



**SCHACHJUGEND NIEDERRHEIN**  
im Niederrheinischen Schachverband 1901 e.V.

Spilleiter A  
Wolfgang de Cauter  
Neustr. 9  
52525 Heinsberg  
Mobil: 0 171 7621420  
Fon: 0 2452 6874744  
E-Mail: [spilleiter.a@schachjugend-niederrhein.de](mailto:spilleiter.a@schachjugend-niederrhein.de)

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

Version 1.000

An die interessierten Vereine

Heinsberg, 2024-07-28

Liebe Schachfreundinnen und Schachfreunde,

laut Jugendspielordnung ist der Meldeschluss eigentlich 2024-08-01.

**Achtung! Diesmal gilt ausnahmsweise in Schritt 1 nur für die Meldung per E-Mail der Anzahlen der teilnehmenden Mannschaften und der Nennung der E-Mail der verantwortlichen Meldenden der Meldeschluss**

**2024-08-18,**

**also ob überhaupt eine oder mehr Mannschaften gemeldet wird, aber nicht für die Rangfolgemeldung.**

**Sehr gerne Schritt 1 aber schon eher**, um den nächsten Schritt, die Rangfolgemeldung zu ermöglichen! Dazu muss der Spilleiter die Mannschaften anlegen.

**Schritt 2, die Meldung der Rangfolgen u.ä. durch die Vereine** erfolgt im Chess League Manager dann bis **2024-08-25.**

Hintergrund: Wegen der Umstellung auf den Chess League Manager der Schachjugend Niederrhein **durch die Vereine** sind Anlaufschwierigkeiten zu erwarten. Also bitte, Schritt 1 so bald wie möglich, um schon Schritt 2 ausprobieren zu können (Änderungen sind dann noch bis Meldeschluss von Schritt 2 möglich).

Je nach Teilnehmerzahlen in den einzelnen Altersgruppen müssen alle Beteiligten damit rechnen, dass Mannschaften verschiedener Altersklassen am gleichen Termin spielen. Ich werde aber versuchen, altersmäßig aufeinander folgende Altersklassen so wenig wie möglich am gleichen Termin spielen zu lassen.

Die entsprechenden Turniere der U12, U14 und U16 auf NRW-Ebene sind erst für 2024 geplant und qualifizieren zur DVM 2024.

Gleichzeitig schreibe ich auch die Vierer-Mannschaftsmeisterschaften der SJNR 2024 „U10“ (quasi U11) aus, siehe dort.

Freuen wir uns auf schöne Wettbewerbe mit möglichst vielen Mannschaften.

### **Ausschreibung der Vierer-Mannschaftsmeisterschaften der SJNR 2024/2025 U16, U14, U12**

Meldeschluss: **Die Meldung der Mannschaften muss bis spätestens 2024-08-18 per E-Mail erfolgen:**

[4ermm@schachjugend-niederrhein.de](mailto:4ermm@schachjugend-niederrhein.de)

Bitte nachfragen, wenn nicht spätestens bis drei Tage nach diesem Meldeschluss eine Bestätigung erfolgt, z.B. per Veröffentlichung auf der Webseite der SJNR.

**Die Meldung der Rangfolge muss bis spätestens**

**2024-08-25 im Chess League Manger der Schachjugend Niederrhein erfolgen:**

<http://www.sjnr.de/index.php/aufstellungen-ergebnisse-melden>

Nur nach expliziter Absprache wegen Problemen darf diese Meldung an obige E-Mail erfolgen. Eine Meldung per Briefpost ist in beiden Fällen **nicht** möglich.

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

**U16** (2009-01-01), **U14** (2011-01-01), **U12** (2013-01-01)

Das Turnier der U10 (2014-01-01 sic!) hat eine gesonderte Ausschreibung, siehe dort.

Das Turnier der U20w ist auf NRW- und DSJ-Ebene offen, die Turniere der U16w und U12w sind auf NRW-Ebene offen.

Spielberechtigung: In NRW gilt: Abweichend von der Spielberechtigung im Hauptverein, die auch weiterhin für die Jugend der Normalfall ist, kann eine Spielberechtigung im Jugendmannschaftsspielbetrieb entstehen, wenn ein Spieler bis vor dem **01. August** dafür optiert, **für die Dauer einer Saison** im Jugendbereich für seinen Zweitverein zu spielen, bei dem er in der Mitgliederdatenbank „passiv“ gemeldet ist. Formulare dafür und (wichtig!) ein Info-Blatt, sowie an anderer Stelle die aktuelle SJNRW JSPO und J-RVO findet man auf der Webseite der Schachjugend NRW:

<https://www.sjnrw.de/sjnrw/orga-und-formales/downloads/category/20-jugendspielberechtigung.html>

Achtung! Die DSJ erkennt die in NRW gültige abweichende Jugendmannschaftsspielberechtigung bislang nicht an (aktueller Stand).

