



2. Tandem-Schachturnier Schwaigern 2025

Freitag, 3. Oktober 2025
(Nationalfeiertag)

Modus

Rundensystem

Ist bei Anmeldeschluss absehbar, dass ein Rundensystem den zeitlichen Rahmen sprengt, kann das Turnier nach CH-System gespielt werden. Die Rundenanzahl wird in diesem Fall von der Turnierleitung festgelegt.

Bedenkzeit 5+0 pro Spieler und Partie.

Es gelten die nachstehenden Schwaigerner Tandem-Spielregeln.

Reihenfolge bei Punktgleichheit:

Sonneborn-Berger bei Rundenturnier

Buchholz-Wertung bei CH-System.

Austragungsort

Sonnenberghalle, Weststraße 6, 74193 Schwaigern

Anmeldung Meldeschluss

ausschließlich durch Überweisung des (gestaffelten) Startgeldes bis spätestens 30.09.2025. Keine spätere Anmeldung möglich (auch nicht am Turniertag in der Halle).

Überweisung

Kreissparkasse HN, IBAN: DE97 6205 0000 0000 1578 50

Kontoinhaber: Schachfreunde Schwaigern 2009 e.V.

Teamnamen und Verein angeben.

Startgeld

15,00 €/Team bei Anmeldung bis 01.09.2025

20,00 €/Team bei Anmeldung bis 15.09.2025

25,00 €/Team bei Anmeldung bis 30.09.2025

Information

Tobias Hermann, Turnierleiter, Mobil +49 176 58865901

Anwesenheit

Alle Mannschaften müssen am Turniertag in der Halle **bis 10:00 Uhr** ein Anmeldeformular ausfüllen, danach Auslosung der 1. Runde und Start. Angemeldete, aber nicht anwesende Teams werden nicht ausgelost. Die Spieler im Team müssen nicht vom gleichen Verein sein.

Geldpreisfonds: 400,00 EUR...	Geldpreisfonds- verteilung:	Keine Doppelgewinne. Alle Gewinne garantiert...
1. Platz	120,00 EUR	...bei mindestens 20 Teams
2. - 5. Platz	80/50/40/30 EUR	...bei mindestens 20 Teams
DWZ-Durchschnitt <1800 / <1400	jeweils 30,00 EUR	...bei mindestens 4 Teams der DWZ-Gruppe
Erfolgreichstes Team der SF Schwaigern	20,00 EUR	...bei mindestens 4 Teams der SF Schwaigern

Jahr	Siegermannschaft	Teammitglieder	Verein	Teams
2025	???	???	???	??
2024	Zwei Bauern setzen Matt	Julian Maisch / Till Steinmeyer	SF 59 Kornwestheim	14

Abschlusstabelle 2024: <https://www.sf-schwaigern.de>

Es gelten die Turnierregeln auf der nachfolgenden Seite.

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

Datenschutz-Hinweis. Unter Beachtung der gesetzlichen Vorgaben und Bestimmungen der EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und des Bundesdatenschutz-gesetzes (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 auf (Name, Vorname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Vereinszugehörigkeit sowie die Deutsche und Internationale Wertungszahl („DWZ“ und „Elo“). Diese Informationen werden in dem vereinseigenen EDV-System gespeichert. Personenbezogene Daten werden dabei durch geeignete technische und organisatorische Maßnahmen vor der Kenntnisnahme unbeteiligter Dritter geschützt. Der Turnierteilnehmer ist damit einverstanden, dass Fotos und Turnierberichte gemacht und auf der Homepage des ausrichtenden Vereins und in Pressemitteilungen veröffentlicht werden. Auf diese Medien haben auch Personen Zugriff, die außerhalb des Geltungsbereichs der DSGVO und des BDSG liegen.

<https://www.sf-schwaigern.de/>



Schwaigerner Tandemschach-Turnierregeln

Revisionsstand: B / 17. Oktober 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 dem gleichen Verein angehören.

§2 Das Einsetzen

- (1) Die geschlagenen Figuren dürfen vom Mitspieler auf ein freies Feld seines Brettes eingesetzt werden. Dabei gilt folgendes:
 - a) Das Einsetzen einer Figur gilt als Zug.
 - b) Bauern dürfen nicht auf die 1. oder 8. Reihe eines Brettes eingesetzt werden. die Bauern „fallen durch“, wenn sie trotzdem auf der 1. oder 8. Reihe eingesetzt werden.
 - c) Ein Bauer, der zur Umwandlung gebracht wird, gilt so lange als die gewünschte Figur, bis er geschlagen wird. Falls die Nennung der gewünschten Umwandlungsfigur unterbleibt, dann gilt automatisch die Dame als Umwandlungsfigur.
 - d) Durch Einsetzen einer Figur darf keine direkte Mattstellung erreicht werden. Ist dies dennoch der Fall, dann wird die eingesetzte Figur vom Brett entfernt und gilt nun als vom „mattgesetzten“ Spieler als „geschlagen“. Dieses Entfernen zählt nicht als Zug.
 - e) Wird eine Figur zur Mattstellung eingesetzt, aber das Einsetzen einer Figur zur Abwehr der Mattstellung wäre noch möglich, dann gilt dies nicht als Matteinsetzen – auch dann nicht, wenn keine Figur zum sofortigen Einsetzen zur Abwehr des Matts zur Verfügung steht.

§3 Schachuhren / Bedenkzeit

- (1) Jeder Spieler erhält fünf Minuten Bedenkzeit pro Partie.
- (2) Die Schachuhren werden an den Außenseiten der Bretter so aufgestellt, dass alle vier Spieler die Bedenkzeit-Anzeigen ihres Team-Wettkampfs sehen können.
- (3) Ein Spieler darf die Schachuhr 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) den zweiten regelwidrigen Zug des Gegners; der erste regelwidrige Zug bleibt folgenlos
 - d) die Partieaufgabe des Gegners

§5 Der gewonnene Mannschaftskampf

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

§6 Der unentschiedene Mannschaftskampf

- (1) Der Mannschaftskampf ist unentschieden, wenn
 - a) durch beide Mannschaften zum gleichen Zeitpunkt eine Partie gemäß §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 absprechen, sich beraten oder Züge vorsagen, jedoch keine Züge für den Mitspieler ausführen.
- (2) Der Spieler am ersten Brett der erstgenannten Mannschaft führt die weißen Steine.
- (3) Die Figuren, welche die Spieler zum Einsetzen besitzen, müssen für ihren Gegner sichtbar auf dem Spieltisch stehen.
- (4) Eine Figur, die berührt wurde, muss nicht gezogen werden.
- (5) Es gibt kein Unentschieden durch Zug- bzw. Stellungswiederholung oder 50- bzw. 75-Züge-Regel.
- (6) Ansonsten gelten die FIDE-Blitzschachregeln.