

freies Tandem-Turnier im Rahmen der SJRP-Einzelmeisterschaften 2026



- Ausrichter:** Schachjugend Rheinland-Pfalz (SJRP)
- Termin:** Mittwoch, den 8. April 2026 ab 19:30 Uhr
- Spielort:** City-Star-Jugendherberge, Schützenstraße 12, 66953 Pirmasens
- Teilnahmeberechtigte:** Kinder und Jugendliche aus Rheinland-Pfalz
alle Mannschaften spielen in einer Gruppe, keine Altersklassen
- Startgeld:** kein Startgeld
- Modus:** ca. 12 Runden Tandem-Schach mit 5 Minuten je Spieler/in und Partie
vollständig (Jede-Mannschaft-gegen-Jede-Mannschaft) oder CH-System
- Wertung:** Wertung nach Mannschaftspunkten, keine Feinwertung, ggf. Stichtkampf
- Preise:** ein Pokal
- Turnierleitung:** wird vor Ort festgelegt
- Sonstiges:** Von jedem Teilnehmer wird ein einwandfreies Verhalten erwartet.
Der Besitz von Alkohol, Drogen oder Waffen führt zum Ausschluss.
Zusätzlich ist die Hausordnung der Jugendherberge zu beachten.
- Datenschutz:** Mit dem Betreten des Turnierbereichs oder der Teilnahme am Turnier
wird das Einverständnis der Teilnehmerin / des Teilnehmers bzw. der
Erziehungsberechtigten gegeben, dass Turnierdaten und Fotos verwendet
und in den üblichen digitalen sowie Printmedien veröffentlicht werden
dürfen.

Stand der Ausschreibung: 03.04.2026,
SJRP Spielleiter Einzelturniere Frank Görger

Unsere Tandem-Schach - Regeln:
Gespielt wird nach den FIDE-Schachregeln mit Ausnahme von:

1. Aufbau

Aufbau der Bretter in der Tandem-üblichen Spielposition, siehe Skizze.

Die Uhren stehen außen, die Spieler mit den schwarzen Steinen setzen sich so, dass die Uhr auf ihrer rechten Seite steht.

2. Teams (Reihenfolge fix; Absprachen erlaubt)

Gespielt wird in Teams, die aus zwei Spielern bestehen. Die Spieler müssen sich vor dem Turnier einigen, wer von Ihnen an „Brett 1“ und an „Brett 2“ spielt.

Die Reihenfolge darf bis zum Ende des Turniers nicht geändert werden.

Bei den Paarungen hat die erstgenannte Mannschaft am ersten Brett Schwarz, analog zu den Mannschaftsspielregeln. „Brett 1“ spielt gegen „Brett 1“, „Brett 2“ spielt gegen „Brett 2“.

Absprachen innerhalb eines Teams sind während der Partie ausdrücklich erlaubt.

Figuren ziehen und einsetzen dürfen nur die jeweiligen Spieler an ihrem Brett.

3. Schlagen

Beim Schlagen eines Spielsteins darf man die geschlagene Figur an seinen Teampartner weitergeben. Diese Figur wird somit zur Einsetzfigur. Sobald der Teampartner die Einsetzfigur berührt ist der Zug nicht mehr korrigierbar, auch wenn die Uhr noch nicht gedrückt wurde.

Alle Figuren, auch Einsetzfiguren, müssen für jeden ersichtlich sein.

4. Einsetzen (mit Matt-Einsetzen)

Anstelle eines FIDE-konformen Zuges darf der am Zug befindliche Spieler eine seiner Einsetzfiguren auf ein leeres Feld seines Brettes einsetzen.

Die eingesetzte Figur darf Schach geben oder auch Schach-Matt setzen.

Bauern dürfen nicht auf die erste oder achte Reihe des Brettes eingesetzt werden.

5. Bauernumwandlung (Bauern fallen durch; keine Umwandlung möglich)

Zieht oder schlägt ein Bauer auf die gegnerische Grundreihe, so „fällt der Bauer durch“, wird ohne Umwandlung vom Brett entfernt, gilt als geschlagene Figur und wird dementsprechend an das gegnerische Team weitergegeben.

6. „Berührt geführt“ gilt nicht

Berührte Figuren müssen nicht gezogen, geschlagen oder eingesetzt werden.

Ein Zug oder eine Einsetzung gilt erst dann als abgeschlossen, sobald die Uhr gedrückt wurde oder die geschlagene Figur vom Teampartner berührt wurde.

7. Bedenkzeit

Die Uhren werden zeitgleich gestartet.

8. Nicht-erlaubte Züge (erster Fehler = Partieverlust)

Wenn ein Spieler einen nicht-erlaubten Zug ausgeführt hat, so verliert dieser Spieler durch Reklamation des Gegner-Teams, falls der Spieler den Zug vollständig abgeschlossen hat, also die Uhr gedrückt hat oder die geschlagene Figur vom Teampartner berührt wurde.

9. Ende

Der Teamkampf ist beendet, sobald ein Spieler verloren hat oder die vier Spieler sich auf ein Mannschaftsremis geeinigt haben.

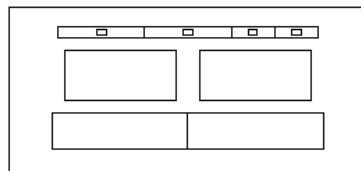
Andere Remis-Formen (Patt, Stellungswiederholungen, tote Stellungen, zu wenig Material, usw.) sind nicht zugelassen.

10. Punkteverteilung

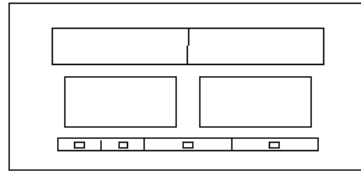
Punkteverteilung analog der Mannschaftsmeisterschaft. Mannschaftssieg = 2 Punkte.

Spieler 1 Team A Spieler 2

●	●		○			○	○
●	●	●				○	○
●	●	Schwarz					
●	●		●	○			○
●	●					○	○
●	●						
●	●						
●	●						



○	○					○	○
	○						
	○	Weiß					
	○		○	●			
						●	●



Spieler 1 Team B Spieler 2