

# Schachjugend Mittelrhein im SVM e.V.

**SJM-Spielleiter für Mannschaften**  
**Tobias Niesel, Wichernstraße 34, 50389 Wesseling**  
**Handy: 015750671671**  
**E-Mail: t\_niesel@yahoo.de**

Wesseling, 22.06.2022

## AUSSCHREIBUNG

### SJM-U20-VEREINSMEISTERSCHAFT 2022/2023

Alle Vereine des SVM sind eingeladen mit einer oder mehreren Mannschaften teilzunehmen.

- Bretter dürfen nur freigelassen werden, wenn für das Brett ein Spieler nominiert wird. Die Nominierung ist in der untersten Mannschaft des Vereins nicht erforderlich. [siehe JSPO NRW §8.8)]
- Die Mannschaften werden nach einer eigenen Jugendrangliste aufgestellt, die jedoch nur für diese Meisterschaft gilt.
- An Rang 1 und 2 müssen Jugendliche gemeldet werden, die zu den drei DWZ-Besten der Mannschaft gehören. Als Stichtag für die DWZ gilt der 1. Oktober 2022
  - Die Jugendliga spielt mit 6er-Mannschaften U20
  - Die Jugendklasse spielt mit 4er-Mannschaften U20.

Der entsprechende Auszug der SJM-Spielordnung ist in dieser Ausschreibung enthalten. Für eventuelle Rückfragen stehen der Jugendwart Nils Henrotte und ich gerne zur Verfügung. Spielberechtigt sind Jugendliche der Jahrgänge 2002 und jünger.

#### 1. Meldung

Bis zum **01. September 2022** müssen alle Vereine ihre teilnehmenden Mannschaften dem SJM-Spielleiter für Mannschaften schriftlich melden. Mit der Meldung muss ein Zustellungsvertreter samt Anschrift und Telefonnummer angegeben werden.

Die komplette Jugendrangliste mit den erforderlichen Angaben zum Mannschaftsführer ist bis zum **11. September 2022** einzureichen.

Bis spätestens zum 03. September 2022 werden die Ligen eingeteilt und ausgelost.

Danach besteht die Möglichkeit die Rangliste der Jugendmannschaft einzutragen.

Ab dieser Saison werden wir den Ergebnisdienst über den des Schachbundes NRW laufen lassen. ( nrw.svw.info ) Nähere Informationen dazu werden nach Meldung der Mannschaft(en) bekanntgegeben

#### 2. Termine

Gespielt wird Sonntags um 11.00 Uhr. Alle Termine stimmen mit denen der NRW-Jugendliga und der Jugendbundesliga West überein.

<b>1. Runde: 18.09.22</b>	<b>2. Runde: 30.10.22</b>	<b>3. Runde: 13.11.2022 (13Uhr)*</b>
<b>4. Runde: 11.12.22</b>	<b>5. Runde: 22.01.23</b>	<b>6. Runde: 12.02.22</b>
<b>7. Runde: 05.03.23</b>		

\*13.11.2022 aufgrund des Volkstrauertages Spielbeginn erst ab 13 Uhr möglich

Aus Erfahrung der letzten Jahre werden ggf. nicht alle Spieltage benötigt werden, nach Meldeschluss der Mannschaften und Begutachtung der teilnehmenden Teams wird bekanntgegeben welche Spieltage evtl. wegfallen.

### **3. Klasseneinteilung**

Bei mehr als acht Mannschaften wird in zwei Klassen gespielt.

Für die SJM-LIGA sind unter Berücksichtigung der Ergebnisse der letzten Saison folgende Mannschaften spielberechtigt, SG Porz II; Porz III , Brühler SK, SK Köln Südwest ( ehemals SK Sülz Klettenberg) und DJK Arminia Eilendorf. Neu gemeldete Mannschaften können beantragen in der Liga zu spielen, darüber entscheidet der JA.. Werden mehr als 8 Mannschaften für die SJM-Klasse gemeldet, wird dieses Turnier in Gruppen mit Vor- und Endrunde gespielt.

### **4. Auf-und Abstieg**

#### *a) SJM-LIGA*

Aufstieg: Der SJM-Meister steigt in die NRW-Jugendliga auf.

Abstieg: Die beiden letztplatzierten Mannschaften steigen in die SJM-KLASSE ab. Sollte die Zahl von acht Teilnehmern nicht erreicht werden oder steigt(en) eine(mehrere) dem SJM angehörende Mannschaft(en) aus der NRW-Jugendliga ab, **so entscheidet der SJM-Jugendausschuß über den Auf- bzw. Abstieg in bzw. aus der SJM-Liga.**

#### *b) SJM-KLASSE*

Aufstieg: Der Meister der SJM\_KLASSE steigt in die SJM-LIGA auf.

### **5. Ergebnismeldung**

Der Gastgeber meldet das Ergebnis auf der Homepage des Schachbundes NRW. Hierfür erhält jeder Mannschaftsführer ein Passwort. Das Ergebnis muss dann mit allen relevanten Fakten am Montag bis 11 Uhr eingetragen sein. Die Spielberichtskarte ist bis 4 Wochen nach Saisonende vom Gastgeber aufzubewahren.

### **6. Auszug aus der SJM-Spielordnung**

#### 2 Spielberechtigung

1. An den Turnieren der SJM gemäß §1 dürfen nur Jugendliche teilnehmen, die
  - a. ordentliches Mitglied eines dem Schachverband Mittelrhein angeschlossenen Vereins sind und
  - b. das zwanzigste Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - c. die Voraussetzungen der Jugend-Spielberechtigung der Schachjugend NRW (2.2 JSpO NRW) erfüllen.
  
