

Tandemschach – Regeln, Regeln, Regeln

Jedes Spiel braucht Regeln, damit es funktionieren kann. Da sich die Regeln beim Tandemschach zum Teil erheblich von den gewöhnlichen Schachregeln unterscheiden, werden hier die wichtigsten Regeln vorgestellt, so wie sie für das Tandemschach-Turnier am 13.06.2017 verbindlich gelten.

Regel Nr. 1: Bedeutung der Regeln

1.1 Keine Regel ohne Auslegung. Regeln bedeuten rein gar nichts, und zwar so lange, bis sie angewendet werden. Deshalb sollte immer jemand in der Nähe sein, der die Regeln kennt, sie versteht und bereit ist, sie solchermaßen auszulegen, dass die Welt, in der wir leben, ein bisschen schöner wird. Meistens übernimmt ein Schiedsrichter diesen Job.

1.2 Auch ohne einen Schiedsrichter in der Nähe sollte jeder bestrebt sein, sich an die geltenden Regeln zu halten. Das erleichtert das Leben aller ungemein, zumindest auf lange Sicht. Unkenntnis der Regeln schützt nicht vor deren Gültigkeit. Trotz und Dummheit sind keine Ausreden.

1.3 Tritt während des Spiels ein Problem auf, welches nicht in den Regeln beschrieben ist, denkt sich der Schiedsrichter etwas Nettes aus, um das Problem zu lösen

1.4 Der Schiedsrichter hat immer Recht. Im Zweifelsfall ist es einfach nicht sehr freundlich, diesem Menschen, der seine kostbare Freizeit opfert, damit andere unbeschwert ihrem Vergnügen nachgehen können, zu widersprechen.

1.5 Anweisungen des Schiedsrichters ist unbedingt Folge zu leisten. Tätliche Angriffe oder verbale Attacken auf denselben sind zu unterlassen.

Regel Nr. 2: Besonderheit des Tandemschachs

2.1 Tandemschach ist eine Variante des Schachspiels und setzt grundlegende Kenntnisse wie die Gangarten der Schachfiguren voraus.

2.2 Es spielen jeweils zwei Spieler als Team zusammen gegen ein anderes Team. Pro Team spielt ein Spieler mit den weißen, ein Spieler mit den schwarzen Figuren.

2.3 Schlägt ein Spieler eine gegnerische Figur, gibt er diese seinem Partner. Der darf diese Figur in seiner Partie einsetzen (siehe Regel Nr. 3).

Regel Nr. 3: Das Einsetzen von Figuren

3.1 Erhält ein Spieler von seinem Partner eine geschlagene Figur, kann diese anstelle eines Zuges auf einem freien Feld eingesetzt werden.

3.2 Das Einsetzen einer Figur gilt als kompletter Zug. Es ist nicht gestattet, beim Einsetzen einer Figur zusätzlich einen Zug zu machen, schon gar nicht mit der eben erst eingesetzten Figur.

3.3 Beim Einsetzen einer Figur darf nicht gleichzeitig eine andere geschlagen werden.

3.4 Eine Figur darf mit Schach, nicht aber mit Schachmatt eingesetzt werden.

3.5 Bauern dürfen grundsätzlich nicht auf der 1. oder 8. Reihe eingesetzt werden.

3.6 Eine Figur gilt erst dann als eingesetzt, wenn sie auf ein Feld gestellt und losgelassen wurde.

3.7 Jeder Spieler muss die Figuren, welche er zum Einsetzen von seinem Partner erhalten hat, so aufstellen, dass sie jederzeit für die gegnerischen Spieler sichtbar sind.

Regel Nr. 4: Umwandlung von Bauern

4.1 Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, wandelt er sich wie gewohnt in eine andere Figur um. Allerdings muss diese Figur (Springer, Läufer, Turm oder Dame) vom Nachbarbrett genommen werden (Herauswünschen). Zum Ausgleich dafür erhält der Gegner am Nachbarbrett den Bauern, welcher dann später wieder eingesetzt werden kann. Noch nicht eingesetzte Figuren können nicht herausgewünscht werden.

4.2 Durch das Herauswünschen einer Figur darf der gegnerische König am Nachbarbrett nicht ins Schach gestellt werden. Umgekehrt darf damit aber Schach abgewehrt werden.

