



Turnierordnung der Schachjugend im Bezirk I (Nord)

1. Jugendbezirksliga

1.1 Einteilung

Die Jugendbezirksliga wird mit Viererjugendmannschaften in einfacher Punktrunde ausgetragen. Die Zahl der in einer Bezirksjugendliga spielenden Mannschaften ist auf zehn begrenzt. Bei mehr als zehn gemeldeten Mannschaften wird eine weitere Liga eingerichtet. In diesem Fall wird eine Anpassung der Turnierordnung erforderlich.

1.1.1 Jugendbezirksliga Aufstieg

Die am Ende der Saison bestplatzierte Mannschaft steigt in die nächsthöhere Jugendliga auf Landesebene auf. Aufstiegsberechtigt ist die Mannschaft, die am Ende der Saison die meisten Mannschaftspunkte auf sich vereint. Bei Gleichstand der Mannschaftspunkte entscheidet über den Aufstieg ein Stichkampf zwischen den Mannschaften mit den meisten Mannschaftspunkten. Hierbei hat diejenige Mannschaft Heimrecht, die während der laufenden Saison die meisten Brettspiele aufweist. Bei Brettspieltgleichheit entscheidet die Berliner Wertung im direkten Vergleich. Verzichtet die aufstiegsberechtigte Mannschaft auf ihr Aufstiegsrecht, fällt das Aufstiegsrecht auf die nächstplatzierte Mannschaft. Der Verzicht ist bis zum 01.09. des laufenden Jahres schriftlich dem Bezirksjugendwart zu melden.

Sind mehrere Jugendbezirksligen eingerichtet worden, wird eine Anpassung der Turnierordnung erforderlich.

1.1.2 Jugendbezirksliga Abstieg

1.1.2.1 Abstieg in die Jugendbezirksliga

Belegt eine Mannschaft des Bezirks Nord einen der Abstiegsplätze einer der Jugendverbandsligen, so steigt diese Mannschaft in die Jugendbezirksliga ab. Sind mehrere Jugendbezirksligen eingerichtet worden, wird eine Anpassung der Turnierordnung bezüglich dieser Regelung erforderlich. Verzichtet diejenige Mannschaft, die gemäß 1.1.1 der TO ein Anrecht auf den Aufstieg aus der Jugendbezirksliga in die -verbandsliga hat, auf ihr Aufstiegsrecht, so verbleibt die höherklassige Mannschaft in der Liga.

1.1.2.2 Abstieg aus der Jugendbezirksliga

Die am Ende der Saison am schlechtesten platzierte Mannschaft steigt in die Jugendbezirksklasse ab. Die Anzahl der Absteiger erhöht sich, wenn aus der nächsthöheren Jugendliga auf Landesebene mehr als eine Mannschaft in die Jugendbezirksliga Nord absteigt. Steigt keine Mannschaft des Bezirks Nord aus der nächsthöheren Jugendliga ab, entfällt der zusätzliche Absteiger aus der Jugendbezirksliga. Sind mehrere Jugendbezirksligen eingerichtet worden, wird eine Anpassung der Turnierordnung erforderlich. Sind mehrere Jugendbezirksklassen eingerichtet worden, wird eine Anpassung der Turnierordnung erforderlich.

2. Jugendbezirksklasse

2.1 Einteilung

Die Jugendbezirksklasse wird mit Viererjugendmannschaften in einfacher Punktrunde ausgetragen. Die Zahl der in einer Bezirksjugendliga spielenden Mannschaften ist auf zehn begrenzt. Bei mehr als zehn gemeldeten Mannschaften werden weitere Ligen eingerichtet. Sollte in mehreren Jugendbezirksklassen gespielt werden, sind diese in A,B,C, usw. zu untergliedern.

