

TANDEMTURNIER

Dienstag 28.12. nach Beendigung der 4. Runde (ca. 20:30)

- Mannschaftsgröße:** 2er Teams
- Bedenkzeit:** 5 Minuten, Schweizer System
- Startgeld:** 10 € je Team
- Preisgeld:** gesamte Startgeld wird ausgespielt

Preisgeldaufteilung:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. Platz: 35% | 4. Platz: 12,5% |
| 2. Platz: 25% | 5. Platz: 10% |
| 3. Platz: 17,5% | |

Siegerehrung direkt im Anschluss.

Regeln:

1. Es spielen Zweierteams auf zwei Brettern gegeneinander. Ein Spieler einer Mannschaft spielt mit Weiß, sein Teampartner auf dem anderen Brett mit Schwarz. Die Partien werden gleichzeitig gestartet.
2. Wird eine Figur geschlagen erhält sie der Teampartner. Zuvor muss die gegnerische Uhr in Gang gesetzt werden.
3. Der Spieler am Zug kann entweder eine Figur auf dem Brett ziehen oder eine zuvor erhaltene Figur auf ein leeres Feld seines Bretts setzen. Dabei ist zu beachten:
3a ein Bauer darf nicht auf der 1. oder 8. Reihe eingesetzt werden,
3b eingesetzte Figuren dürfen Schach geben, jedoch nicht Matt.
4. Wird ein Bauer auf die letzte Reihe gezogen, muss er vom Brett genommen und der gegnerischen Mannschaft übergeben werden.
5. Steht man im Schach, verbietet das einem nicht zu rochieren.
6. Das Spiel endet, sobald eine Partie endet.
7. Eine Mannschaft gewinnt, wenn ein Spieler der Mannschaft gewinnt, was der Fall ist wenn
7a er seinen Gegner Matt setzt (das Matt kann auch durch das Einsetzen einer Figur nicht aufgehoben werden),
7b sein Gegner aufgibt,
7c sein Gegner keine Zeit mehr hat,
7d sein Gegner einen ungültigen Zug macht.
8. Das Spiel endet unentschieden,
8a bei dreimaliger Stellungswiederholung,
8b bei beiden Mannschaften ging einem Spieler die Zeit aus,
8c durch Vereinbarung.
9. Setzt man den Gegner durch Einsetzen einer Figur versehentlich Matt, so gilt dies nicht als ungültiger Zug. Die eingesetzte Figur kann vom Gegner vom Brett genommen und seinem Teampartner überreicht werden.
10. Es gilt „berührt geführt“ bei den Figuren am Brett. Außer es kann mit der berührten Figur kein Zug gemacht werden, ohne dabei selbst im Schach zu stehen.
11. Eine Figur muss eingesetzt werden, sobald sie in Kontakt mit einem Feld des Bretts gebracht wurde. Außer es ist nicht möglich die Figur so einzusetzen, ohne dabei selbst im Schach zu stehen.
12. Die Figuren zum Einsetzen müssen für den Gegner zu sehen sein, dürfen also nicht versteckt werden.
13. Die Kommunikation mit dem Teampartner ist erlaubt, auch Züge dürfen eingesagt werden. Verboten ist aber das Ausführen eines Zugs am Brett des Teampartners.
14. Wird ein Schiedsrichter benötigt, sind beide Uhren gleichzeitig abzustellen.
15. Die Gesamtbedenkzeit pro Spieler beträgt 5 Minuten.
16. Es gibt eine fixe Teamaufstellung. Spieler 1 der in einer Paarung erstgenannten Mannschaft hat Weiß.