



# Einladung

der Bezirk Nord lädt Euch zur ersten  
Bezirksjugend**tandem**meisterschaft ein!

Wo? Lornsenschule, Herrmann-Heiberg-Str. 9, 24837 Schleswig

Wann? Sa., 23.11.2013, Beginn: 11:00 Uhr, Ende (voraussichtlich): 15:00 Uhr

Wie? 9 Runden CH-System; 2er Mannschaften, die nicht vereinsintern aufgestellt sein müssen (Ist ein(e) nicht dem Bezirk angehörige(r) Spieler(in) Teil einer Mannschaft, so kann diese das Turnier, aber nicht den Bezirksmeistertitel gewinnen); es werden die U10, 14, 18 und Ü18 ausgespielt, wobei die Einteilung in die Wettkampfgruppe durch das Alter des älteren Spielers bestimmt wird; es gelten die allgemeinen Tandemregeln des Schachverbandes S.-H.

Info: Mike Bunke, 04621-31201, mobil 0172-6224446,  
mike.bunke@schachbezirk-nord.de

## Die Regeln:

**Mannschaft** = 2 Spieler - sitzen nebeneinander - einer Weiß, einer Schwarz

**Geschlagene Steine** werden an den Mitspieler übergeben, der diese wieder in seine Partie einsetzen kann. (2 weißfeldrige Läufer oder 4 Springer möglich).

**Bedenkzeit:** Ist abhängig von der Zahl der Teilnehmer/innen. Uhren stehen außen.

**Blitzregeln:** Berührt-geführt, illegaler Zug verliert (z.B. im Schach stehenbleiben oder ins Schach ziehen).

**Figuren einsetzen** nur auf freien Feldern.

Einsetzen gilt als **Zug**.

Einsetzen mit **Schach, auch mit Matt**.

**Bauern** nicht auf Grundreihen einsetzen. Bauer wird umgewandelt, bleibt als Bauer auf dem Brett aber zieht wie die gewünschte Figur. Wird er geschlagen, ist er wieder Bauer.

Figur **berührt** - Einsetzpflicht, **losgelassen** - Zug endgültig.

**Sieg** an einem Brett ist Sieg der Mannschaft:

- Matt
- Zeitüberschreitung
- illegaler Zug
- Aufgabe
- nachweisbares Matt im nächsten Zug (ankündigen). (Beispiel: Schwarz im Schach und kann Grundlinienmatt nur noch durch Einsetzen einer beliebigen Figur (kein Bauer) auf f8 um einen Zug verzögern. Weiß kündigt Matt im nächsten Zug auf f8 an und gewinnt damit).

**Remis:**

gleichzeitiges Matt

gleichzeitige Zeitüberschreitung

Dauerschach auf einem Brett

**Patt** gibt es nicht (Figur einsetzen als Zug)

**Verständigung erlaubt:**

- "Ich brauche einen Turm" oder: "Ich verliere/opfere die Dame"
- Zeitüberschreitung reklamieren oder davor warnen
- Einsatzmaterial jederzeit sichtbar

**Nicht erlaubt:** Züge vorschlagen oder Kombinationen beraten

Nach dem Spiel **Figuren wieder aufstellen!**