2.2 Aufstieg

Die am Ende der Saison bestplatzierte Mannschaft steigt in die Jugendbezirksliga auf. Verzichtet die bestplatzierte Mannschaft auf ihr Aufstiegsrecht, fällt das Aufstiegsrecht auf die nächstplatzierte Mannschaft. Der Verzicht auf den Aufstieg ist bis zum 31.08. des laufenden Jahres schriftlich gegenüber dem Bezirksjugendwart zu erklären. Sind mehrere Jugendbezirksklassen eingerichtet worden, wird eine Anpassung der Turnierordnung erforderlich.

3. Vereinbarkeit mit anderen Turnieren

Mannschaften, die in Jugendligen des Bezirks Nord spielen, können nicht gleichzeitig in anderen Spielklassen des Landes Schleswig-Holstein spielen.

4. Organisation

4.1 Spieltermine

Die Spieltermine werden vom Bezirksjugendwart zu Saisonbeginn festgelegt. Die Startnummern der Mannschaften werden ausgelost. Die Vereinsjugendwarte melden dem Bezirksjugendwart bis zum 30. August jeden Jahres ihre Mannschaftsrankliste. Ein Verein, der eine Mannschaft aus einer Spielklasse zurückzieht, meldet dies dem Bezirksjugendwart unverzüglich.

4.2 Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus vier Personen. Die Aufstellung der Mannschaften entspricht der DWZ-Rangliste. Es darf kein Spieler vor einem 200 DWZ-Punkte höheren Spieler gemeldet werden. Nachgemeldete Spieler müssen vor dem mit der nächsttieferen DWZ gemeldet werden. Es gilt die aktuelle DWZ-Liste des DSB vom 1.9. Der Spielleiter Mannschaft ist berechtigt, aufgrund eines begründeten Antrages Ausnahmeregelungen zu treffen. Die Ranglisten aller Vereine werden vor der ersten Runde den teilnehmenden Mannschaften schriftlich mitgeteilt. Die schriftliche Übermittlung kann durch Veröffentlichung auf der Website des Bezirks erfolgen. Die Mannschaftsführer haben sich vor jeder Runde zu vergewissern, dass die Aufstellung mit der Rangliste übereinstimmt. Spieler, die mehr als zweimal für eine höhere oder höherrangige Mannschaft nominiert worden sind dürfen für untere bzw. nachrangige Mannschaften nicht mehr eingesetzt werden. Maßgebender Tag ist der Spieltag, an dem der Spieler zum dritten Mal eingesetzt wurde. Die Brettfolge darf während der Saison nicht geändert werden. Ein Spieler darf nicht in einer niederen oder niederklassigen Mannschaft gemeldet werden.

4.3 Spielberechtigung

Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die am 31.12. des laufenden Jahres das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die vor Beginn der Saison bei dem Schleswig-Holsteinischen Schachverband gemeldet sind.

4.4 Nachmeldungen

Ein Verein kann jederzeit Spieler und Mannschaften beim Bezirksjugendwart nachmelden. Diese sind spielberechtigt, wenn die Nachmeldung schriftlich bestätigt wurde.

4.5 Einsatz von Spielern

Jeder Jugendliche darf in jeder terminlich gleich angesetzten Runde nur einmal eingesetzt werden.

4.6 Freiplätze

Vereine können bis zum 30. Juni Freiplatzanträge auf Teilnahme am Spielbetrieb der Jugendbezirksliga stellen. Wenn Jugendbezirksklassen eingerichtet sind, entfällt diese Regel. Wenn es mehr Anträge als freie Plätze gibt, kann der Bezirksjugendwart Mannschaftsstichkämpfe ansetzen.

