
Artikel 1: Grundsätze

- 1.1 Es spielen jeweils zwei Spieler als Team an zwei Brettern gegen ein anderes Team aus zwei Spielern. Jeder Spieler spielt an einem Brett, Beratungen unter den Spielern sind nur innerhalb der in diesen Regeln genannten Grenzen zulässig. Jedes Team führt an einem Brett die weißen, am anderen Brett die schwarzen Steine.
- 1.2 Schlägt ein Spieler eine gegnerische Figur so reicht er sie seinem Partner. Diese Figuren können vom Partner anschließend an Stelle eines Zuges auf dem Brett eingesetzt werden.
- 1.3 Sobald eine Partie der beiden Bretter entschieden ist, ist der Kampf beendet; das Ergebnis dieser Partie ist gleichzeitig das Gesamtergebnis.

Artikel 2: Allgemeine Regeln

- 2.1 Es gelten die Blitzschachregeln gemäß Fide, es sein denn sie werden durch dieses Regelwerk außer Kraft gesetzt.
- 2.2 Regeln dieser Tandemordnung können durch gesonderte Regelungen in der Ausschreibung ersetzt werden.

Artikel 3: Die Schachuhr

- 3.1 Die Uhren stehen jeweils außen, so dass alle Spieler beide Uhren jederzeit einsehen können.
- 3.2 Kein Spieler darf die Uhr seines Partners berühren.
- 3.3 Jeder Spieler des Teams kann eine Zeitüberschreitung an jedem Brett reklamieren.
- 3.4 In Streitfällen hält das reklamierende Team grundsätzlich beide Schachuhren an, um den Turnierleiter zu holen. Wird nur eine Uhr angehalten, so hat das gegnerische Team das Recht, auch die andere Uhr anzuhalten.



Artikel 4: Einsetzen von Figuren

- 4.1 Eine Figur kann von einem Spieler anstelle eines Zuges auf einem freien Feld seines Brettes eingesetzt werden. Die eingesetzte Figur gilt erst als berührt, wenn sie auf dem Feld losgelassen wurde.
- 4.2 Figuren dürfen mit Schachgebot eingesetzt werden, nicht aber mit Mattgebot. Ein mehrzügiges erzwungenes Matt ist zulässig. Bauern dürfen nur auf der 2.-7.Reihe eingesetzt werden.
- 4.3 Wird eine Figur abweichend von Artikel 4.2 eingesetzt, so kann der Gegner des einsetzenden Spielers die Figur entfernen, sie seinem Mitspieler wie eine geschlagene Figur geben und ist weiterhin am Zug.

Artikel 5: Die Umwandlung

- 5.1 Wandelt ein Spieler einen Bauern um, so nimmt er dafür eine Figur (Dame, Turm, Springer, Läufer) des Gegners am anderen Brett heraus, die er anstelle des Bauern auf dem Umwandlungsfeld einsetzt; der Gegner am anderen Brett erhält als Bestandteil dieses Zuges den Bauern, als wäre dieser von seinem Partner geschlagen worden.
- 5.2 Eine Figur kann nicht zur Umwandlung vom Brett des Partners entfernt werden, wenn dadurch eine Stellung entsteht, in der einem der Könige Schach geboten wird, sofern dieses Schachgebot vorher von der entfernten Figur unterbunden wurde.

Artikel 6: Die „Kralle“

- 6.1 Die einzusetzenden Figuren sind offen auf dem Tisch aufzubewahren. Eine Figur kann zum Einsetzen in der Hand aufbewahrt werden, auf Nachfrage des Gegners ist sie sofort zu zeigen, sofern der Gegner am Zug ist.



Artikel 7: Die gewonnene Partie

- 7.1 Eine Partie ist gewonnen für einen Spieler,
- a) dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt;
 - b) dessen Gegner einen regelwidrigen Zug ausgeführt hat, sofern er dies entsprechend den FIDE-Regeln für Blitzschach reklamiert;
 - c) dessen Gegner entsprechend Art. 3.3 die Zeit überschritten hat;
 - d) der seinen Gegner unter Beachtung der folgenden Einschränkungen mattgesetzt hat: Ein Matt an einem der beiden Bretter beendet nur dann sofort den gesamten Kampf, wenn es nicht abgewendet werden kann. Als abwendbar gilt ein Matt, wenn das Mattgebot noch durch Einsetzen einer Figur unterbunden werden kann, oder wenn der Partner des mattgesetzten Spielers am Zug ist und in diesem Zug einen Bauern umwandeln und damit die mattsetzende Figur entfernen kann.

Artikel 8: Die unentschiedene Partie

- 8.1 Die Möglichkeit der Remis-Reklamation besteht nicht. Eine Einigung der Spieler auf Remis ist möglich.
- 8.2 Durch Patt endet eine Partie nicht, vielmehr kann der pattgesetzte Spieler ziehen, sobald er von seinem Partner eine geschlagene Figur erhält.
- 8.3 Die Partie endet unentschieden, wenn beide Teams gleichzeitig nach Art. 7 a), b) oder d) reklamieren.
- 8.4 Die Partie kann daneben nach Art. 3.3 wegen Zeitüberschreitung als unentschieden gewertet werden, wenn Spieler verschiedener Teams die Zeit überschritten haben.



Artikel 9: Verhalten der Spieler

- 9.1 Die Spieler eines Teams dürfen miteinander reden; es dürfen nicht zwei oder mehr aufeinanderfolgende Züge am Brett des Partners empfohlen werden.
- 9.2 Eine Bestrafung wegen Nichtbeachtung dieser Regelung liegt im Ermessen des Schiedsrichters.
- 9.3 Ein Eingreifen des Schiedsrichters wegen Verhaltensverstößen eines Spielers ist auch ohne Beschwerde des gegnerischen Teams möglich.

Artikel 10: Die Mannschaftsaufstellung

- 10.1 Bei offiziellen Meisterschaften ist vor Turnierbeginn eine Rangfolgemeldung abzugeben. Es können Ersatzspieler gemeldet werden. Diese Rangfolge ist in allen Kämpfen einzuhalten.
- 10.2 Die erstgenannte Mannschaft führt an Brett 1 die schwarzen Steine.
- 10.3 Sofern nach dieser Tandemspielordnung ein Recht allen Spielern eines Teams zusteht, gelten nur die in der betreffenden Runde eingesetzten Spieler als Team.

