

GRUNDREGELN DES EINSETZ-/TANDEMSCHACH

ALLGEMEINES

- ♔ Einsetz- bzw. Tandemschach wird mit Teams bestehend aus zwei Spielern¹ an zwei Schachbrettern gespielt.
- ♔ Jeder Spieler spielt dabei an einem der Bretter eine Partie gegen einen Spieler des anderen Teams, wobei die Spieler desselben Teams jeweils mit unterschiedlichen Farben spielen.
- ♔ Jeder Spieler darf nur an «seinem» Brett Züge ausführen.
- ♔ An jedem Brett wird mit separaten Schachuhren gespielt.
- ♔ Das Spiel ist dann beendet, wenn eine der beiden Partien entschieden wurde.
- ♔ Es gelten grundsätzlich, abgesehen von den unten genannten Ausnahmen und Erweiterungen, die Regeln des Standardschachs der FIDE².

FIGUREN AUF DER HAND UND DAS EINSETZEN VON FIGUREN

- ♔ Schlägt ein Spieler an seinem Brett eine Figur³ des Gegners, so kann er die geschlagene Figur seinem Mitspieler übergeben. Man sagt, die Figur befinde sich dann «auf der Hand» des entsprechenden Spielers.
- ♔ Ein Spieler kann, wenn er am Zug ist, anstatt einen Zug mit einer Figur auf dem Brett auszuführen, eine Figur aus seiner Hand «einsetzen». Das bedeutet, dass er eine Figur aus seiner Hand auf ein beliebiges leeres Feld auf dem Brett stellen darf (unter den unten genannten Einschränkungen). Das Einsetzen einer Figur ist gleichbedeutend mit dem Ausführen eines Zugs.
- ♔ Hinsichtlich der «Berührt-Geführt»-Regel (FIDE Artikel 4.3.3 und weitere) gilt eine Figur dann als eingesetzt, sobald sie das leere Feld auf dem Brett berührt. Der Zug darf ab diesem Moment also nicht mehr rückgängig gemacht werden.

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM EINSETZEN VON FIGUREN

- ♔ Das Einsetzen einer Figur ist dann nicht erlaubt, wenn einer der folgenden Fälle vorliegt:
 - ♔ Durch das Einsetzen der Figur entsteht eine Mattposition.
 - ♔ Die eingesetzte Figur ist ein Bauer, der auf die erste oder achte Reihe eingesetzt wird.
 - ♔ Durch das Einsetzen der Figur wird ein Schachgebot des Gegners nicht pariert.
- ♔ Wenn ein Spieler eine Figur unter Missachtung der obengenannten Regeln einsetzt, nimmt der Gegenspieler die entsprechende Figur vom Brett und gibt sie seinem Mitspieler auf die Hand. Der fehlbare Spieler muss dann einen anderen Zug ausführen.

BAUERN

- ♔ Ein Bauer darf nur dann einen Doppelzug (gemäss FIDE Artikel 3.7.2) ausführen, wenn er sich bereits zu Beginn der Partie auf dem Brett befand. Das heisst insbesondere, dass eingesetzte Bauern unter keinen Umständen einen Doppelzug ausführen dürfen.
- ♔ Alle Regeln betreffend Umwandlung von Bauern (insbesondere FIDE Artikel 3.7.3.3 - 3.7.3.5) sind aufgehoben. Bauern, die die letzte Reihe erreichen, «fallen durch»; Das heisst, dass der Spieler, der einen Zug ausführt, durch den ein Bauer die letzte Reihe erreicht, den Bauern sofort vom Brett nimmt und ihn seinem Gegenspieler übergibt, welcher ihn dann seinem Mitspieler auf die Hand gibt. Der Zug gilt dann als ausgeführt.

¹ Alle Geschlechter seien sinngemäss mitgemeint.

² FIDE Laws of Chess, Stand 01/01/23

³ Hier und im Folgenden sind mit «Figur» auch Bauern mitgemeint.

DIE ROCHADE

- ♔ Die Rochade ist grundsätzlich unter den üblichen Einschränkungen erlaubt (FIDE Artikel 3.8.2 und folgende). Es ist allerdings nicht erlaubt, mit einem eingesetzten Turm zu rochieren, auch dann nicht, wenn sich der König und der entsprechende Turm noch nicht bewegt haben.