Meldeangaben:	Neben der Rangfolge auch verpflichtend: - die Verantwortlichen im Verein mit Funktion, Name, E-Mail, Telefonnummer(n) - Spiellokal(e) mit Adresse, ggf. weitere Ortsangaben (Lage in großen Gebäuden, Schulgeländen; Parkmöglichkeiten; URL der Anreisebeschreibung auf Webseite etc.)
Spielbeginn:	Jeweils sonntags um 11:00 Uhr, wenn nicht verlegt oder speziell anders angesetzt. SBNRW 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. Im Fall von 13 gemeldeten Mannschaften einer Altersklasse (U12 bzw. U14 bzw. U16) wird laut Anhang zur Jugendspielordnung der SJNR ein eintägiges Qualifikationsturnier im Schnellschach ausgespielt. Dies wird sehr wahrscheinlich in der <b>U12 (So., 2024-09-22 beim OSC Rheinhausen)</b> , ggf. in der <b>U14 (So., 2024-09-01 beim Krefelder SK Turm 1851 e.V)</b> und eher unwahrscheinlich in der <b>U16 So., (2024-09-15 bei einem der teilnehmenden Vereine)</b> stattfinden.
Wartezeit:	Die Wartezeit (außer in einem eintägigem Qualifikationsturnier) nach FIDE-Regel 6.7.1 beträgt 60 Minuten (s. 1.11 der Jugendspielordnung der SJNR). Jeder Spieler der mehr als 60 Minuten nach dem <b>vereinbarten</b> Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Wenn der <b>vereinbarte</b> Spielbeginn also von der Ansetzung abweicht, solltet ihr dies möglichst sekundengenau festhalten, z.B. per mitlaufender Kontrolluhr, wenn noch Spieler fehlen, insbesondere dann, wenn beide Spieler einer Partie fehlen. <b>Nur im Fall eines eintägigen Qualifikationsturniers:</b> Die Wartezeit nach FIDE-Regel 6.7.1 beträgt 15 Minuten und 5 Sekunden. Jede Spielerin, jeder Spieler, mehr als 15 Minuten nach dem <b>vereinbarten</b> Spielbeginn am Schachbrett erscheinend, verliert die Partie, wenn nicht sowieso schon vorher die Bedenkzeit abgelaufen ist und zum Partieverlust geführt hat. Wenn der <b>vereinbarte</b> Spielbeginn also von der Ansetzung abweicht, solltet ihr dies möglichst sekundengenau festhalten, z.B. per mitlaufender Kontrolluhr, wenn noch Spieler fehlen, insbesondere dann, wenn beide Spieler einer Partie fehlen.
Bedenkzeit:	<b>Außer in einem möglichen Qualifikationsturnier nach Schweizer System</b> (siehe Anhang zur Jugendspielordnung): In den Altersklassen U12, U14 und U16: 1,5 Stunden für 40 Züge, danach 0,5 Stunden zusätzlich für den Rest der Partie mit einem Inkrement von 30 Sekunden ab dem ersten Zug (auch „FIDE Fischer kurz“ genannt).
Punktewertung:	Es gilt 1.10 der Jugendspielordnung der SJNR (3 Punkte für Sieg, 2 Punkte für Unentschieden, 1 Punkt für erspielte Niederlage, 0 Punkte für kampflose 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 <b>jeder Altersklasse separat</b> und unabhängig von anderen Wettbewerben, Spielerebenen 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 in einer anderen Mannschaft dieser Altersklasse als Ersatz eingesetzt werden. Mannschaften einer evtl. nach einem Qualifikationsturnier ausgerichteten (insofern inoffiziellen) Trostgruppe gelten <b>nicht</b> mehr als konkurrierend zu Mannschaften der Endgruppe. Die Anzahl der Einsätze als Ersatz ist nicht begrenzt, da alle Mannschaften „unterste“ Mannschaft im Sinne der SJNRW JSpo 8.4.2.2 sind.
Nachmeldungen:	Für nachgemeldete Spieler(innen) <b>müssen vor dem Einsatz die nötigen Daten (s.o. Meldeangaben) gemeldet werden. Der Einsatz von nicht vorher Gemeldeten</b> oder nicht Spielberechtigten <b>führt zum Mannschaftskampfverlust und Buße.</b>
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. SJNRW JSpO 12.
- 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:** erfolgen **im Chess League Manger der Schachjugend Niederrhein:**  
<http://www.sjnr.de/index.php/aufstellungen-ergebnisse-melden>  
 Nur im Notfall per E-Mail oder per Instant Messenger (bitte nur WhatsApp oder noch lieber Signal) spätestens bis 21 Uhr des Spieltags an die Adresse **ergebnis@schachjugend-niederrhein.de**. Die ordnungsgemäß ausgefüllten und unterschriebenen Spielberichte (auf Papier) und Partiefomulare 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:** Pro Altersklasse **U16, U14, U12** qualifizieren sich vermutlich jeweils die ersten **vier** (evtl. in der U16 und U12 sogar fünf) Mannschaften (in der Regel maximal jeweils eine pro Verein, es sei denn, unser Verband belegt sonst nicht alle Qualifikationsplätze) für die NRW-Ebene. Die genauen Anzahlen der Qualifikanten werden nachgereicht, sobald sie bekannt sind.
- Mobiltelefone etc.:** Entsprechend FIDE-Regel 11.3.2 lege ich fest, dass 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 einem Tisch ausgelegt oder von einer nicht mitspielenden Begleitperson verwahrt.  
 Die FIDE und damit auch wir erlaubt auch die Aufbewahrung für den gesamten Verlauf der eigenen Partie in einer nicht am Körper getragenen Tasche. Dies ist allerdings vor Spielbeginn der Wettkampfleitung mit Anzeige des Aufbewahrungsorts anzuzeigen, daher eher nicht empfehlenswert. **Hierauf soll vor Beginn jeder Runde hingewiesen werden!**
- Änderungen:** Änderungen von Daten gegenüber dem Meldeangaben, gegenüber dem Meldeangaben, z.B. Wechsel der verantwortlichen Personen oder ihrer Kontaktdaten, neues Spiellokal u.ä. sind unverzüglich dem zuständigen Spielleiter **und** nötigenfalls den Gegnern aller folgenden Runden mitzuteilen, bei kurzfristigen Änderungen auch per E-Mail **und** zusätzlich per Anruf.
- Schiedsrichter:** Die Mannschaftskämpfe werden von den Mannschaftsführern kollegial geleitet. Die Mannschaftsführer haben **kein** Recht auf Durchsuchungen (oder gar Leibesvisitationen) nach FIDE-Regel 11.3.2.
- Hygienekonzept:** Es ist derzeit keins vorgesehen.
- Pandemische Lage:** Wenn die pandemische Lage es erfordert, können die Turniere auch abgebrochen werden, unter veränderten Bedingungen (online) ausgetragen oder online fortgesetzt werden.
- Datenschutz:** Sportergebnisse werden ggf. dauerhaft veröffentlicht. Bei allen gemeldeten Spielern kann auf den Jahrgang geschlossen werden oder er wird sogar unmittelbar veröffentlicht.
- Zuständiger Spielleiter:** Spielleiter A, s.o.!
- Es gilt diese Ausschreibung in Verbindung mit den Spielordnungen der SJNR und ergänzend der SJNRW, sowie ergänzend die Jugend-Rechts- und Verfahrensordnung die SJNRW und ggf. ergänzend die Ordnungen, die für einen Protest beim Verbandsspielausschuss gelten.
- Zu beachten sind außerdem das FIDE-Regeln!
- Verstöße können demgemäß Bußen nach sich ziehen. Für dieses Turnier schränke ich die Bußen erstinstanzlich auf maximal EUR 100 ein.

