



SCHACHJUGEND NIEDERRHEIN
im Niederrheinischen Schachverband 1901 e.V.

<http://www.schachjugend-niederrhein.de/>

Version 1.000

An die interessierten Vereine

Spielleiter A

Wolfgang de Cauter

Vowinkelstr. 12

40878 Ratingen

Mobil: 0 171 / 762 14 20

Fon: 0 21 02 / 204 48 62

Fax: 0 32 12 / 114 97 62 (Umleitung auf E-Mail-Eingang)

Fon (SF Heinsberg, freitags ab 16:00 Uhr): 0 24 52 / 71 41

E-Mail: spielleiter.a@schachjugend-niederrhein.de

Ratingen, 2014-05-26

Liebe Schachfreundinnen und Schachfreunde,

laut geänderter Jugendspielordnung ist der Meldeschluss erstmals schon **2014-08-01**, und damit ein Monat früher als bisher und mitten in den Ferien.

Je nach Teilnehmerzahlen in den einzelnen Altersgruppen müssen alle Beteiligten damit rechnen, dass Mannschaften verschiedener Altersklassen am gleichen Termin spielen. Auf Sonderwünsche kann nur sehr wenig eingegangen werden.

Freuen wir uns auf schöne Wettbewerbe mit möglichst vielen Mannschaften.

Ausschreibung der Vierer-Mannschaftsmeisterschaften der SJNR 2014/2015 (Teil 1)

Meldeschluss: **Die Meldung der Mannschaften und Rangfolge muss bis spätestens 2014-08-01 im NRW-Ergebnisportal erfolgen.**

<https://nrw.svw.info/>

Nur im Ausnahmefall einer Störung und im Bereich der Mädchen bitte an die E-Mail-Adresse

4ermm@schachjugend-niederrhein.de

Eine Meldung per Briefpost ist **nicht** möglich. Rufen Sie mich im Notfall unter meiner Mobilfunknummer an.

Altersklassen: Ausgeschrieben werden Vierermannschaften der folgenden Altersklassen mit den angegebenen Stichtagen:

U16 (1999-01-01), **U14** (2001-01-01), **U12** (2003-01-01), **U20w** (1995-01-01), **U14w** (2001-01-01).

Die beiden Mädchen-Meisterschaften U20w und U14w werden stattfinden, sofern sich mindestens drei Mannschaften in einer Altersklasse **per E-Mail** (s.o.) melden. Ebenso würde ich auch eine inoffizielle **U10** (2005-01-01) unterstützen.

Meldeangaben: Es sind alle nötigen Angaben im NRW-Ergebnisportal einzutragen.

Denken Sie bitte auch an ggf. vom allgemeinen Spielbetrieb abweichende Spiellokale und schalten Sie bitte möglichst auch explizit die E-Mail-Adressen und Telefonnummern der Verantwortlichen frei, damit sich die Vereine untereinander verständigen können.

Spielbeginn: Jeweils sonntags um 11:00 Uhr, wenn nicht verlegt. ASpo 2.3 gilt nicht, so dass es keine feststehende 15-Minuten-Vorlauffrist für die Abgabe der Aufstellung gibt. Aber trotzdem müssen die Mannschaftsführer sicherstellen, dass pünktlich begonnen werden kann.

Wartezeit: Die Wartezeit nach FIDE-Regel 6.7a beträgt 60 Minuten. Jeder Spieler der mehr als 60 Minuten nach dem **vereinbarten** Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Wenn der **vereinbarte** Spielbeginn also von der Ansetzung abweicht, sollten Sie dies möglichst sekundengenau festhalten, z.B. per mitlaufender Kontrolluhr, wenn noch Spieler fehlen, insbesondere dann, wenn beide Spieler einer Partie fehlen.

Bedenkzeit: **Außer in einem möglichen Qualifikationsturnier nach Schweizer System** (siehe Anhang zur Jugendspielordnung): In allen Altersklassen außer der U12: 2 Stunden für 40 Züge, danach 1 Stunde für den Rest der Partie. In der Altersklasse U12: 1,5 Stunden für 40 Züge, danach 0,5 Stunde für den Rest der Partie.

