



1. KKS Karnevals-Tandemturnier 2024

Modus: Tandemschach, 9 Runden Schweizer System, Zeitformat 5+0

Um für eine lockere und karnevalistische Atmosphäre zu sorgen, wird während der Partien (Karnevals-)musik laufen.

Datum: Donnerstag, der 25.01.2024 von 19 Uhr bis ca. 21:30 Uhr

Spielort: KKS-Vereinsheim; Weyerstr. 78, 50676 Köln

Teilnehmer: Das Turnier ist offen für alle Schachfreunde.

Anmeldung: Die Anmeldung erfolgt unter Angabe der Namen beider Spieler, eines Teamnamens und optional eines Songwunsches, der während des Turniers gespielt werden soll. **Anmeldung im Voraus ist sehr willkommen** (per Mail an johannesstheisen@gmail.com oder persönlich), **spätestens ist sie am Turniertag bis 18:45 Uhr möglich!**

Preise: Für die besten 3 Teams sowie das beste Team unter 3000 addierter TWZ gibt es Preise!

Spieler ohne TWZ werden vor dem Turnier auf eine TWZ geschätzt.

Als TWZ gilt die höhere der beiden Wertungszahlen DWZ und ELO.

Passend zu Karneval wird es zudem einen essbaren Preis für das Team mit der besten Kombination aus Teamnamen und Kostüm geben. An welches Team dieser Preis geht, entscheidet eine unabhängige Jury nach dem Turnier.

Spielregeln:

Einige Regelfragen sind im Tandem immer umstritten. Deshalb hier eine Übersicht, mit welchen Regeln gespielt wird:

- **Die „Berührt-Geführt“-Regel gilt nicht**
- **Unmögliche Züge verlieren nicht die Partie.** Stattdessen wird die Figur, mit der der unmögliche Zug gemacht wurde, vom Brett genommen und als geschlagene Figur betrachtet (es sei denn, dadurch würde eine nicht regelgemäße Stellung entstehen. In diesem Fall wird der unmögliche Zug lediglich zurückgenommen). Daraufhin muss ein regelgemäßer Zug gemacht werden.

- Bei einer Bauernumwandlung darf man eine Figur vom anderen Brett wegnehmen und auf dem eigenen Brett einsetzen („Grabschen“). Dadurch darf aber keine nicht regelgemäße Stellung entstehen. Der eigene Bauer wird an den Teampartner des Gegners gegeben.
- Es ist nicht erlaubt, eine Figur so von der Hand einzusetzen, dass sie im selben Zug sofortiges Matt setzt, das vom Gegner durch keinen Zug, auch nicht durch das Dazwischensetzen einer Figur, hinausgezögert werden kann. Eine Figur darf aber mit Schach eingesetzt werden.
- Ein Matt, das vom Gegner durch keinen Zug, auch nicht durch das Dazwischensetzen einer Figur, verhindert oder hinausgezögert werden kann, beendet sofort beide Partien. Steht ein Spieler beispielweise einen Zug vor dem Matt, darf er seine Uhr aber laufen lassen und auf eine glückliche Wendung am anderen Brett hoffen.