Tandemregeln der Schachjugend NRW

§ 1 Grundsätze

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. Jedes Team führt an einem Brett die weißen, am anderen Brett die schwarzen Steine.

1.2 Es gelten die Schachregeln gemäß FIDE, es sei denn, sie werden durch dieses Regelwerk außer Kraft gesetzt.

1.3 Berührt-Geführt nach Art. 4.3-4.5 der FIDE-Regeln gilt nicht.

1.4 Diese Tandemregeln können durch gesonderte Regelungen in der Ausschreibung ersetzt oder ergänzt werden.

§ 2 Die Schachuhr

2.1 An beiden Brettern steht eine Schachuhr. Die Uhren stehen jeweils außen, so dass alle Spieler beide Uhren jederzeit einsehen können.

2.2 Jeder Spieler des Teams kann eine Zeitüberschreitung an jedem Brett reklamieren.

2.3 In Streitfällen hält das reklamierende Team grundsätzlich beide Schachuhren an, um den Schiedsrichter zu holen. Wird nur eine Uhr angehalten, so hat das gegnerische Team das Recht, auch die andere Uhr anzuhalten.

§ 3 Schlagen und Einsetzen von Figuren

3.1 Schlägt ein Spieler die Figur eines Gegners, reicht er die geschlagene Figur danach an seinen Teampartner weiter. Dieser bewahrt die geschlagenen Figuren in seinem Handvorrat auf.

3.2 Die Handvorräte aller Spieler sind für alle sichtbar aufzubewahren. Eine Figur kann kurz vor dem Einsetzen in der Hand aufbewahrt werden; auf Nachfrage des Gegners ist sie sofort zu zeigen, sofern der Gegner am Zug ist. Es ist nicht erlaubt, den Handvorrat zu verstecken.

3.3 Anstelle eines Zuges kann ein Spieler eine Figur auf einem freien Feld seines Brettes einsetzen. Bauern dürfen nur auf der 2.-7. Reihe eingesetzt werden.

3.4 Wenn die Figur auf einem Feld losgelassen wurde, darf sie auf keinem anderen Feld mehr eingesetzt werden und der Zug gilt als ausgeführt.

3.5 Figuren dürfen mit Schachgebot eingesetzt werden, nicht aber mit Mattgebot. Es ist jedoch zulässig, eine Figur mit Matt einzusetzen, wenn der Gegner eine Figur einset-

zen könnte, um das Matt abzuwenden. Dies gilt, auch wenn er zum Zeitpunkt des Einsetzens keine Figuren in seinem Handvorrat hat. Ebenso ist ein mehrzügiges erzwungenes Matt zulässig.

3.6 Verstößt ein Spieler gegen 3.3, gilt dies als unmöglicher Zug und die Partie ist verloren. Wird eine Figur abweichend von 3.5 eingesetzt, so kann der Gegner des Spielers, der die Figur fehlerhaft eingesetzt hat, die Figur entfernen und sie seinem Mitspieler wie eine selbst geschlagene Figur in den Handvorrat geben.

Artikel 4: Die Umwandlung von Bauern

4.1 Zieht ein Spieler einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe, so nimmt er dafür eine Figur (Dame, Turm, Springer, Läufer) vom Brett des Gegners seines Teampartners heraus, die er anstelle des Bauern auf dem Umwandlungsfeld einsetzt; der Gegner des Teampartners erhält den durchgezogenen Bauern, als wäre dieser von seinem Partner geschlagen worden.

4.2 Eine Figur kann nicht zur Umwandlung vom Brett des Partners entfernt werden, wenn dadurch eine Stellung entsteht, in der einem der Könige Schach geboten wird, welches von der Figur, die entfernt werden soll, unterbunden wird. Es ist ferner auch nicht zulässig, eine Figur zu entfernen, wenn dadurch eine Stellung entsteht, in der einer der Könige matt ist.

§ 5 Spielausgänge

5.1 Sobald eine Partie der beiden Bretter entschieden ist, ist der Kampf beendet; das Ergebnis dieser Partie ist gleichzeitig das Gesamtergebnis des Teams.

5.2 Eine Partie ist gewonnen für einen Spieler, wenn
a) dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt;
b) dessen Gegner einen regelwidrigen Zug ausgeführt hat, sofern er entsprechend den FIDE-Regeln für Blitzschach reklamiert;
c) dessen Gegner die Zeit überschritten hat, sofern er entsprechend den FIDE-Regeln für Blitzschach reklamiert;
d) er seinen Gegner unter Beachtung der folgenden Einschränkungen mattgesetzt hat: Ein Matt an einem der beiden Bretter beendet nur dann sofort den gesamten Kampf, wenn es nicht abgewendet werden kann. Als abwendbar gilt ein Matt, wenn das Mattgebot noch durch Einsetzen einer Figur unterbunden werden kann.

5.3 Eine Partie ist unentschieden, wenn
(a) die Teams sich darauf geeinigt haben.
(b) beide Teams gleichzeitig nach Art. 5.2 b) oder c) reklamieren.

5.3 Durch Patt endet eine Partie nicht, vielmehr kann der pattgesetzte Spieler ziehen, sobald er von seinem Partner eine geschlagene Figur erhält.

5.4 Die Möglichkeit der Remis-Reklamation besteht nicht.

§ 7 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt fünf Minuten pro Spieler und Partie.

§ 8 Das Verhalten der Spieler

8.1 Die Spieler eines Teams dürfen miteinander reden. Es sind folgende Aussagen erlaubt:
- Stellungsbewertungen zur eigenen Position,
- Mitteilungen an den Partner, welche Figuren man zum Einsetzen benötigt,
- Zeitangaben auf beiden Uhren,

8.2 Es dürfen keine Zugvorschläge empfohlen werden

8.3 Eine Bestrafung wegen Nichtbeachtung dieser Regeln liegt im Ermessen des Schiedsrichters und kann mit Partieverlust bestraft werden.

8.4 Ein Eingreifen des Schiedsrichters wegen Verhaltensverstößen eines Spielers ist auch ohne Beschwerde des gegnerischen Teams möglich.

§ 9 Die Mannschaftsaufstellung

9.1 Bei offiziellen Meisterschaften ist vor Turnierbeginn eine Rangfolgemeldung abzugeben. Es können Ersatzspieler gemeldet werden. Diese Rangfolge ist in allen Kämpfen einzuhalten.

9.2 Die erstgenannte Mannschaft führt an Brett 1 die schwarzen Steine.

9.3 Sofern nach dieser Tandemspielordnung ein Recht allen Spielern eines Teams zusteht, gelten nur die in der betreffenden Runde eingesetzten Spieler als Team. Die nicht eingesetzten Spieler gelten als Zuschauer.