



## *1. Ortenburger Tandemturnier 2009*

**Termin:** Samstag, 15. August 2009

**Zeitplan:** Turnierbeginn 10:00 Uhr, Anwesenheitspflicht ab 9:30 Uhr  
Mittagspause um 12:00 Uhr  
Siegerehrung ca. 15:00 Uhr

**Meldeschluss:** Samstag, 8. August 2009

**Turnierleitung:** Manuel Schneider, Uwe Kleibel, Martina K. Gruber  
**Anmeldung:** Uwe Kleibel, uwe-kleibel@web.de

Anmeldungen bitte unter Angabe von: **Name, Vorname, Jahrgang, DWZ, Geburtsdatum und Teamnamen.**

**Spielort:** **Gasthof-Pension „Zum Koch“** 94496 Ortenburg, Vorderhainberg 8

**Einteilung in:** A-Turnier: DWZ-Schnitt über 1400  
B-Turnier: DWZ-Schnitt 900 bis 1400  
C-Turnier: DWZ-Schnitt unter 900

Spielberechtigt sind alle Mannschaften, deren Altersdurchschnitt 25 Jahre nicht überschreitet.

Die Turnierleitung behält sich Änderungen vor. Falls nicht mindestens 12 Mannschaften je Gruppe gemeldet werden, erfolgt eine Einteilung in 2 Gruppen.

**Modus:** 11 Runden Schweizer System (Computerauslosung)  
à 5 Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie

**Preise:** Pokale für die ersten 3 Mannschaften jeder Gruppe (1 Pokal je Spieler)

**Startgeld:** 5,00 Euro pro Team

# Turnierregeln

## § 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.
- (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

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 das Umwandlungsfeld betritt, fällt durch (keine Umwandlung).
- 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

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**

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 hat die weißen Steine.
- (3) Die Figuren, die 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.