4.7 Wertung bei Mannschaftskämpfen

Für mehr als die Hälfte der möglichen Brettspiele:	2 Mannschaftspunkte
Für die Hälfte der möglichen Brettspiele:	1 Mannschaftspunkt
Für weniger als die Hälfte der möglichen Brettspiele:	0 Mannschaftspunkte

Die möglichen Brettspiele beziehen sich auf die in der jeweiligen Liga generelle Brettspieleranzahl. Bei Gleichstand der Mannschaftspunkte entscheidet für das Klassement:

- die Anzahl der über die Saison erzielten Brettspiele
- das Spielergebnis untereinander
- die Berliner Wertung
- das Los

4.8 Nichtantreten

Erlaubt ist das Offenlassen einzelner Bretter unter Namensnennung der nicht eingesetzten Spieler. Hierbei sind die Bretter von vorne nach hinten zu besetzen. Nicht erlaubt ist das Besetzen der hinteren Bretter bei gleichzeitigem Offenlassen der vorderen. Lassen beide Mannschaften dasselbe Brett offen, so wird dieses für den Kampf nicht gewertet (-/-).

Eine Mannschaft gilt mit zwei Spielern als angetreten. Tritt nur ein Spieler an, wird der Kampf als nicht angetreten und mit 0:4 als verloren gewertet. Tritt eine Mannschaft mehr als zweimal nicht an, so scheidet sie aus der Spielklasse aus. Dies ist mit einem Zwangsabstieg verbunden. Schuldhaftes Nichtantreten wird mit einer Geldbuße von 25 EURO geahndet. Eine Geldbuße kann nach Entscheidung des Bezirksjugendwartes in Abhängigkeit vom Grunde des Zustandekommens und der frühzeitigen Benachrichtigung der gegnerischen Mannschaft entfallen. Das Zurückziehen einer Mannschaft ist jederzeit ohne Geldbuße möglich.

Wenn ein Spieler 45 Minuten nach Beginn der Spiele laut Ausschreibung nicht anwesend ist, verliert er die Partie. Hat sein Gegner Weiß, so führt er seinen ersten Zug aus und setzt die Uhr des Abwesenden in Gang. Hat er Schwarz, setzt er die Uhr seines Gegners in Gang.

4.9 Rücktritt

Treten Mannschaften zurück, so werden, falls diese weniger als die Hälfte der zu spielenden Kämpfe absolviert hat, deren bisherige Ergebnisse annulliert. Sind die Hälfte oder mehr der Kämpfe beendet, gewinnen die restlichen Gegner an allen Brettern. Tritt eine Mannschaft während der Punktspielrunde zurück, so ist sie erster Absteiger.

4.10 Mannschaftskampfmeldung

Der gastgebende Verein meldet unmittelbar nach Ende des Kampfes (spätester Zeitpunkt ist 19.00 Uhr des Spieltages) dem Bezirksjugendwart das Mannschafts- und die Einzelergebnisse.

Die von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte ist von der Heimmannschaft drei Wochen nach Veröffentlichung des Ergebnisses aufzubewahren und auf Verlangen dem Bezirksjugendwart zuzuschicken.

Verstöße gegen die Meldepflicht werden mit einer Geldbuße von 20,- Euro geahndet.

4.11 Beginn des Mannschaftskampfes

Spielbeginn des Mannschaftskampfes ist grundsätzlich 10:00 Uhr. Verschiebungen sind möglich, wenn eine Einigung der betroffenen Vereine erfolgt.

4.12 Verlegungen

4.12.1 Eine Verlegung ist nur in begründeten Ausnahmefällen möglich (z.B. Einsatz von Spielern im Auftrag des Landes oder höheren Gremien, Witterungsbedingungen oä.). Ansonsten kann ein Kampf nur verlegt werden, wenn beide Parteien einverstanden sind und der neue Spieltermin vereinbart wurde. Falls keine Einigung erzielt wird, setzt der Jugendbezirkswart einen neuen Termin an.

4.12.2 Anträge auf Verlegung müssen schriftlich 7 Tage vor dem angesetzten Kampf dem Bezirksjugendwart zur Genehmigung vorgelegt werden. Hierbei ist der von beiden Parteien genehmigte Termin anzugeben.

