

## **5. Rheinland – Vereins – Jugendmannschaftsmeisterschaften**

### **5.1 SJR – Vierer - Mannschaftsmeisterschaften**

gespielt werden:

=> 4 er U 20 - Mannschaftsmeisterschaften

=> 4 er U 16 - Mannschaftsmeisterschaften

=> 4 er U 12 - Mannschaftsmeisterschaften

### **5.2 Mannschaftsmeldungen:**

Mannschaften bestehen aus 4 Spieler + maximal 1 Ersatzspieler.

Bei der Mannschaftsmeldung besteht keine feste Brettreihenfolge nach einer bestimmten Wertungszahl (z.B. DWZ). Es muss nicht nach Stärke (z.B. DWZ) aufgestellt werden.

Es kann jeweils um ein Brett gegenüber der Mannschaftsaufstellung zu Turnierbeginn getauscht werden.

Ersatzspieler schließen an Brett 4 an.

Die Mannschaftsmeldungen sind dem Turnierleiter des SJR zu dem von ihm angesetzten Termin zu melden.

### **5.3 Turniermodus:**

=> Gespielt wird ein Schnellschachturnier als Tagesturnier.

=> Je nach Teilnehmerzahl wird es als Runden- oder Schweizer-System-Turnier gespielt.

=> Bedenkzeit beträgt  $\geq 20$  Min. je Spieler. Sie wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl festgelegt.

=> Jeder Mannschaftssieg wird mit 2 Punkten, jedes Unentschieden mit 1 Punkt gewertet.

=> Änderungen behält sich der Vorstand des SJR gegebenenfalls vor.

### **5.4 Bei Punktgleichheit entscheiden über die Platzierungen folgende Kriterien:**

#### Schweizer-System-Turnier

- höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen

- Buchholzwertung

- Siegwertung

- direkter Vergleich

- Blitzentscheid mit vertauschten Farben

#### Rundenturnier

- höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen

- Sonneborn – Berger - Wertung

- Siegwertung

- direkter Vergleich

- Blitzentscheid mit vertauschten Farben

### **5.5 Der Sieger der 4 er U 16 – Mannschaftsmeisterschaft qualifiziert sich für die Rheinland-Pfalz-Meisterschaft. 4 er U 12 – Mannschaftsmeisterschaft ist auf Rheinland-Pfalz-Ebene offen. Änderungen behält sich der Vorstand des SJR vor. Siehe hierzu auch jeweils die aktuelle Spielordnung der Schachjugend Rheinland-Pfalz.**

## **5.6 SJR – Sechser - Mannschaftsmeisterschaft**

gespielt werden:

=> 6 er U 20 - Mannschaftsmeisterschaft

## **5.7 Mannschaftsmeldungen:**

Mannschaft besteht aus 6 Spieler + maximal 1 Ersatzspieler.

Bis zum Meldeschluss muss jeder teilnehmende Verein seine Mannschaftsmeldung mit dem Ersatzspieler in fester Reihenfolge, der Spielstärke nach beim Turnierleiter abgeben werden. Keine Nachmeldung nach Turnierbeginn möglich. Als Maßstab für die feste Reihenfolge gilt die aktuelle DWZ-Wertungsliste des DSB. In begründete Ausnahmefälle kann die feste Reihenfolge geändert werden.

Die feste Reihenfolge der Brettbesetzung darf während des Turniers nicht geändert werden. Falsche Brettbesetzung hat den Verlust der Partie zur Folge.

Ersatzspieler setzen an Brett 6 ein.

Die Mannschaftsmeldungen sind dem Turnierleiter des SJR zu dem von ihm angesetzten Termin zu melden.

## **5.8 Turniermodus:**

=> Gespielt wird ein Schnellschachturnier als Tagesturnier.

=> Je nach Teilnehmerzahl wird es als Runden- oder Schweizer-System-Turnier gespielt.

=> Bedenkzeit beträgt  $\geq 20$  Min. je Spieler. Sie wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl festgelegt.

=> Jeder Mannschaftssieg wird mit 2 Punkten, jedes Unentschieden mit 1 Punkt gewertet.

=> Änderungen behält sich der Vorstand des SJR gegebenenfalls vor.

## **5.9 Bei Punktgleichheit entscheiden über die Platzierungen folgende Kriterien:**

### Schweizer-System-Turnier

- höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen
- Buchholzwertung
- Siegwertung
- direkter Vergleich
- Blitzentscheid mit vertauschten Farben

### Rundenturnier

- höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen
- Sonneborn – Berger - Wertung
- Siegwertung
- direkter Vergleich
- Blitzentscheid mit vertauschten Farben

## **5.10 Der Sieger der 6 er U 20 – Mannschaftsmeisterschaft qualifiziert sich für die Rheinland-Pfalz-Meisterschaft. Änderungen behält sich der Vorstand des SJR vor. Siehe hierzu auch jeweils die aktuelle Spielordnung der Schachjugend Rheinland-Pfalz.**

### **5.11 SJR - Schüler – Mannschaftsmeisterschaft**

Gespielt wird

- => 4 er – Schüler – Mannschaftsmeisterschaft
- => Alterklasse <= U 14 [Stichtag (1.Januar) zählt]
- => DWZ <= 1200 gemäß Stichtag der vom Turnierleiter festgelegt wird

### **5.12 Mannschaftsmeldungen:**

Mannschaft besteht aus 4 Spieler + Ersatzspieler.

Bis zum Meldeschluss muss jeder teilnehmende Verein seine Mannschaftsmeldung mit den Ersatzspielern beim Turnierleiter abgegeben haben. Bei der Meldung gibt es keine feste Reihenfolge nach Spielstärke.

Es kann jeweils um ein Brett getauscht werden gegenüber der Mannschaftsmeldung bei Turnierbeginn.

Ersatzspieler setzen an Brett 4 ein.

Die Mannschaftsmeldungen sind dem Turnierleiter des SJR zu dem von ihm angesetzten Termin zu melden.

### **5.13 Turniermodus:**

- => Gespielt wird ein Schachturnier als Tagesturnier oder als Mehrtagesturnier.
- => Je nach Teilnehmerzahl wird es als Runden- oder Schweizer-System-Turnier gespielt.
- => Bedenkzeit beträgt  $\geq 20$  Min. je Spieler. Sie wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl festgelegt.
- => Jeder Mannschaftssieg wird mit 2 Punkten, jedes Unentschieden mit 1 Punkt gewertet.
- => Es ist kein Qualifikation – Turnier für eine höhere Ebene
- => Änderungen behält sich der Vorstand des SJR gegebenenfalls vor.

### **5.14 Bei Punktgleichheit entscheiden über die Platzierungen folgende Kriterien:**

#### Schweizer-System-Turnier

- höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen
- direkter Vergleich
- Siegwertung
- Blitzentscheid mit vertauschten Farben

#### Rundenturnier

- höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen
- direkter Vergleich
- Siegwertung
- Blitzentscheid mit vertauschten Farben

### **5.15 Änderungen behält sich der Vorstand des SJR vor.**