



# Unterfränkische Schachjugend

## AUSSCHREIBUNG ZUM BLITZ-TANDEM-TURNIER

Samstag, den 4. Januar 2026 ab 20:00

Rahmenprogramm zur Unterfränkischen Einzelmeisterschaft der Jugend  
Saison 2025-2026

Als Rahmenprogrammpunkt möchten wir gerne ein Blitz-Tandem-Turnier veranstalten. Die Kinder dürfen sich zu 4er Mannschaften zusammenfinden und sich im Aushang in der Jugendherberge als Mannschaft eintragen. Natürlich darf ein fiktiver Mannschaftsname vergeben werden.

### Tandemschach-Turnierregeln der USJ

Stand: 20.11.2024

#### §1 Die Mannschaft

- (1) Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern, die Brettreihenfolge ist im Vorfeld festzulegen und darf während des Turniers nicht getauscht werden. Jeweils 2 Spieler der 4er Mannschaft bilden ein Tandem-Team.
- (2) Die Spieler einer Mannschaft spielen abwechselnd mit den weißen und den schwarzen Steinen.
- (3) Die Spieler einer Mannschaft müssen nicht demselben Verein angehören.

#### §2 Das Einsetzen

- (1) Die geschlagenen Figuren dürfen vom Mitspieler auf ein freies Feld seines Brettes eingesetzt werden.
  - a) Das Einsetzen einer Figur gilt als Zug.
  - b) Bauern dürfen nicht auf die 1. Oder 8. Reihe des Brettes eingesetzt werden.
  - c) Zieht ein Bauer auf die letzte Reihe, kann er sich in keine andere Figur umwandeln, sondern bleibt dort als Bauer stehen, bis er geschlagen wird.
  - d) Figuren dürfen mit gleichzeitigem Schachgebot, jedoch nicht mit "Matt" eingesetzt werden (= "Matteinsetzen verboten"!). Eine mit Matt eingesetzte Figur muss wieder zurückgenommen werden. Wird eine Figur zum wiederholten Mal falsch eingesetzt (zum 2. Mal in Matt eingesetzt) führt dies zum Partieverlust (siehe auch §4c Partieverlust)

#### §3 Bedenkzeit und Uhren

- (1) Jeder Spieler erhält fünf Minuten Bedenkzeit.
- (2) Ein Spieler darf die Uhr seines Partners nicht berühren.



# Unterfränkische Schachjugend

---

## §4 Die gewonnene Partie

- (1) Eine Partie ist gewonnen durch:
  - a. Das Mattsetzen des Gegners.
  - b. Eine Zeitüberschreitung des Gegners.
  - c. Zwei unmögliche Züge des Gegners.
  - d. Aufgabe des Gegners.

## §5 Der gewonnene Mannschaftskampf

- (1) Der Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn drei Partien einer Mannschaft nach §4 als gewonnen reklamiert werden.

## §6 Die unentschiedene Partie (Remis)

- (1) Die Partie ist unentschieden, wenn von beiden Spielern auf einem Brett die Zeit überschritten wurde.
- (2) Durch Dauerschach auf einem Brett.
- (3) Patt gibt es nicht. Notfalls muss als Zug eine Figur eingesetzt werden.

## §7 Der unentschiedene Mannschaftskampf

Der Mannschaftskampf ist unentschieden, wenn:

- a. Durch beide Mannschaften zum gleichen Zeitpunkt zwei Partien nach §4 als gewonnen reklamiert werden.
- b. Bei vier Partien der am Zug befindliche Spieler im Patt steht und keine Figur einsetzen kann.

## §8 Weitere Regeln

- (1) Die Spieler eines Tandem-Teams dürfen sich beraten, jedoch keine Züge für den Mitspieler ausführen.
- (2) Die Gastmannschaft hat führt an Brett 1 die weißen Steine
- (3) Die Figuren, welche die Spieler zum Einsetzen besitzen, müssen für ihren Gegner sichtbar auf dem Tisch stehen.
- (4) Eine Figur, die berührt wurde, muss nicht gezogen werden.
- (5) Ansonsten gelten die FIDE-Blitzschachregeln.

**Wir freuen uns auf eine rege Teilnahme und spannende Partien!**

*Katharina Senft*  
Bezirksjugendleiter Unterfranken