

NEUER WETTBEWERB !!

Der Schachverband Württemberg schreibt hiermit den **4. SVW - Problemschach-Wettbewerb** aus. Auch diesmal locken wieder attraktive Preisgelder:

1.Preis 100€, insgesamt 250€
Sonderpreise – insbesondere für Hobby-Spieler oder Jugendliche – je nach Beteiligung.
Einsendeschluss: 30.11.2015, wolfgang.erben@svw.info

In diesem Jahr geht es um eine Schachvariante, an der sich die Geister scheiden. Die Fangemeinde ist so groß, dass es internationale Turniere und eigene Titel gibt. Gegner sehen darin eine Gefahr für die Entwicklung zum „seriösen“ Schachspieler oder nennen es gar verächtlich „Idiotenschach“. Die Rede ist offenbar vom ...

Tandem-Schach

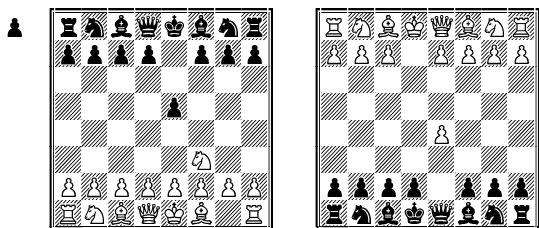
Bekanntlich treten beim **Tandem** (international: **Bughouse**) zwei Zweiertteams gegeneinander an, die in diesem Artikel **Unten** und **Oben** genannt werden.

Beim Wettbewerb wird ein möglichst schnelles „**komplettes Patt**“ gesucht. Jeder der 64 Steine muss sich auf einem der beiden Bretter befinden und alle vier Spieler müssen patt sein.

Das Notieren von Tandem-Partien

Das linke Brett wird mit **A**, das rechte mit **B** bezeichnet. Die Notation **1A.Sf3 1B.e4** bedeutet, dass zuerst am linken Brett 1.Sf3 geschieht, dann am rechten 1.e4. Bei schwarzen Zügen wird die Brettkenzeichnung klein geschrieben. **1a.e5** und **1b.d5** sind also beides Züge von Schwarz, **2B.exd5** wieder einer von Weiß.

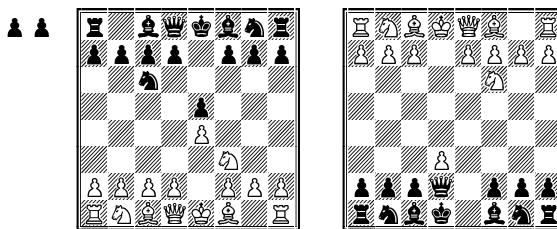
B reicht den mit 2.exd5 geschlagenen Bauer an seinen Partner a weiter. Dieser darf ihn später statt eines eigenen Zuges auf einem freien Feld einsetzen. An den beiden Brettern ist damit folgende Stellung entstanden:



Wir folgen einer Internet-Partie (freechess.org) vom 24.1.2015 zwischen hochrangigen Spielern. Das Team Unten (A und b) bilden *cheesybread* [2610] (A) und *interestsnone* [2674] (b), das Team Oben (a und B) vertreten *JKiller* [2657] (a) und *ChiCken-CROSSrOaD* [2723] (B). Die Partie finden Sie in der New Bughouse Database (bughousedb.com, DB #1420177). Sie kann dort auch direkt online nachgespielt werden.

Weiter geht es mit **2A.e4 2b.e6 2a.Sc6 3B.dxe6 3b.De7 4B.Sc3**. Das heißt, an Brett A geschieht 2.e4 Sc6, an Brett B 2... e6 3.dxe6

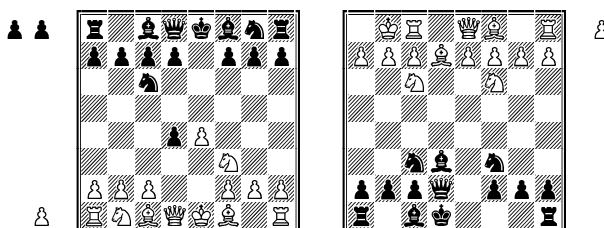
De7 4.Sc3. Solange nichts eingesetzt wird, können die Bretter auf diese Weise unabhängig voneinander betrachtet werden.



