



SCHACHJUGEND NIEDERRHEIN
im Niederrheinischen Schachverband 1901 e.V.

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

Spilleiter A (BlitzMM, Vertretung SJNRW-SpA, NSV-SpA)
Wolfgang de Cauter
Vowinkelstr. 12
40878 Ratingen
Mobil: 0 171 / 762 14 20
Fon: 0 21 02 / 204 48 62
Fax: 0 12 12 / 5 15 26 57 94 (Umleitung auf E-Mail-Eingang)
Fon (SF Heinsberg, freitags ab 16:00 Uhr): 0 24 52 / 71 41
E-Mail: spilleiter.a@schachjugend-niederrhein.de

Antrag auf Änderung der Spielordnung der Schachjugend Niederrhein

Ratingen, 2007-04-15

Antrag:

Die Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 wird so angepasst, dass statt bisher 2 nun etwa 4 Mannschaften für die Qualifikation zur NRW-Meisterschaft ermittelt werden können. Die Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U20w und U14w entfallen, die der U14 wird (bis auf die Bedenkzeit) entsprechend der U12 ergänzt.

Begründung zum Antrag:

Durch Änderungen auf SJNRW-Ebene wurde eine geänderte Qualifikation zu den Vierer-Mannschaftsmeisterschaften der verschiedenen Jugenden nötig.

Eine Qualifikation in der U20w und U14w ist schon länger unnötig und fiel daher aus, eine Qualifikation in der U14 gab es vorher nicht, ist aber nun nötig, die Qualifikation in der U12 war mittlerweile unzureichend geregelt, da mehr als 2 Qualifikanten ermittelt werden müssen.

Anlage zum Antrag:

Die Punkte und Anlage zur Jugendspielordnung im beantragten veränderten Wortlaut.

1.2 Mannschaftsmeisterschaften

- | | | |
|--------------|--|---------------|
| 1.2.1 | Jugend-Mannschaftsmeisterschaft | (SJNR-MM) |
| 1.2.2 | Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 | (SJNR-MM-U16) |
| 1.2.3 | Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 | (SJNR-MM-U14) |
| 1.2.4 | Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 | (SJNR-MM-U12) |
| 1.2.5 | Jugend-Viererpokal | (SJNR-VP) |

7. Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-MM-U16)

- 7.1** Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen (U16 und jünger) eines Vereins. Teilnehmen können alle Vereinsmannschaften, die bis zum Saisonbeginn (01.09.) gemeldet haben. Jeder Jugendliche darf nur für eine Mannschaft der jeweiligen Meisterschaft spielen. Die Mannschaftsaufstellung – unabhängig von den Jugendrangnummern – muss als Meldung zusammen mit einer vollständigen, nach Rangfolge sortierten Liste aller Jugendlichen (U16) des Vereins vorgelegt werden.
- 7.2** Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften gemäß Anlage zur Spielordnung. Die Bedenkzeit beträgt – außer in einem möglichen Vorrundenturnier – 2h / 40 Züge und 1h zusätzlich bis Partieende. Die Gastgeber führen an den Brettern 2 und 3 die weißen Steine.
- 7.3.1** Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettunkte. Führt dies zu keiner Entscheidung, so werden die Brettunkte gemäß Berliner Wertung umgerechnet. Danach entscheidet ggf. das Los.
- 7.3.2** Über den Titel bzw. eine Qualifikation zur Endrunde entscheidet bei Punktgleichheit der direkte Vergleich. Ist auch hiernach Gleichstand, wird nach **7.3.1.** verfahren.
- 7.4** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister U16 ...“.

8. Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-MM-U14)

- 8.1** Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen (U14 und jünger) eines Vereins. Teilnehmen können alle Vereinsmannschaften, die bis zum Saisonbeginn (01.09.) gemeldet haben.
- 8.2** Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften gemäß Anlage zur Spielordnung. Die Bedenkzeit beträgt – außer in einem möglichen Qualifikationsturnier nach Schweizer System – 2h / 40 Züge und 1h zusätzlich bis zum Partieende.
- 8.3** Ansonsten wird nach 7. verfahren, wobei (U16) durch (U14) ersetzt wird.
- 8.4** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister U14 ...“.
- 9. Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 (SJNR-MM-U12)**
- 9.1** Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen (U12 und jünger) eines Vereins. Teilnehmen können alle Vereinsmannschaften, die bis zum Saisonbeginn (01.09.) gemeldet haben.
- 9.2** Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften gemäß Anlage zur Spielordnung. Die Bedenkzeit beträgt – außer in einem möglichen Qualifikationsturnier nach Schweizer System – 1,5h / 40 Züge und 0,5h zusätzlich bis zum Partieende.
- 9.3** Ansonsten wird nach 7. verfahren, wobei (U16) durch (U12) ersetzt wird.
- 9.4** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister U12 ...“.

