



Einladung zum Tandemturnier am Sa., den 26. September 2026 in Böblingen



Veranstalter, Datum und Ort

Das Referat für Freizeit- und Breitensport Stuttgart und die Abteilung Schach des SV Böblingen richten am 26. September 2026 in der Kleinsporthalle des Paladions Böblingen (Silberweg 18/1, 71032 Böblingen) ein Tandemturnier für Zweier-Mannschaften aus. Zugang bitte über die SVB Bewegungskita Hüpfen.

Anmeldung, Turnierbeginn

Wir bitten um **Voranmeldung** über unser Anmeldetool

(<https://forms.gle/xxm7cVD6HxjbZVkw5>). Das beschleunigt das Anmeldeverfahren.

Anmeldungen am Turniertag sind bis 18:50 Uhr möglich.

Startgeld: mit Voranmeldung bis 25. September
am Turniertag

0 € pro Team

2 € pro Team

Anmeldeschluss (**TROTZ** Voranmeldung)

18:50 Uhr

Spielbeginn

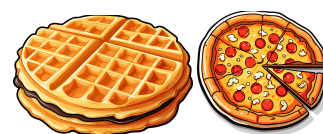
19:00 Uhr

gepl. Ende

ca. 21:30 Uhr

Der Veranstalter behält sich vor, Anmeldungen nach Anmeldeschluss abzuweisen.

Anmeldung hier



Verpflegung: Waffeln + Pizza
gemeinsames Pizzaeessen
gegen 20:00 Uhr

Turniermodus

11 Runden Schweizer System mit 5 Minuten Bedenkzeit pro Partie und Spieler¹, Tandemturnier (Regeln auf nächster Seite), die Brettverteilung ergibt sich durch die Spielstärke der Mannschaftsmitglieder: die nominell stärkeren Spieler (nach DWZ) spielen an einem Brett gegeneinander und die erstgenannte Mannschaft hat an diesem Brett die weißen Steine. Feinwertung: erst Buchholz, dann Sonneborn-Berger.

Stichtage für Preisvergabe

- U8: 01.01.2019 und jünger
- U10: 01.01.2017 und jünger
- U12: 01.01.2015 und jünger
- U14: 01.01.2013 und jünger
- U16: 01.01.2011 und jünger
- U18: 01.01.2009 und jünger

**Keinen Tandempartner? Melde
dich trotzdem an oder komm
einfach vorbei – wir finden eine
Lösung!**

Stand der Voranmeldungen



Preise

Hauptpreise für alle Sieger und die Besten der Altersklassen – darüber hinaus Sach- und Trostpreise.

Datenschutz, Bild und Video

Es gilt die aktuelle Fassung der Datenschutzordnung des SVW, zu finden unter:

<https://www.svw.info/images/stories/praesidium/ordnungen/Datenschutzordnung-2019-06-29.pdf>

Während der Veranstaltung werden Foto- und/oder Filmaufnahmen gemacht, die für Zwecke der Veranstaltungsberichterstattung und allgemeinen Öffentlichkeitsarbeit in verschiedenen Medien veröffentlicht werden können. Mit der Anmeldung verzichten die Teilnehmenden auf das Recht am eigenen Bild (§23 KunstUrhG).

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die konsequente Nutzung der Sprachformen für mehrere Geschlechter verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten, sofern nicht explizit erwähnt oder aus dem Kontext ersichtlich, für alle Geschlechter.

Tandemregeln

1. Gegnerische geschlagene Figuren werden dem Partner übergeben.
2. Der Partner darf - an Stelle eines normalen Zuges - solch eine Figur an einer freien Stelle auf sein Brett setzen.
3. Eine eingesetzte Figur darf Schach bieten, jedoch **nicht Schachmatt**. Wird eine Figur mit Matt eingesetzt und der Zug durch Drücken der Uhr abgeschlossen, nimmt der mattgesetzte Spieler die Figur vom Brett und übergibt sie an seinen Partner. Das Zugrecht ist nun beim Spieler, der von der eingesetzten Figur mattgesetzt wurde.
4. Bauern dürfen weder auf der eigenen noch auf der gegnerischen **Grundreihe** eingesetzt werden.
5. Sobald ein Bauer die **gegnerische Grundreihe erreicht**, bleibt er als Bauer stehen, darf jedoch von nun an wie eine Figur ziehen, die sich der Spieler beim Umwandeln durch Ausrufen (z.B. "Dame!") wünscht. Sobald der Bauer geschlagen wird, wird er wieder zu einem normalen Bauer.
6. Spieler einer Mannschaft dürfen sich **beliebig beraten**, jedoch keine Züge für den Mitspieler ausführen.
7. Eine Figur, die berührt oder auf dem Brett bewegt wurde, muss nicht gezogen werden. Der Zug gilt nicht bereits dann als ausgeführt, wenn die Figur abgesetzt wurde, sondern **erst mit Drücken der Uhr**.
8. Die zum Einsetzen verfügbaren Figuren müssen der gegnerischen Mannschaft auf Nachfrage gezeigt werden.
9. Eine Mannschaft **gewinnt**, sobald...
 - ...ein Spieler der gegnerischen Mannschaft mattgesetzt wurde.
 - ...eine gegnerische Uhr abgelaufen ist und dies reklamiert wurde.
10. Die Begegnung endet **Remis**,...
 - ...wenn sich beide Mannschaften darauf einigen.
 - ...falls bei jeder Mannschaft mindestens eine Uhr abgelaufen ist.
11. Wenn mattgesetzt wurde, ist wie beim regulären Blitzschach, eine abgelaufene Uhr zu vernachlässigen, wenn diese zuvor nicht reklamiert wurde. („**Matt vor Zeit**“)
12. Das **Schlagen des Königs** ist erlaubt und gilt als Reklamation eines gegnerischen irregulären Zuges.