Punktewertung: Es gilt 8.7 der Jugendspielordnung der SJNRW (3 Punkte für Sieg, 2 Punkte für Unentschieden, 1 Punkt für erspielte Niederlage, 0 Punkte für kampflöse Niederlage; Brett- und Mannschaftspunkte).

Rangfolge: Es ist eine moralische Pflicht, die Rangfolge in den Mannschaften so nach Spielstärke zu melden, dass an den vorderen Brettern die Spielstärksten spielen. Der Spielleiter behält sich vor, bei ihm offensichtlichen erheblichen Abweichungen die Rangfolge mit dem Meldenden zu diskutieren und ggf. um Änderungen zu bitten.
Bei jedem Mannschaftskampf ist die gemeldete Rangfolge einzuhalten.

- Rangnummern: In **jeder Altersklasse separat** und unabhängig von anderen Wettbewerben oder Altersklassen:
1. Mannschaft: 1 bis 4, zugeordneter Stammersatz, falls mehr Mannschaften: 1001, 1002 etc., bei nur einer Mannschaft: 5, 6 etc.; 2. Mannschaft (falls vorhanden): 5 bis 8, zugeordneter Stammersatz: 2001, 2002 etc.
Nicht einer Mannschaft zugeordneter Stammersatz auch bei mehr als einer Mannschaft: fortlaufende Nummern (z.B. 9, 10 etc.), der erste Einsatz als Ersatz entscheidet dann über die Mannschaftszugehörigkeit.
- Ersatz: Spieler(innen), die in einer konkurrierenden Mannschaft gemeldet oder bereits dort als Ersatz eingesetzt wurden, dürfen nicht als Ersatz eingesetzt werden. Mannschaften einer evtl. nach einem Qualifikationsturnier ausgerichteten (insofern inoffiziellen) Trostgruppe gelten **nicht** mehr als konkurrierend zu Mannschaften der Endgruppe. Die Anzahl der Einsätze als Ersatz ist nicht begrenzt, da alle Mannschaften „unterste“ Mannschaft im Sinne der BTO sind.
- Nachmeldungen: Für nachgemeldete Spieler(innen) **müssen im NRW-Ergebnisportal vor dem Einsatz die nötigen Daten gemeldet werden. Der Einsatz von nicht vorher Gemeldeten** oder nicht Spielberechtigten **führt zum Mannschaftskampfverlust und Buße.**
- Verlegungen: Außer in der jeweils letzten Runde darf vorgespielt werden, aber das nur mit vorheriger Zustimmung des Gegners und des zuständigen Spielleiters. Einige Verlegungen werden evtl. bereits mit der Ausschreibung festgelegt. Anträge zu Verlegungen sind umgehend zu stellen, s. BTO.
- Spiellokal: Die Heimmannschaft muss für die gesamte Spielzeit für ein ordnungsgemäßes Spiellokal, sowie 1 warmes und 2 kalte Getränke in ausreichender Menge sorgen. Das Spiellokal ist insbesondere bei weit reisendem Gegner und im Winter 30 Minuten vor Spielbeginn zu öffnen.
- Wegbeschreibung: Wenn das Spiellokal, der Eingang oder der Turniersaal innerhalb des Gebäudekomplexes mittels der Adressangaben nur mit Schwierigkeiten zu finden ist, die Parkplatzsituation oder eine bekannte außergewöhnliche Verkehrssituation einer Erläuterung bedarf o.ä. sollte unbedingt der Gegner mit entsprechenden Hinweisen („Wegbeschreibung“) eingeladen werden, da er sonst kaum für aus diesen Umständen resultierende Verspätungen verantwortlich gemacht werden kann.
- Spielberichte: Spielberichte erfolgen über das NRW-Ergebnisportal, falls möglich **von beiden beteiligten Vereinen**. Im Notfall (z.B. Nichtfunktion des NRW-Ergebnisportals oder unterschiedliche Meinungen zu den Angaben) schicken Sie bitte den Spielbericht per E-Mail spätestens bis 21 Uhr des Spieltags an die Adresse **ergebnis@schachjugend-niederrhein.de**. Die ordnungsgemäß ausgefüllten und unterschriebenen Spielberichte (auf Papier) und Partiefornulare sind bis zur Gültigkeit der Abschlusstabelle aufzubewahren und auf Verlangen des Spielleiters vorzulegen.
- Punktegleichheit: Bei Punktegleichheit findet die Jugendspielordnung der Schachjugend Niederrhein Anwendung.
- Qualifikation NRW: Die beiden Mädchen-Meisterschaften **U20w und U14w** sind Turniere **ohne Qualifikation** zur NRW-Ebene oder höher. (Höhere Turniere sind offen, siehe dortige Ausschreibungen.) Auch die U10-Meisterschaften sind auf SJNRW- und DSJ-Ebene offen, siehe dort.
In der Altersklasse **U16** qualifizieren sich die ersten **zwei** Mannschaften (maximal eine pro Verein) für die NRW-Ebene.
In den Altersklassen **U12 und U14** qualifizieren sich vermutlich jeweils die ersten **vier** Mannschaften (maximal jeweils eine pro Verein) für die NRW-Ebene. Die genauen Anzahlen der Qualifikanten werden nachgereicht, sobald sie bekannt sind.
- Mobiltelefone etc.: Entsprechend FIDE-Regel 11.3b lege ich fest, das für mitgebrachte Mobiltelefone und/oder andere elektronisches Kommunikationsmittel im Turnierareal, aber nur sofern sie komplett ausgeschaltet sind, keine Strafe verhängt wird. Um dies nachzuweisen, werden sie offen auf den Tisch gelegt oder von einer nicht mitspielenden Begleitperson verwahrt. **Hierauf soll vor Beginn jeder Runde hingewiesen werden!**
- Änderungen: Änderungen von Daten gegenüber dem Meldeangaben, z.B. Adressen, Wechsel der Funktionsträger, neues Spiellokal u.ä. sind unverzüglich dem zuständigen Spielleiter **und** nötigenfalls den Gegnern aller folgenden Runden mitzuteilen, i.d.R. immer über das NRW-Ergebnisportal (hier muss normalerweise der Spielleiter helfen), bei kurzfristigen Änderungen auch per E-Mail **und** zusätzlich per Anruf.
- Schiedsrichter: Die Mannschaftskämpfe werden von den Mannschaftsführern kollegial geleitet. Anträge nach FIDE-Regel G6 werden vom zuständigen Spielleiter einem ausgebildeten Schieds-