**Rechtsmittelbelehrung:**

Gegen diese Entscheidung ist Protest gemäß Punkt 2 der Jugend-Rechts- und Verfahrensordnung der SJNRW 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 Thomas Falk, Sehlbachstr. 91, 42283 Wuppertal
- unter Beifügung des gesamten Schriftverkehrs bzgl. dieser Angelegenheit zeitlich geordnet und geheftet eingereicht in zwölfacher (12) Ausfertigung
- Der Protest kann beim 1. Verbandsspielleiter auch per E-Mail eingelegt werden an:  
1.spielleiter@nsv1901.de. Die Übersendung der Unterlagen in einfacher Ausfertigung ist in diesem Fall ausreichend. Alle übrigen Form- und Fristvorschriften sind auch in diesem Fall zu beachten.

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 FIDE Regel 11.3.2 nahelegt. Nach meiner Rechtsauffassung ist dies nach deutschem Recht strafbar, ganz besonders schwerwiegend bei Minderjährigen! Auf sehr begründeten Verdacht (Klingeln eines Mobiltelefons) könntet ihr allenfalls bitten, den Inhalt von Taschen vorzuzeigen.**

Bitte beachtet, dass es auch außerhalb der genannten Regelungen noch Vorschriften gibt, die ihr zu beachten hat, 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 (das schließt E-Zigaretten ein), 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 dürfen sich dort laut Gesetz nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten aufhalten! Der Jugendwart ist normalerweise nicht der Erziehungsberechtigte! Wenn ihr wegen des Spiellokals Probleme haben, wenden euch bitte an die zuständigen Behörden eurer Gemeinde und droht 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 und die Gruppeneinteilung erstellt und mit allen Details zum Turnierablauf veröffentlicht, ggf. verschickt.**

**Ab 13 gemeldeten Mannschaften einer Altersklasse (U12 bzw. U14 bzw. U16) wird laut Anhang zur Jugendspielordnung der SJNR ein eintägiges Qualifikationsturnier im Schnellschach, 7 Runden Schweizer System erforderlich. Das traf in den letzten Jahren mehrfach auf die U12 zu und ich vermute es auch erstmals in der U14. Falls dies in einer dann herrschenden pandemischen Lage so nicht möglich sein sollte, könnte dieses Turnier auch online mit veränderten Bedingungen ausgespielt werden.**

Mit freundlichen Grüßen

Wolfgang

gez. Wolfgang de Cauter