4.12.3 Verlegte Kämpfe müssen vor der folgenden Runde gespielt sein, wenn der Spielleiter keine Ausnahme genehmigt.

4.12.4 Mannschaftskämpfe, die ohne Genehmigung verlegt werden, können mit 0:0 gewertet werden.

4.13 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten pro Spieler.

5. Proteste

Proteste gegen Entscheidungen des Spielleiters müssen spätestens 10 Tage nach der Feststellung des strittigen Grundes schriftlich beim Bezirksjugendwart eingelegt werden. Über den Protest entscheidet der Bezirksjugendwart in erster Instanz. Hat dieser selbst den strittigen Grund herbeigeführt, leitet er den Protest an den Bezirksvorsitzenden weiter. Proteste gegen Entscheidungen des Bezirksjugendwartes können innerhalb von 10 Tagen nach Feststellung des strittigen Grundes beim Bezirksvorsitzenden eingelegt werden, dieser führt eine endgültige Entscheidung herbei.

6. Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaften

6.1 Austragung

Die Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft wird an einem Tag ausgetragen.

6.2 Spielberechtigung

Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die am 31.12. des laufenden Jahres das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die vor Beginn der Saison bei dem Schleswig-Holsteinischen Schachverband gemeldet sind.

6.3 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Spieler/in und Partie (es gelten die FIDE Schnellschachregeln).

6.4 Organisation

Sind mehr als 8 teilnehmende Mannschaften anwesend, werden 7 Runden im Schweizer System, ansonsten wird Rundensystem gespielt.

7. Bezirksjugendeinzelmeisterschaften

7.1 Austragung

Die Bezirksjugendeinzelmeisterschaften werden an einem Tag ausgetragen.

7.2 Altersgruppen

Es werden Altersgruppen eingerichtet. Diese Altersgruppen sind U8, U10, U12, U14, U16, U18 und U20, maßgebend ist der 1. Januar des Geburtsjahrs. Sind weniger als 4 Teilnehmer/innen einer Altersklasse anwesend, spielen diese in einer höheren Altersklasse mit und werden anschließend getrennt gewertet. Sind mehr als 8 Teilnehmer/innen in einer Altersklasse anwesend, werden 7 Runden im Schweizer System, ansonsten wird Rundensystem gespielt.

7.3 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Spieler/in und Partie (es gelten die FIDE Schnellschachregeln).

8. Bezirksjugendpokal (bei Bedarf)

8.1 Einrichtung

Ein Bezirksjugendpokalturnier kann eingerichtet werden. Wird ein solches Turnier eingerichtet, gelten

die folgenden Regeln.

8.2 Organisation

Der Bezirksjugendpokal wird in einem K.o.-Rundenturnier ausgetragen.

8.3 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spieler/innen.

8.3.1 Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die am 31.12. des laufenden Jahres das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die vor Beginn der Saison bei dem Schleswig-Holsteinischen Schachverband gemeldet sind.

8.4 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten/40 Züge + 30 Minuten für den Rest der Partie je Spieler und Partie (Es gelten die FIDE Langpartienregeln).

8.5 Gewinn

Der Gewinn wird wie folgt ermittelt:

8.5.1 Eine Mannschaft gewinnt das Spiel, wenn sie in den Einzelergebnissen insgesamt mehr als die Hälfte der zu erzielenden Punkte erzielt.

8.5.2 Sollte keine Mannschaft mehr als die Hälfte der zu erzielenden Punkten erreichen, wird die Berliner Wertung angewendet.

8.5.3 Sollte auch nach der Berliner Wertung kein Sieger ermittelt worden sein, gewinnt die Mannschaft, die das am höchsten gewertete Brett einen vollen Punkt erzielt.

8.5.4 Sollte auch dann kein Sieger ermittelt worden sein, entscheidet das Los.

Stand 05.08.2013

Änderungsvorschläge nimmt der Bezirksjugendwart entgegen