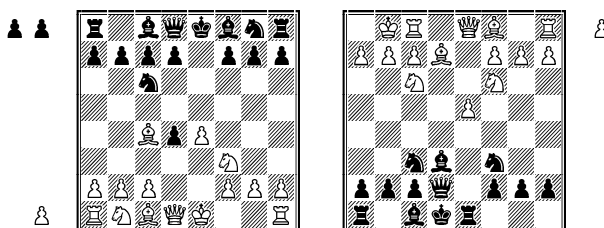
Einige der bisherigen Züge wirken auf mich schon etwas eigenartig, aber von Tandem-Eröffnungstheorie habe ich ja keine Ahnung. Für den Wettbewerb ist die Qualität der Züge auch völlig irrelevant.

Das Weiterreichen geschlagener Steine

Durch **4b.Lxe6** erhält A einen Bauer auf die Hand und nach **3A.d4 5B.Le2 5b.Sf6 6B.Sf3 6b.Sc6 7B.0-0 3a.exd4** auch B. An Brett A ist also nur 3.d4 exd4 geschehen, an Brett B derweil 4... Lxe6 5.Le2 Sf6 6.Sf3 Sc6 7.0-0.

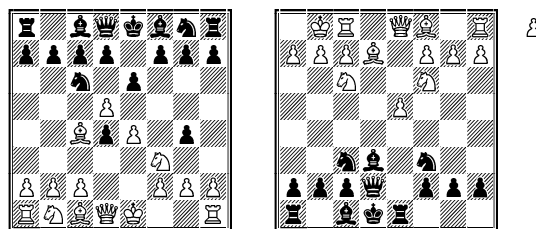


Die zum Einsetzen verfügbaren Steine werden links (bei Brett A) oder rechts (bei Brett B) neben dem Brett gezeigt. **7b.Td8 8B.d4 4A.Lc4**.



Das Einsetzen von Steinen

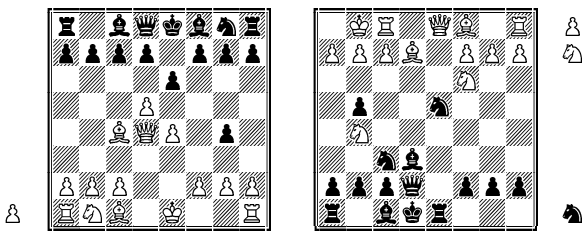
Nun werden an Brett A anstelle von normalen Zügen Steine eingesetzt, was durch das Symbol @ ausgedrückt wird: **4a.B@e6 5A.B@d5 5a.B@g4**. Danach haben A und a keine Steine mehr zum Einsetzen.



Bauern dürfen weder auf der eigenen, noch auf der gegnerischen Grundreihe eingesetzt werden. Das Einsetzen mit Schach oder gar Matt wird unterschiedlich geregelt. Auf internationalen Tandem-Turnieren und deshalb auch beim Wettbewerb ist beides erlaubt.

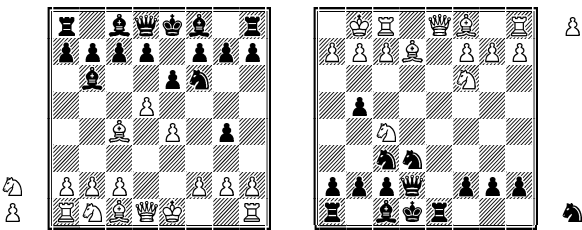
Durch **6A.Sxd4** erhält b von A einen Bauer und setzt ihn mit **8b.B@g4** postwendend wieder ein. **9B.Sg5 9b.Sxd4 6a.Sxd4 7A.Dxd4**. Bei Brettweiser Betrachtung (A: 6.Sxd4 Sxd4 7.Dxd4; B: 8... B@g4 9.Sg5 Sxd4) ist zu beachten, dass das Einsetzen des Bauern nach dessen Beschaffung erfolgt.

An Brett B stehen jetzt die im Tandem so gefährlichen Springer zum Einsatz bereit.