richter seines Ermessens zur Entscheidung vorgelegt. Die Mannschaftsführer haben kein Recht auf Durchsuchungen (oder gar Leibesvisitationen) nach FIDE-Regel 11.3b.

Zuständiger
Spielleiter: Vorerst der Spielleiter A, s.o.!

Es gilt diese Ausschreibung in Verbindung mit den Spielordnungen der SJNR und ggf. ergänzend der SJNRW und ggf. ergänzend die SBNRW BTO. Verstöße können gemäß BTO Bußen nach sich ziehen. Für dieses Turnier schränke ich die Bußen erstinstanzlich auf maximal EUR 100 ein.

Bitte beachten Sie, dass ab 2014-07-01 die neuen FIDE-Regeln gelten!

Rechtsmittelbelehrung:

Gegen diese Entscheidung ist Protest gemäß BTO 9 zulässig. Der Protest ist binnen zehn Tagen (Datum der Poststempels, Umschlag als Beweis beifügen, bzw. Datum der E-Mail, Ausdruck als Beweis beifügen) einzureichen, und zwar:

- per Einschreiben oder gegen Empfangsbestätigung
- unter Beifügung eines Einzahlungsnachweises über die volle Gebühr in Höhe von EUR 150,-
- mit schriftlicher Begründung
- beim Vorsitzenden des Verbandsspielausschusses, Herrn Harald Kurz, Dürerstr. 13, 42119 Wuppertal
- unter Beifügung des gesamten Schriftverkehrs bzgl. dieser Angelegenheit zeitlich geordnet und geheftet eingereicht in zwölfacher (12) Ausfertigung.

