

# Ausschreibung Tandem-Turnier

*„Im Zeichen der Kreativität“*

Wusstet ihr schon, welche kulturellen Ereignisse am 05. April stattfanden?

05.04.1773	Uraufführung der komischen Oper <b>Die Jubelhochzeit</b> in Berlin
05.04.1874	Uraufführung der Operette <b>Die Fledermaus</b> im Theater an der Wien in Wien
05.04.1946	Uraufführung der <b>3. Sinfonie von Charles Ives</b> in New York Im Folgejahr erhält Charles Ives dafür den Pulitzer-Preis für Musik.

Mit dem diesjährigen Tandemturnier möchten wir diese und weitere Errungenschaften würdigen.

Termin	am freien Nachmittag der SEM 05.04.2018
Beginn	14.00 Uhr
Ort	Probenraum der Kegelbahn
Bedenkzeit	pro Spieler 5 min pro Partie <b>Es gelten somit die Blitzregeln!</b> <b>Zzgl. gelten die Tandem-Regeln von Seite 2.</b>
Modus	7 Runden Schweizer System



Es können maximal 24 Teams teilnehmen. (Vergabe nach Reihenfolge der Anmeldung)

## Anmeldung:

- Eine Teilnahme kann nur bei rechtzeitiger Anmeldung **und** persönlicher Registrierung garantiert werden.
- **Vorherige Anmeldung** ausschließlich während der **SEM bis Donnerstag 11.00 Uhr** im Org.-Büro mit Name der Teammitglieder und kreativem Team-Name
- **Persönliche Registrierung beider Teammitglieder** im Spielsaal **bis 13.45 Uhr**

## Teilnahmebedingungen:

- Ein Team besteht aus 2 Spielern und gibt sich einen kreativen Teamnamen.
- Jedes Team sollte ein Accessoire (modisches Zubehör) bzw. Maskottchen mit einem kulturellen Bezug dabei haben oder seine Kleidung entsprechend wählen.
- Ist **kein kultureller Bezug** in der Kleidung oder Zubehör der Teams zu erkennen, muss die Durchschnitts-DWZ des Teams **unter 1000** liegen.

## Beispiele zur Erfüllung der Bedingungen:

- Einer trägt Schwarz, der andere Weiß (Die Jubelhochzeit)
- Fledermaus-Kuscheltier als Maskottchen
- Seid kreativ und stellt einen Bezug zu eurem Lieblingslied/ -film/ -bild/ -künstler her!



*Wir freuen uns auf eure kreativen Ideen!*

Es gelten Blitzregeln. Ergänzend gelten die folgenden

Tandem-Regeln:

- Jedes Team besteht aus 2 Spielern, die Brettreihenfolge ist bei jeder Runde frei wählbar. Verliert bzw. gewinnt ein Spieler, so verliert bzw. gewinnt sein Team.
- Die geschlagenen Figuren an dem einen Brett können dem Mitspieler gegeben werden und von diesem als Zug in seine Partie eingesetzt werden. Dies hat auf ein leeres Feld zu geschehen. Dabei ist Folgendes einzuhalten:
  1. Ein Einsatz einer Figur, welche zum Matt der gegnerischen Partei führt, ist nicht erlaubt. Die mattgebende Figur wird von der gegnerischen Partei entfernt (gilt nicht als Zug) und die Partie mit einem Zug der gegnerischen Partei fortgeführt.
  2. Ein Einsatz eines Bauern auf der 1. und 8. Reihe ist nicht erlaubt. Der eingesetzte Bauer wird von der gegnerischen Partei entfernt (gilt nicht als Zug) und die Partie mit einem Zug der gegnerischen Partei fortgeführt.
  3. Ein Einsatz einer Figur mit Schach ist erlaubt.
  4. Erreicht ein weißer Bauer die 8. Reihe bzw. ein schwarzer Bauer die 1. Reihe, wird dieser von der gegnerischen Partei entfernt und die Partie mit einem Zug der gegnerischen Partei fortgeführt.
- Alle Figuren, welche ein Spieler einsetzen kann, sind offen zu zeigen.
- Innerhalb der Mannschaft können Wünsche nach konkreten Figuren an den Mitspieler gerichtet werden. Konkrete Zugvorschläge an den Mitspieler sind zu unterlassen.

gez. Saskia Stark, Leiterin Jugendarbeit

Gefördert durch

STAATSMINISTERIUM  
DES INNERN



Freistaat  
**SACHSEN**