

SchachFreunde Schwaigern 2009 e. V.

1. Schwaigerner Tandem-Schachturnier 2024



Termin:	3. Oktober 2024 (Feiertag) 10:30 – ca. 16:30 Uhr
Ausrichter:	SchachFreunde Schwaigern 2009 e.V.
Spielort:	Sonnenberghalle Weststraße 6, 74193 Schwaigern
Modus:	Rundensystem Ist bei Anmeldeschluss absehbar, dass ein Rundensystem den zeitlichen Rahmen sprengt, kann das Turnier nach Schweizer System gespielt werden. Rundenanzahl wird in diesem Fall von der Turnierleitung festgelegt. Bedenkzeit 5 Minuten je Spieler/Partie. Es gelten die nachstehenden Schwaigerner Tandem-Regeln. Reihenfolge bei Punktgleichheit nach Sonneborn-Berger (bei CH-System die Buchholz-Wertung).
Meldeschluss:	Voranmeldung bis spätestens Mittwoch, 02.10.2024 über das Anmeldeformular auf https://www.sf-schwaigern.de/tandem-2024/anmeldung-tandem/ Vier Startgeld-Preisstaffeln, siehe unten. Anmeldung auch direkt am Turniertag vor Ort möglich. Alle Mannschaften müssen am Turniertag bis 10:00 Uhr eine Anmeldung ausfüllen.
Startgeld:	15 Euro pro Team bei Voranmeldung bis Mittwoch, 18.09.2024. 20 Euro pro Team bei Voranmeldung bis Mittwoch, 25.09.2024. 25 Euro pro Team bei Anmeldung bis Mittwoch, 02.10.2024. 30 Euro pro Team bei Anmeldung am Turniertag, Barzahlung vor Ort. Bankverbindung für Startgeld-Überweisung: Kreissparkasse HN, IBAN: DE97 6205 0000 0000 1578 50 Verwendungszweck: Tandem 2024, Team-Name.
Preise:	1. Platz 120 Euro 2. Platz 80 Euro 3. Platz 50 Euro 4. Platz 40 Euro 5. Platz 30 Euro φ-DWZ <1800 30 Euro φ-DWZ <1400 30 Euro Keine Doppelgewinne.
Verpflegung:	Für das leibliche Wohl ist bestens gesorgt!
Hinweise:	Die Spieler im Team müssen nicht vom gleichen Verein sein. Mit der Anmeldung verzichtet der Spieler auf das Recht am eigenen Bild (§23 KunstUrhG).
Turnierleitung:	Tobias Hermann Mobil +49 176 58865901 E-Mail tobias.hermann2802@gmx.de

Es gelten die Turnierregeln auf der nachfolgenden Seite.

Wir freuen uns auf eine zahlreiche Beteiligung. Die Spielstätte wird bewirtschaftet.
Keine Selbstversorgung.

SchachFreunde Schwaigern 2009 e.V.

Datenschutz-Hinweis. Unter Beachtung der gesetzlichen Vorgaben und Bestimmungen der EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG) werden zur Erfüllung der Zwecke und Aufgaben des Vereins personenbezogene Daten der Turnierteilnehmer erhoben und in dem vereinseigenen EDV-System gespeichert, genutzt und verarbeitet. Mit der Anmeldung zum Turnier nimmt der Verein alle für die Teilnahme relevanten Daten (Name, Anschrift, Geburtsdatum, Festnetz- und Mobilfunk-Telefon-Nummern, E-Mail-Adressen, Vereinszugehörigkeit sowie die Deutsche und Internationale Wertungszahl („DWZ“ und „Elo“) auf. Diese Informationen werden in dem vereinseigenen EDV-System gespeichert. Die personenbezogenen Daten werden dabei durch geeignete technische und organisatorische Maßnahmen vor der Kenntnisnahme unbeteiligter Dritter geschützt. Der Turnierteilnehmer ist damit einverstanden, dass im Turnierverlauf Fotos vom Turnier und von der Siegerehrung gemacht und unter Namensnennung der abgebildeten Personen auf der Homepage des aus-richtenden Vereins und für Pressemitteilungen veröffentlicht werden. Auf diese Medien haben auch natürliche und juristische Personen Zugriff, die außerhalb des Geltungsbereichs der DSGVO und des BDSG liegen.

Schwaigerner Tandemschach-Turnierregeln

Stand: 29. Juni 2024

§1 Die Mannschaft

- (1) Eine Mannschaft besteht aus 2 Spielern, bei denen der eine immer auf dem 1. Brett, der andere immer auf dem 2. Brett spielt. Brett-Tausch ist nicht zulässig.
- (2) Ein Spieler einer Mannschaft spielt mit den weißen, der andere Spieler mit den schwarzen Steinen.
- (3) Die Spieler einer Mannschaft müssen nicht demselben Verein angehören.

§2 Das Einsetzen

- (1) Die geschlagenen Figuren dürfen vom Mitspieler auf ein freies Feld seines Brettes eingesetzt werden.
 - a) Das Einsetzen einer Figur gilt als Zug.
 - b) Bauern dürfen nicht auf die 1. oder 8. Reihe des Brettes eingesetzt werden.
 - c) Ein Bauer, der zur Umwandlung gebracht werden konnte, gilt solange als die gewünschte Figur, bis er herausgeschlagen wird.
 - d) Durch Einsetzen einer Figur darf keine Mattstellung erreicht werden. Ist dies dennoch der Fall, wird die eingesetzte Figur vom Brett entfernt und gilt nun als vom „mattgesetzten“ Spieler geschlagen. Dieses Entfernen zählt nicht als Zug.

§3 Uhren

- (1) Jeder Spieler erhält fünf Minuten Bedenkzeit.
- (2) Die Uhren werden an den Außenseiten der Bretter aufgestellt, so dass alle Spieler sie sehen können.
- (3) Ein Spieler darf die Uhr seines Partners nicht berühren.

§4 Die gewonnene Partie

- (1) Eine Partie ist gewonnen durch:
 - a. das Mattsetzen des Gegners.
 - b. eine Zeitüberschreitung des Gegners.
 - c. einen unmöglichen Zug des Gegners.
 - d. Aufgabe des Gegners.

§5 Der gewonnene Mannschaftskampf

- (1) Der Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Partie nach §4 als gewonnen reklamiert wird.

§6 Der unentschiedene Mannschaftskampf

Der Mannschaftskampf ist unentschieden, wenn:

- a. durch beide Mannschaften zum gleichen Zeitpunkt eine Partie nach §4 als gewonnen reklamiert wird.
- b. bei beiden Partien der am Zug befindliche Spieler im Patt steht und keine Figur einsetzen kann.

§7 Weitere Regeln

- (1) Die Spieler einer Mannschaft dürfen sich beraten, jedoch keine Züge für den Mitspieler ausführen.
- (2) Der Spieler am 1. Brett der erstgenannten Mannschaft führt die weißen Steine.
- (3) Die Figuren, welche die Spieler zum Einsetzen besitzen, müssen für ihren Gegner sichtbar auf dem Tisch stehen.
- (4) Eine Figur, die berührt wurde, muss nicht gezogen werden.
- (5) Ansonsten gelten die FIDE-Blitzschachregeln.