ (siehe Tandemregeln) wird eine Verwarnung ausgesprochen.
- Weitere Auskünfte:** Alois Gutmann, ☎ 0664/4541370 oder E-Mail: gutmann-a@gmx.at

Tandemregeln:

Eine Mannschaft besteht aus zwei Spielern, von denen einer Weiß und der andere Schwarz hat. Figuren, die von einem Spieler geschlagen werden, können von seinem Partner auf ein freies Feld eingesetzt werden; das Einsetzen einer Figur gilt als Zug. Die eingesetzte Figur darf Schach bieten **jedoch nicht** matt setzen. Eine mit Matt eingesetzte Figur fällt an das gegnerische Team, das Zugrecht wechselt ebenfalls an das gegnerische Team.

Bauern dürfen nicht auf die erste und nicht auf die achte Reihe eingesetzt werden. Bauern, welche die gegnerische Grundreihe erreichen, "fallen durch" (werden vom Brett genommen und fallen an das gegnerische Team).

Jeder Spieler erhält fünf Minuten Bedenkzeit. Die Uhren werden an den Außenseiten der Bretter aufgestellt, so dass alle Spieler beide Uhren sehen können.

Spieler einer Mannschaft dürfen sich untereinander verständigen, soweit es das eigene Brett betrifft.

- a. Beispiel: „Ich brauche einen Bauern zum Einsetzen!“, „Ich verliere/opfere die Dame“ oder „Ich bin kaputt“
- b. Ausnahme: Zeitüberschreitung des Gegners darf auch vom Nachbarbrett aus reklamiert bzw. der eigene Mitspieler auf eine drohende Zeitüberschreitung hingewiesen werden.
- c. Die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig Züge vorschlagen (Beispiel: „Setze einen Läufer auf g5 ein damit ich den benötigten Springer bekomme“ oder „Deine Dame hängt“).

Ein Spieler muss seinem Gegner auf Verlangen zeigen, welche Figuren er von seinem Partner erhalten hat.

Wird ein auf dem Brett befindlicher Stein berührt, so muss er gezogen werden, falls dies möglich ist. Die Berührung eines zugunfähigen Steines (blockiert, gefesselt, unfähig zur Abwehr eines Schachgebotes auf den eigenen König; bei König auch: alle Fluchtfelder bewacht) bleibt ohne Folgen. Ein Zugversuch mit einem zugunfähigen Stein kann erst dann nicht mehr zurückgenommen werden, wenn der Spieler die Uhr gedrückt hat.

Ein regelwidriger Zug verliert, wenn der Gegner dies reklamiert, bevor er selbst einen Zug ausführt. Ansonsten bleibt er ohne Folgen.

Matt hat Vorrang vor Zeitreklamation. Sind beide Mannschaften an je einem Brett matt, so wird der Kampf als Remis gewertet.