KOMMUNIKATION UNTER DEN SPIELERN

- ♔ Die Spieler desselben Teams dürfen sich während der Partie unterhalten, wenn ihre Unterhaltung in eine der folgenden Kategorien fällt:
 - ♔ Generelle «Figurenwünsche» an den Mitspieler wie z.B. «Ich hätte gern einen Springer» oder «Ich brauche sofort einen Bauern oder ich gehe Matt! »
 - ♔ Strategische Tipps wie z.B. «Ich spiele auf Gewinn, versuch' du dich zu verteidigen. »
 - ♔ Hinweise bzgl. Zeitsituation wie z.B. «Achtung, du hast nur noch 30 Sekunden! »
 - ♔ Sonstige Unterhaltungen, welche nicht als direkte Einflussnahme eines Spielers auf das Spielgeschehen ausserhalb seines eigenen Brettes zu werten sind und die Gegner nicht übermässig stören.
- ♔ Folgende Arten von Unterhaltungen sind verboten:
 - ♔ Konkrete Zugvorschläge wie z.B. «Spiel doch Lxf6! » oder «Nimm den Turm mit deinem Bauern! »
 - ♔ Vorschläge von konkreten Plänen oder taktischen Möglichkeiten wie z.B. «Setz doch einen Turm auf die Grundreihe ein! »
 - ♔ Irgendwelche unangebrachte Kommentare.
- ♔ Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter, ob eine Unterhaltung erlaubt war oder nicht.
- ♔ Wenn immer möglich sollten sich die Spieler in einer Sprache unterhalten, welche alle involvierten Personen (auch Gegenspieler und Schiedsrichter) verstehen.

DAS ENDE DES SPIELS

- ♔ Das Spiel ist durch Eintreten eines der folgenden Fälle beendet:
 - ♔ Auf einem der beiden Bretter ist eine Mattposition (gemäss FIDE Artikel 1.4) entstanden (ohne illegales Einsetzen, siehe oben).
 - ♔ Zeitüberschreitung eines Spielers an einem der Bretter.
- ♔ Das Spiel wird entsprechend als Sieg bzw. Niederlage des ganzen Teams gewertet.
- ♔ Grundsätzlich kann eine Partie nicht remis enden; Das heisst, dass alle folgenden Regeln aufgehoben sind:
 - ♔ Remis durch Patt (FIDE Artikel 5.2.1)
 - ♔ Remis durch «Tote Stellung» (FIDE Artikel 5.2.2)
 - ♔ Remis durch Einigung (FIDE Artikel 5.2.3)
 - ♔ Remis durch dreifache Stellungswiederholung (FIDE Artikel 9.2)
 - ♔ Remis durch «50-Züge-Regel» (FIDE Artikel 9.3)
 - ♔ Remis durch fehlenden Spielfortschritt (FIDE Artikel 9.6)
- ♔ Über die Wertung eines Wettkampfs entscheidet der Schiedsrichter. Insbesondere kann der Schiedsrichter unter speziellen Umständen ein Spiel als remis werten.

WEITERE SPEZIALREGELN

- ♔ Die Spieler dürfen ihren Gegnern nicht verheimlichen, welche Figuren sie auf der Hand haben. Ein Spieler kann also (durch einen klaren Befehl, wie z.B. dem Ausspruch «Hand! ») den Gegenspieler an seinem Brett dazu auffordern, die Figuren auf seiner Hand offenzulegen.
- ♔ Muss aus irgendwelchen Gründen eine der beiden Parteien unterbrochen werden, sollten die Schachuhren an beiden Brettern gleichzeitig angehalten werden.