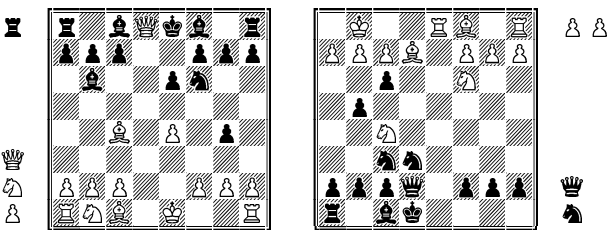


Ohne Kommentar

10B.Sxe6 10b.Sxe6 7a.L@b6 11B.S@f5 8A.Dd1 8a.Sf6.

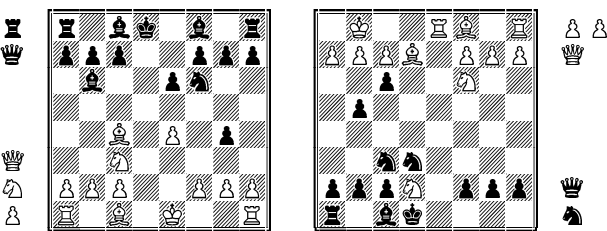


11b.Txd1 12B.Txd1 9A.dxe6 9a.dxe6 12b.B@f3 10A.Dxd8+.

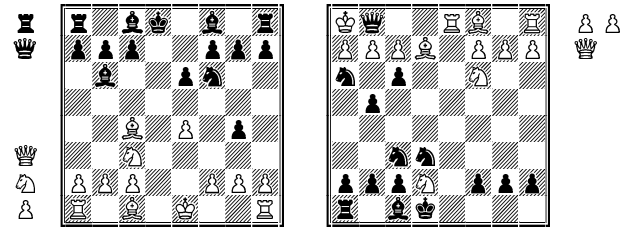


Das Ende naht

An Brett B sieht es ganz schlecht aus für das Team Oben. Nach **13B.Sxe7 10a.Kxd8 11A.Sc3** hat b eine kleine, alles entscheidende Kombination.

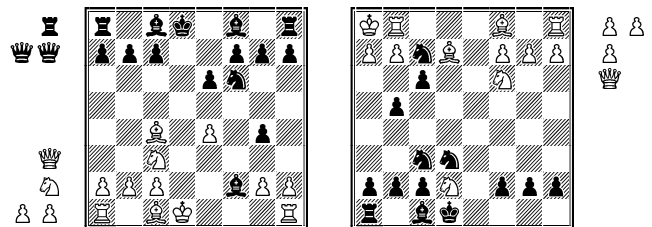


Der Springer **13b.S@h3+!** ist tabu (14B.gxh3? 14b.D@g2#). Das Einsetzen eines Steines ist auch mit Schach oder Matt erlaubt. Auch 14B.Kf1? geht deshalb nicht (14b.D@g1#). Es bleibt nur **14B.Kh1 14b.D@g1+!!**.



Die endgültige Entscheidung

Eigentlich sollte B jetzt nicht mehr ziehen. Er müsste auf seinen Partner hoffen. **11a.Lxf2+ 15B.Txg1?? 12A.Kd1 15b.Sxf2#.**



Ein ersticktes Matt à la Tandem hat die Partie zugunsten des Teams Unten entschieden.

Die Länge einer Partie

Als Länge einer Tandem-Partie gilt die Gesamtzahl der ausgeführten Halbzüge. In der gezeigten Partie war 12A.Kd1 der letzte Halbzug an Brett A und 15b.Sxf2# der letzte Halbzug an Brett B. Die Länge der Partie ist daher 12 (A) + 11 (a) + 15 (b) + 15 (B) = 53. Diese Anzahl wird auch (als Zahl M) in der New Bughouse Database angegeben.

Die Wettbewerbsregeln

Die wesentlichsten Bedingungen des Wettbewerbs kennen Sie jetzt:

1. Gefordert ist eine Tandem-Partie.
2. In der Endstellung müssen sich alle 64 Steine auf den beiden Brettern befinden.
3. Auf beiden Brettern muss ein **Doppelpatt** entstanden sein.

Die kürzeste derartige Partie gewinnt. Bei gleicher Länge werden Partien mit weniger Schlagfällen bevorzugt.

In den nächsten Monaten wird dies noch präzisiert und anhand einer Beispielpartie erläutert.

Glossar

Doppelpatt (→ März 2015): Eine Stellung, in der beide Seiten nicht mehr ziehen könnten.