ANLAGE ZUR SPIELORDNUNG der Schachjugend Niederrhein

Austragungsmodus für Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-MM-U16)

Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften:

2-4 Teilnehmer:	doppelrundig;
5-8 Teilnehmer:	einrundig;
9-12 Teilnehmer:	2 Qualifikationsgruppen und Endrunde im K.o.-System, 1. Gr. I - 2. Gr. II u. 1. Gr. II - 2. Gr. I nebst Finale und Spiel um Platz 3, (nötigenfalls 3. Gr. I - 3. Gr. II um Platz 5);
13-20 Teilnehmer:	4 Qualifikationsgruppen und Endrunde im Rundensystem;
21... Teilnehmer:	4 Vorrundenturniere ermitteln 16 Zwischenrundenteilnehmer; es folgen 4 Qualifikationsgruppen und Endrunde im Rundensystem.
Vorrundenturniere:	werden nach regionalen Kriterien gelost. Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Partie und Spieler; die jeweils vier Erstplatzierten qualifizieren sich für die Qualifikationsgruppen.
Qualifikationsgruppen:	werden nach regionalen Kriterien gelost und im Rundensystem ausgespielt.
Endrunde:	In der Endrunde werden die Paarungen frei gelost und im Rundensystem ausgespielt.
Termine:	Es werden maximal 8 Termine benötigt, die alle sonntags, 11:00 Uhr platziert werden.

Austragungsmodus für Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-MM-U14) und Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 (SJNR-MM-U12)

Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften:

2-4 Teilnehmer:	doppelrundig;
-----------------	---------------

5-8 Teilnehmer:	einrundig;
9-12 Teilnehmer:	2 Qualifikationsgruppen und Endrunde mit Ergebnisübernahme der Vorrundenergebnisse, für die Endrunde sind jeweils die ersten 3 je Gruppe qualifiziert, (nötigenfalls 4. Gr. I - 4. Gr. II um Platz 7);
13... Teilnehmer:	ein eintägiges Qualifikationsturnier im Schnellschach (die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Partie und Spieler), 7 Runden Schweizer System, bei Mannschaftspunktegleichheit entscheidet über die Reihenfolge zunächst ein vollständiger direkter Vergleich nach Mannschafts- und ggf. nach Brettpunkten und ggf. nach Berliner Wertung, dann die Buchholzwertung mit einer Streichwertung (des schlechtesten Gegners), dann die Anzahl der Brettpunkte insgesamt, ggf. nach Berliner Wertung, dann das Los; die ersten 6 Mannschaften qualifizieren sich für die Endrunde, die vollrundig ausgetragen wird;
Qualifikationsgruppen:	werden nach Spielstärke eingeteilt und im Weiteren gelost und im Rundensystem ausgespielt.
Endrunde:	In der Endrunde werden die Paarungen frei gelost und im Rundensystem ausgespielt.
Termine:	Es werden maximal 8 Termine benötigt, die alle sonntags, 11:00 Uhr platziert werden.

Die nachfolgenden Punkte der Jugendspielordnung erhalten redaktionell neue Ziffern, alle Bezüge werden aktualisiert, hier ein Überblick:

10. **Jugend-Viererpokal (SJNR-VP)**
11. **Jugendblitz Einzelmeisterschaft (SJNR-BEM-U20)**
12. **Blitz Einzelmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-BEM-U16)**
13. **Blitz Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U20 (SJNR-BEM-U20w)**
14. **Blitzmannschaftsmeisterschaft der Jugend (SJNR-BMM)**
15. **Schlussbestimmungen**
- 15.2 Die unter 7.-9. geregelten Meisterschaften gelten nicht als übergeordnete Turniere im Sinne der Tz. 12 der BTO des SBNRW.