

2. Offene Badische Jugend-Tandem-Meisterschaft

| | |
|------------------------|--|
| Ort | Lichtentaler Allee 8 76530 Baden-Baden |
| Datum | 24.11.2012 |
| Beginn | 09.45 Uhr, Spielbeginn um 10 Uhr |
| Ende der Veranstaltung | Voraussichtlich um 16.00 Uhr |
| Anmeldeschluss | 30.10.2012 |
| Anmeldung | Vorher per E-Mail an bemm44@gmx.de Die Teilnehmerzahl ist auf 50 Mannschaften begrenzt |
| Rückmeldung vor Ort | Teilnehmende Mannschaften müssen bis um 09.45 Uhr vor Ort sein |
| Startgeld | 10 Euro pro Mannschaft, Barzahlung vor Ort |

Teilnehmer und Mannschaften:

- Das Turnier ist offen für Teilnehmer aller Landesverbände und Nationen, sowie für nicht gemeldete Spieler
- Teilnehmerberechtigt sind Spieler des Jahrgangs 1992 oder jünger (U20)
- Eine Mannschaft besteht aus zwei Spielern. An Brett 1 hat die Heimmannschaft Schwarz, an Brett zwei Weiß.
 - Die Aufstellung einer Mannschaft ist beliebig und wird vor jeder Runde festgelegt
 - Die Meldung weiterer Spieler als Ersatzspieler ist nicht erlaubt

Modus:

- Bedenkzeit: 5 Minuten pro Spieler und Partie
- 13 Runden Schweizer System (bei hoher Teilnehmerzahl kann die Anzahl der Runden erhöht werden)
 - Bei Sieg erhält eine Mannschaft zwei Mannschaftspunkte
 - Bei Remis erhält eine Mannschaft einen Mannschaftspunkt
 - Bei Verlust erhält eine Mannschaft keinen Mannschaftspunkt
 - Feinwertung: Buchholz mit einer Streichwertung
- Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Mannschaftspunkten nach der letzten Runde
 - Weitere Plätze werden entsprechend der Punktezahl vergeben
 - Befinden sich am Ende zwei oder mehr Mannschaften nach Mannschaftspunkten punktgleich auf einem Pokalplatz, so findet ein Stichkampf statt

Regeln:

- Es gelten die normalen Blitzschachregeln mit einigen Ausnahmen und Abwandlungen

- Schlägt ein Spieler eine Figur des Gegners, so gibt er diese an seinen Teamkameraden weiter
- Ein Spieler kann eine von seinem Teamkameraden geschlagene und erhaltene Figur anstatt seines regulären Schachzuges an einer beliebigen freien Stelle seines Brettes einsetzen
 - Bauern dürfen nicht auf der ersten und achten Reihe eingesetzt werden
 - Schach und Matteinsetzen sind erlaubt
 - Nach dem Zug darf der eigene König nicht im Schach stehen
- Erreicht ein eigener Bauer die gegnerische Grundreihe, so wird dieser vom Brett genommen und dem Gegner übergeben. Der Bauer wird durch eine Figur (Dame, Läufer, Springer oder Turm) der gleichen Farbe, welche vom anderen Brett der Begegnung genommen wird, ersetzt. ("Grabschen")
- Nach Ende der Partie werden alle Figuren wieder auf den Brettern eingesetzt
- Gewinnt einer der Spieler seine Partie, so hat dessen Mannschaft den Mannschaftskampf sofort gewonnen und das Spiel ist beendet. Ein Sieg kann auf folgende Arten errungen werden
 - Der Gegner wird mittels eines nach Tandemregeln erlaubten Zuges mattgesetzt
 - Einer der Gegner gibt auf
 - Die Zeit bei einem der Gegner ist abgelaufen
 - Der Gegner führt einen unmöglichen Zug aus. Dieser wird direkt danach reklamiert. Ein Zug gilt erst als abgeschlossen, wenn die Uhr gedrückt wurde.
- Die Partie gilt als Remis, sobald einer der Spieler seinem Gegner ein Remis anbietet und dieses angenommen wurde
 - Remis aufgrund von Patt, zu wenig Material, Zugwiederholung oder blockierter Stellung gibt es nicht!
 - Sind bei einem Brett beide Blättchen gefallen, so gilt die Begegnung ebenfalls als Remis
- Die Regel "Berührt - geführt" gilt nicht!
- Ein Spieler muss die ihm zur Verfügung stehenden Figuren für beide Gegner gut sichtbar platzieren
- Es ist erlaubt, dass sich die Spieler einer Mannschaft untereinander absprechen, Züge einsagen oder einfach so miteinander unterhalten.
 - Das Ablaufen der Zeit eines Gegners kann von beiden Spielern einer Mannschaft reklamiert werden.

Preise:

- Die drei ersten Mannschaften erhalten jeweils einen Pokal
- Für die übrigen Teilnehmer gibt es Sachpreise

Ergebnisse und Informationen zum Turnier und den Teilnehmern gibt es unter www.sjb.badischer-schachverband.de