Ich weise hier explizit darauf hin, dass auch alle Verstöße gegen die Ausschreibung, wie z.B. unvollständige Meldungen, nicht rechtzeitige oder unvollständige Spielberichte etc., insbesondere im Wiederholungsfall mit Geldbußen belegt werden können.

Ich rate sehr dringend davon ab, Spieler zu durchsuchen, wie dies etwa die neue FIDE Regel 11.3b nahelegt. Nach meiner Rechtsauffassung ist dies nach deutschem Recht strafbar, ganz besonders schwerwiegend bei Minderjährigen! Auf sehr begründeten Verdacht (Klingeln eines Mobiltelefons) könnten Sie allenfalls bitten, den Inhalt von Taschen vorzuzeigen.

Bitte beachten Sie, dass es auch außerhalb der genannten Regelungen noch Vorschriften gibt, die Sie zu beachten haben, z.B. das Gesetz zum Schutz der Jugendlichen in der Öffentlichkeit. Diese haben natürlich auch Einzug in die NRW-Jugendspielordnung und die Entscheidungen der Spielausschüsse gehalten.

So ist gilt z.B. nicht nur Rauchverbot, sondern es ist auch selbst den anwesenden Erwachsenen die Applikation von Alkohol (auch Bier) und Drogen untersagt. Auch gilt für Jugendveranstaltungen der öffentliche Bereich einer Gaststätte als unzureichendes Spiellokal. Die jüngeren Jugendlichen dürften sich dort laut Gesetz nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten aufhalten! Der Jugendwart ist normalerweise nicht der Erziehungsberechtigte! Wenn sie wegen des Spiellokals Probleme haben, wenden Sie sich bitte an die zuständigen Behörden Ihrer Gemeinde und drohen notfalls mit der Einstellung der Jugendarbeit. Die Presse kann hier auch sehr hilfreich sein. Ich werde ggf. nach Möglichkeit die angegebenen Spiellokale der Meldungen auf Zulässigkeit prüfen.

Nach Eingang der Meldungen werden der Terminplan (für 2014-09 bis 2015-02) und die Gruppeneinteilung erstellt und mit allen Details zum Turnierablauf im NRW-Portal veröffentlicht, ggf. verschickt (Teil 2 der Ausschreibung).

Ich bitte Sie, bei der Meldung zusätzlich per E-Mail auch direkt auf ungünstige Termine je Mannschaft (durch Kollisionen mit Mannschaften anderer Bereiche, anderen Turnieren etc.) sortiert nach Priorität und mit stichwortartiger Begründung hinzuweisen. Auch Kollisionen der verschiedenen Altersklassen untereinander sollten in der Prioritätenliste stehen. Ich werde versuchen, dies möglichst gut zu berücksichtigen, muss aber darauf hinweisen, dass umfangreich zwangsläufig Kollisionen entstehen werden.

Ab 13 gemeldeten Mannschaften einer Altersklasse (U12 bzw. U14) wird laut Anhang zur Jugendspielordnung der SJNR ein eintägiges Qualifikationsturnier im Schnellschach (die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Partie und Spieler), 7 Runden Schweizer System erforderlich. Das traf in den letzten Jahren zweimal auf die U12 zu. Geplanter Termin dafür wäre ggf. Sonntag, 2014-09-07 ab 11 Uhr. Ich bitte um Bewerbungen für eine potentielle Ausrichtung.

Bitte machen Sie sich und die Spieler mit den neuen FIDE-Regeln vertraut, die ab 2014-07-01 gelten!

Mit freundlichen Grüßen,
gez. Wolfgang de Caüter