

Tandemschach-Regeln

1. Allgemeines

1.1 Es spielen jeweils zwei Spieler als Team an zwei Brettern gegen ein anderes Team aus zwei Spielern. Jeder Spieler spielt an einem Brett, Beratungen unter den Spielern sind innerhalb der in diesen Regeln genannten Grenzen zulässig. Jedes Team führt an einem Brett die weißen, am anderen Brett die schwarzen Figuren.

1.2 Schlägt ein Spieler eine gegnerische Figur, so gibt er sie seinem Partner. Diese nun verfügbare Figur kann vom Partner anstelle eines Zuges auf dessen Brett eingesetzt werden.

1.3 Die Entscheidung der Partie an einem Brett beendet den ganzen Kampf; das Ergebnis dieser Partie ist gleichzeitig das Gesamtergebnis.

2. Die Schachuhr

2.1 Die Uhren stehen jeweils außen, sodass alle Spieler beide Uhren jederzeit einsehen können.

2.2 Die Spieler können eine Zeitüberschreitung an ihrem eigenen Brett und auch am Nachbarbrett reklamieren.

2.3 Ist es erforderlich, einen Schiedsrichter zu rufen, werden grundsätzlich beide Uhren angehalten.

3. Einsetzen von Figuren

3.1 Anstatt einen Zug auszuführen, kann ein Spieler eine verfügbare Figur auf einem freien Feld seines Brettes einsetzen. Die eingesetzte Figur gilt als berührt, wenn sie das Schachbrett berührt hat. Sie gilt als eingesetzt, sobald sie losgelassen wurde.

3.2 Figuren dürfen mit Schach eingesetzt werden, nicht aber mit Matt.

3.3 Bauern dürfen nur auf der 2. - 7. Reihe eingesetzt werden.

3.4 Wird eine Figur abweichend von 3.2 oder 3.3 eingesetzt, so kann der Gegner des einsetzenden Spielers die Figur entfernen, sie seinem Mitspieler wie eine geschlagene Figur geben und zusätzlich seinen eigenen Zug ausführen.

4. Umwandlung

4.1 Wandelt ein Spieler einen Bauern um, so nimmt er dafür eine Figur (Dame, Turm, Springer, Läufer) des Gegners am Nachbarbrett heraus und setzt sie auf dem Umwandlungsfeld ein (Herauswünschen). Der Gegner am Nachbarbrett erhält dafür den Bauern, als wäre dieser von seinem Partner geschlagen worden.

4.2 Durch Herauswünschen darf kein König am Nachbarbrett ins Schach gestellt werden.

4.3 Ein Schachmatt, das bei der Bauernumwandlung durch Einsetzen der herausgewünschten Figur auf dem Umwandlungsfeld entsteht, ist erlaubt.

5. Die gewonnene Partie

5.1 Eine Partie ist gewonnen, wenn der Gegner erklärt, dass er aufgibt.

5.2 Eine Partie ist gewonnen, wenn eine Zeitüberschreitung des Gegners festgestellt bzw. reklamiert wird. Dies erfolgt auch durch den Schiedsrichter.

5.3 Eine Partie ist gewonnen, wenn der Gegner schachmatt ist.

5.3.1 Ein Schachmatt kann durch sofortiges Einsetzen einer Figur abgewendet werden. Dazu genügt es auch, wenn durch den unmittelbar anstehenden Zug des Partners am Nachbarbrett eine Figur verfügbar wird.

5.3.2 Ein Schachmatt kann auch durch Herauswünschen einer Figur abgewendet werden, sofern die Umwandlung eines Bauern am Nachbarbrett im unmittelbar anstehenden Zug des Partners erfolgt.

6. Remis

6.1 Eine Partie endet unentschieden, wenn beide Spieler sich auf Remis einigen. Es besteht keine Möglichkeit, ein Remis zu reklamieren (z.B. bei Stellungswiederholung).

6.2 Ein Patt beendet nicht die Partie. Der betroffene Spieler ist so lange am Zug, bis er eine Figur zum Einsetzen von seinem Partner erhält bzw. bis sein Partner eine pattsetzende Figur des Gegners herauswünscht.

6.3 Ein Kampf endet unentschieden, wenn gleichzeitig (im anstehenden Zug) an beiden Brettern jeweils ein Spieler beider Teams mattgesetzt wird.

6.4 Wenn jeweils ein Spieler beider Teams die Zeit überschritten hat und nicht mehr festgestellt werden kann, auf welcher Seite die Zeitüberschreitung zuerst erfolgte, entscheidet der Schiedsrichter auf Remis als Ergebnis des Kampfes.

7. Verhalten der Spieler

7.1 Die Spieler eines Teams dürfen miteinander reden. Insbesondere ist es erlaubt, seinen Partner um bestimmte Figuren zu bitten.

7.2 Es dürfen nicht zwei oder mehr aufeinander folgende Züge am Brett des Partners empfohlen werden.

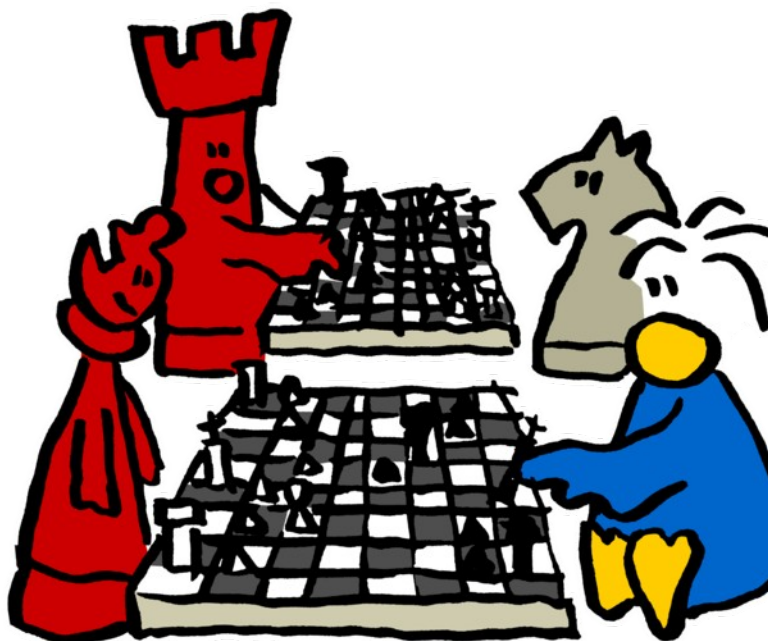
7.3 Die einzusetzenden Figuren sind offen auf dem Tisch aufzubewahren. Eine Figur kann zum Einsetzen in der Hand aufbewahrt werden, auf Nachfrage des Gegners ist sie sofort zu zeigen, sofern der Gegner am Zug ist.

7.4 Der Schiedsrichter kann bei Verstößen jederzeit in den Kampf eingreifen und angemessene Strafen verhängen.

8. Mannschaftsaufstellung

8.1 Die zu Beginn des Turniers gemeldete Rangfolge der Spieler ist während des gesamten Turniers einzuhalten.

8.2 Die erstgenannte Mannschaft einer Paarung führt an Brett 1 die schwarzen Figuren.



Chessy - das Maskottchen der DSJ