4.3 Durch das Herauswünschen einer Figur kann ein Schachmatt am Nachbarbrett nicht rückgängig gemacht werden. Ein drohendes Schachmatt dagegen darf abgewendet werden.

4.4 Befindet sich auf dem Nachbarbrett keine Figur, die herausgewünscht werden könnte, findet keine Umwandlung statt. Stattdessen darf der Spieler eine beliebige Figur seines Gegners (außer dem König) vom Brett nehmen. Der Gegner darf selbst entscheiden, welche Figur er verliert.

4.5 Ist die Partie am Nachbarbrett bereits beendet, findet keine Umwandlung statt (Regel 4.4).

Regel Nr. 5: Ende einer Partie, Ende eines Matches

5.1 Eine Partie ist zu Ende, wenn ein König schachmatt ist oder wenn nach den geltenden Schachregeln ein Remis (Unentschieden) entstanden ist bzw. vereinbart wurde. Ausnahmen: Patt (siehe 5.4) und Materialmangel (siehe 5.5).

5.2 Überschreitet ein Spieler die vorgesehene Bedenkzeit, ist die Partie für ihn verloren. Die Zeitüberschreitung muss durch einen Spieler reklamiert werden. Dies kann auch durch einen Spieler am Nachbarbrett geschehen. Wird festgestellt, dass beide Spieler einer Partie ihre Bedenkzeit überschritten haben, ist die Partie remis.

5.3 Eine Partie kann durch Aufgabe eines Spielers beendet werden.

5.4 Ein Patt beendet die Partie nur dann sofort, wenn die Partie am Nachbarbrett zuvor bereits beendet wurde. Ansonsten läuft die Bedenkzeit des pattgesetzten Spielers, bis er vom Nachbarbrett eine Figur erhält und einsetzt. Läuft die Zeit ab, verliert der pattgesetzte Spieler. Endet die Partie am Nachbarbrett bevor die Zeit abläuft, gilt das Patt als Remis.

5.5 Verfügen beide Spieler einer Partie nicht mehr über genügend Material, um einen Sieg zu erreichen, gilt die Partie nur dann als unentschieden, wenn die Partie am Nachbarbrett bereits beendet ist.

5.6 Ein Match ist erst dann zu Ende, wenn beide Partien beendet wurden. Das Partieende an einem Brett beendet nicht automatisch das gesamte Match.

Regel Nr. 6: Ungültiger Zug

6.1 Ein ungültiger Zug beendet nicht die Partie.

6.2 Ein ungültiger Zug wird nach Möglichkeit zurückgenommen, eine Bestrafung erfolgt zunächst nicht.

6.3 Nach dem dritten ungültigen Zug muss der betroffene Spieler eine seiner Figuren – entweder vom Brett oder aus seinem Vorrat – an die gegnerische Mannschaft abgeben. Diese Figur kann wiederum in der Partie am Nachbarbrett eingesetzt werden, sofern diese noch nicht beendet ist.

6.4 Das Schlagen des Königs gilt als ungültiger Zug. Dieser wird zurückgenommen und im Wiederholungsfall mit Figurentzug bestraft (siehe 6.3).

Regel Nr. 7: Sonstiges

7.1 Die Spieler dürfen während des Matches miteinander reden und sogar Zugempfehlungen aussprechen. Ein Spieler kann beispielsweise eine bestimmte Figur vom Nachbarbrett anfordern oder auf eine kritische Situation in seiner eigenen Partie hinweisen. Hat ein Spieler seine Partie beendet, darf er seinem Mitspieler allerdings keine Tipps mehr geben.

7.2 Die Reihenfolge der Spieler innerhalb eines Teams ist für das gesamte Turnier festgelegt und darf nicht verändert werden. Sie richtet sich nach der Anmeldung. In Absprache mit dem Turnierleiter kann die Aufstellung der Teams bis kurz vor dem Turnier noch geändert werden. An Brett 1 muss jedoch immer ein Schüler oder Lehrer oder Mitarbeiter der Friedrich-Ebert-Realschule gemeldet sein.

7.3 Die erstgenannte Mannschaft eines Matches führt an Brett 1 die weißen Steine.

7.4 Bei Verstößen gegen die vorstehenden Regeln kann der Schiedsrichter jederzeit auch ohne vorherige Reklamation eines Spielers in laufende Partien eingreifen und etwaige Maßnahmen nach seinem Ermessen einleiten.