TURNIER-REGLEMENT

GRUNDKONZEPT

- 👑 Gespielt wird Einsetz-/Tandemschach nach den üblichen Regeln, siehe «Grundregeln des Einsetz-/Tandemschachs»
 - 👑 D.h. es gelten die Regeln «kein Matt einsetzen» und «Bauern fallen durch».
- 👑 Gespielt wird wie üblich in Zweierteams. Allerdings meldet man sich für das Turnier nicht als Team an, sondern als Einzelspieler. Jeder Spieler bekommt dann bei Turnierbeginn einen zufälligen Mitspieler zugelost (gemäss einem Töpfesystem, siehe unten). Die beiden Spieler bleiben bis zu Turnierende ein gemeinsames Team.
 - 👑 In speziellen Fällen kann die Turnierleitung eine Neuzuteilung der Teams vornehmen (allenfalls auch während des Turniers).
- 👑 Gespielt wird, je nach Teilnehmerzahl, ein Rundenturnier («vollrundes Turnier»), ein doppeltes Rundenturnier («doppel-vollrundes Turnier») oder ein Turnier nach Schweizer System.
- 👑 Der Turnierleiter stellt sicher, dass eine gerade Anzahl Spieler am Turnier teilnimmt, sodass alle Spieler restlos in Zweierteams eingeteilt werden können.
 - 👑 Das macht er z.B. indem er seine eigene Teilnahme von der übrigen Teilnehmerzahl abhängig macht.
 - 👑 Alternativ kann der Turnierleiter auch ein Dreierteam bestimmen, wobei dann jeder Spieler dieses Dreierteams alle drei Runden aussetzen muss.
- 👑 Es ist nicht erlaubt, das Turnier frühzeitig zu verlassen, weder als einzelner Spieler noch als ganzes Team.
- 👑 Die Regeln des Fairplay geniessen einen besonders hohen Stellenwert.

BESTIMMUNG DER TEAMS

- 👑 Alle angemeldeten Spieler werden zu Beginn des Turniers anhand der aktuellen Schweizer Führungsliste (oder einer anderen vom Turnierleiter festgelegten Metrik) nach Spielstärke aufgelistet. Die Spieler der oberen Hälfte dieser Liste werden in Topf 1, die Spieler der unteren Hälfte in Topf 2 eingeteilt.
- 👑 Anschliessend wird jedem Spieler in Topf 1 ein Spieler aus Topf 2 zugelost. Die hierfür verwendete Methode (z.B. Zuteilungssoftware) legt der Turnierleiter fest. Die beiden zugelosten Spieler bilden für den Rest des Turniers ein Team.
- 👑 Jedes Team erhält eine Startnummer, gemäss der Startnummer des Spielers aus Topf 1.

ABLAUF EINER RUNDE, INSB. ZUORDNUNG VON BRETT UND FARBE

- 👑 In jeder Runde wird jedem Team ein Gegnerteam zugeteilt.
 - 👑 Bei ungerader Anzahl Teams hat ein Team pro Runde spielfrei.
- 👑 Nachdem die Paarungen bekanntgemacht wurden, muss bestimmt werden, welche Spieler der beiden Teams jeweils gegeneinander spielen, und mit welcher Farbe. Dies geschieht mit folgendem System:
 - 👑 Wie üblich gibt es bei der Bekanntgabe der Runden-Paarungen ein erstgenanntes und ein zweitgenanntes Team.
 - 👑 Das erstgenannte Team hat das Recht, die Spielerpaarungen zu bestimmen, d.h. es bestimmt, ob jeweils die beiden Spieler aus Topf 1 und Topf 2 gegeneinander spielen («parallel») oder jeweils der Spieler aus Topf 1 gegen den Spieler aus Topf 2 spielt («übers Kreuz»).
 - 👑 Das zweitgenannte Team bestimmt anschliessend die Farbzurordnung, d.h. an welchem der beiden Bretter welches Team die weissen Steine führt.

WERTUNG UND TURNIERSIEGER

- 👑 Ein Sieg in einer Runde gibt für das entsprechende Team einen Punkt, eine Niederlage null Punkte.
 - 👑 Spielfrei gibt bei Runden- oder Doppel-Rundenturnieren null Punkte, bei Turnieren nach Schweizer System einen Punkt.
 - 👑 Entscheidet der Schiedsrichter auf Unentschieden, erhalten beide Teams einen halben Punkt.
- 👑 Am Ende des Turniers gewinnt das Team mit den meisten Punkten.
 - 👑 Bei Punktgleichheit zweier Teams entscheidet gegebenenfalls die Direktbegegnung.
 - 👑 In allen anderen Fällen liegt die Entscheidung über den Turniersieger bei der Turnierleitung.
 - 👑 Die Turnierleitung kann mehrere Teams zu gemeinsamen Siegern erklären.