2. Ausländerregelung: Neben den Voraussetzungen von §2.1 müssen Jugendliche eine der drei folgenden Voraussetzungen erfüllen.
  - (1) die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder
  - (2) ihren Lebensmittelpunkt nachweislich in der Bundesrepublik Deutschland haben oder
  - (3) ihren Lebensmittelpunkt in einem Gebiet entlang der Grenzen zu Nordrhein-Westfalen haben, das eine Region der Ebene 2 der amtlich-statistischen NUTS-Systematik der EU ist und dürfen in keinem ausländischen Schachverein Mitglied sein.In den Fällen der Nummern 2 und 3 sind die Voraussetzungen vor der entsprechenden Meisterschaft dem zuständigen Spielleiter immer, in den Fällen der Nummer 1 auf seine Anforderung nachzuweisen.

#### 14. SJM - VMM

14.1 Die Meisterschaft wird in einer Jugendliga und einer Jugendklasse ausgetragen. Sie wird in der Jugendliga mit **6er-Mannschaften** und in der Jugendklasse mit **4er Mannschaften** ausgetragen. Der Austragungsmodus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und wird vor Turnierbeginn bekanntgegeben. Jeder Verein des SVM kann mit einer oder mehreren Jugendmannschaften teilnehmen.

14.2 Jeder Verein meldet seine Mannschaft(en) unter Nennung der Jugend-Rangliste beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von ihm festgesetzten Termin.

14.3 Jugend-Rangliste:

a. Die Jugend-Rangnummern bestehen aus: a) "J" für Jugend-Rangnummern, b) die Nummer der Jugendmannschaft, c) ein Schrägstrich, die Rangnummer des Jugendlichen in dieser Jugendmannschaft.

b Die Jugend-Rangliste muss die Vereinsnummer, die Spielernummer (wenn bekannt) und die Geburtsdaten enthalten.

c Nachgemeldete Jugendliche werden in der Reihenfolge ihrer Anreihung an die letzte Mannschaft auch an die letzte Jugendmannschaft angereiht.

d Die Rangnummern 1 und 2 müssen mit Spielern besetzt werden, die nach DWZ zu den drei stärksten Jugendlichen dieser Mannschaft gehören.

14.4 Es sind nur reine Vereinsmannschaften spielberechtigt.

**14.5.** Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettunkte der punktgleichen Mannschaften. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:

a Es entscheidet der direkte Vergleich der beiden Mannschaften nach Brettunkten

b Es entscheidet der direkte Vergleich nach Berliner Wertung (Brett 1 = 8 Punkte, Brett 2 = 7 Punkte usw.).

c Es entscheidet die Anzahl der Punkte nach Berliner Wertung aller Partien

d Ergibt sich wieder Gleichstand wird gelöst.

14.6 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettpunktwertung einer der betroffenen Mannschaften Punkte aus einem kampflosen Mannschaftsieg enthalten sind, werden sowohl diese Brettunkte als auch die Brettunkte der übrigen punktgleichen Mannschaften gegen diesen Gegner aus der Wertung gestrichen.

14.7 Es stehen jedem Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen alle restlichen Züge in zusätzlichen 50 Minuten je Spieler (2. Zeitkontrolle) gespielt werden. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

14.8 Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Mannschaftsmeister <2021/2022>".

## **7. Jugendspielberechtigung**

Ein Einsatz von Jugendlichen anderer Vereine, die eine Spielberechtigung nach 2.2. JSPO SJNRW haben ist möglich. Der Antrag hierzu ist bis zum 01.08.2022 bei der Schachjugend Nordrhein-Westfalen (SJNRW) zu stellen. Ein Formular ist auf der Homepage der SJNRW hinterlegt. Bei Rückfragen zur Jugendspielberechtigung stehe ich gerne zur Verfügung.

## **8. Verspätungsregelung**

Abweichend von Artikel 6.7 der FIDE-Regeln gilt: Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie

## **9. Punktwertung**

Es gilt die 3-Punkte-Wertung. Dies bedeutet:

Sieg = 3 Punkte

Remis = 2 Punkte

Gespielt Verloren = 1 Punkt

Kampflos verloren = 0 Punkte

Dies gilt für die Bretter und auch für die Mannschaftskämpfe

## **10. Handyregel**

Gemäß 11.3.b der neuen FIDE-Regeln ist das Mitbringen von Handys und sonstigen elektronischen Geräten in den Spielbereich verboten. Ein Bestrafung findet nicht statt, wenn das elektronische Kommunikationsmittel ausgeschaltet auf dem Tisch liegt. Leibesvisitationen sind wegen Eingriffs in die Grundrechte der Spieler zu unterlassen.

## **11. Bußen**

Alle Verstöße gegen diese Ausschreibung oder Spielordnung können mit Bußen belegt werden.

Unvollständige oder fehlerhafte Mannschaftsmeldung = 10,00 €

Verspätetes Ergebnismeldung = 5,00 €

Verstoß gegen die Rangfolge oder fehlende Spielberechtigung	= 10,00 €
Entschuldigtes Nichtantreten	= 25,00 €
Unentschuldigtes Nichtantreten	= 50,00 €
Zurückziehen einer Mannschaft	= 50,00 €

### **12.Rechtsmittelbelehrung**

Gegen diese Ausschreibung ist bis zum 20.09.2021 Protest beim SVM-Spielausschuß nach 21.4 der Jugendspielordnung Mittelrhein möglich.

Mit schachsportlichen Grüßen

Tobias Niesel

*Tobias Niesel*