

Niedersächsischer Schachverband e.V.  
Bezirk III (Süd-niedersachsen)

---



Mannschaftsheft

2024

Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft

U10, U12, U14, U16

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	2
Informationen zur Mannschaftsmeisterschaft 2024.....	3
Modus und Informationen .....	3
Änderungen am Dokument .....	4
Spielplan Bezirksmannschaftsmeisterschaft U10, U12, U14, U16 .....	5
Spiellokal .....	5
Ausrichter: Plesse Bovenden .....	5
Mannschaftsaufstellungen U10, U12, U14, U16 .....	6

## Modus und Informationen

### A. Mannschaftsstruktur:

1. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern. Eine Spielberechtigung ist grundsätzlich erforderlich.
2. Es können beliebig viele Ersatzspieler gemeldet und eingesetzt werden. Es muss nach DWZ aufgestellt werden (**Stichdatum: 31.12.2023**). Spieler ohne DWZ werden hinten angefügt. Sonderanträge bei DWZ-losen Spielern sind beim Bezirksjugendwart möglich.
3. Spielgemeinschaften aus zwei Vereinen sind möglich.
4. Die Reihenfolge der Spieler ergibt sich aus der Mannschaftsmeldung. Das Tauschen von Brettern („Toleranzregel“) ist nicht gestattet (die Toleranzklausel entfällt bei einem doppelrundigen Turnier, der Tausch benachbarter Spieler in der gemeldeten Reihenfolge ist möglich). Wird ein Spieler zu tief eingesetzt, gilt dieses als Regelverstoß.
5. Nachmeldungen müssen bis zum Donnerstag vor dem Spieltag durch ein E-Mail-Rundschreiben an sämtliche Mannschaftsführer sowie den Bezirksjugendwart bekanntgegeben werden. Hierbei sind folgende Daten anzugeben: Verein/Mannschaft, Ordnungsnummer in der Mannschaft, vollständiger Name des Spielers, Jahrgang, ggf. DWZ. Eine Spielberechtigung bzw. VS<sup>1</sup> muss zum Zeitpunkt der Nachmeldung bereits vorhanden sein. Das Bekanntgeben kann durch den Mannschaftsführer sowie durch den Bezirksjugendwart erfolgen.
6. Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers bzw. Nichtbesetzung einzelner Bretter ohne Namensnennung der fehlenden Spieler, soweit Spieler benannt werden können, hat den Verlust des gesamten Mannschaftskampfes mit der Aberkennung aller Brettunkte zur Folge. Die begünstigte Mannschaft erhält für jedes korrekt besetzte Brett einen Brettpunkt.
7. Ein Spieler kann in mehreren Mannschaften (U10, U12, U14, U16) des Vereins gemeldet sein. An einem Spieltag (Kalendertag) kann ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Wenn ein Spieler am gleichen Kalendertag in mehreren Mannschaften seines Vereins aufgestellt wird, zählt sein Spiel nur für die höchste Mannschaft. Alle anderen Mannschaften, die diesen Spieler aufgestellt haben, haben in diesem Falle mit 0 Mannschaftspunkten und 0 Brettunkten verloren. Die begünstigte Mannschaft erhält für jedes korrekt besetzte Brett einen Brettpunkt.
8. Ein Spieler, der zweimal in einer höheren Mannschaft aufgestellt worden ist, hat sich festgespielt und kann nicht mehr für eine niedrigere Mannschaft aufgestellt werden
9. Wird bei der Mannschaftsaufstellung gegen die Punkte A.2, A.3 oder A.4 verstoßen, gibt dieser Verein sämtliche Bretter ab dem Brett mit Regelverstoß kampfflos ab

### B. Liga-Organisation:

1. Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Brettpunkt, jedes unentschiedene Spiel mit einem halben Brettpunkt und jedes verlorene Spiel mit null Brettunkten gewertet.
2. Die mögliche Anzahl an erzielbaren Brettunkten bei einem Mannschaftskampf ist stets 4. Die Mannschaft, die in einem Punktspiel mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt, erhält 2 Mannschaftspunkte. Bei genau der Hälfte der möglichen Brettunkte gibt es 1 Mannschaftspunkt und bei weniger als der Hälfte der möglichen Brettunkte erhält die Mannschaft keinen Mannschaftspunkt.

---

<sup>1</sup> [merkbblatt-vereinsvorsitzende-spieleranmeldung-vs.pdf \(schachbezirk3.de\)](https://www.schachbezirk3.de/merkbblatt-vereinsvorsitzende-spieleranmeldung-vs.pdf)

3. Über Sieg und Platz entscheiden die Mannschaftspunkte (Sieg = 2:0, Niederlage = 0:2, Unentschieden = 1:1). Bei Punktgleichheit entscheiden die erzielten Brettpunkte. Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft ist „Gastgeber“ und hat an den Brettern 1 und 3 Schwarz und entsprechend an den Brettern 2 und 4 Weiß.
  4. Die bestplatzierte Mannschaft der U12, U14, U16 in der jeweiligen Staffel der BJMM qualifiziert sich für die LJMM der jeweiligen Altersklasse. Bei dem Verzicht auf den Qualifikationsplatz werden die Vereine in Reihenfolge der Endtabelle befragt. Wobei Vereinsmannschaften ggü. Spielgemeinschaften bevorzugt werden.
  5. Die Spieltage werden an einem zentralen Ort ausgetragen.
  6. Die Staffeln werden ggf. mit zwei Durchgängen gespielt.
  7. Die Ergebnismeldung sämtlicher Ergebnisse hat durch den ausrichtenden Verein bis 22 Uhr an dem Spieltag an den Bezirksjugendwart per E-Mail zu erfolgen.
  8. Die Spiele werden DWZ ausgewertet.
  9. Die Ergebnisse werden auf der Bezirkshomepage bereitgestellt.
- C. Regelungen für einen Spieltag:
1. Der ausrichtende Verein übernimmt die Gesamtturnierleitung und bestimmt den Schiedsrichter des Spieltages sofern der Bezirksjugendwart nicht anwesend ist und kein Vertreter bestimmt worden ist.
  2. Die Mannschaftsführer der jeweiligen Staffel bilden das Schiedsgericht.
  3. Die Mannschaftsaufstellung ist zu Rundenbeginn von beiden Mannschaftsführern anzugeben.
  4. An Spieltagen, an dem zwei oder mehr Runden ausgetragen werden, beginnen die Mannschaftskämpfe der zweiten bzw. dritten Runde eines Spieltages jeweils eine Viertelstunde nachdem die entsprechenden Mannschaften die vorige Runde beendet haben. Die zweite Runde eines Spieltages beginnt frühestens um 11:30 Uhr. Vor Ort können die Mannschaftsführer einvernehmlich eine längere/kürzere Pause vereinbaren.
  5. Bedenkzeit:
    - i. U10, U12, U14, U16: 60 Minuten plus 30 Sekunden pro Zug pro Spieler und Partie
    - ii. U10, U12 können alternativ auch mit leicht kürzerer Bedenkzeit gespielt werden: 40 Minuten plus 30 Sekunden pro Spieler und Partie
  6. Die Wartezeit wird auf 30 Minuten festgelegt.
- D. Sonstiges
1. Dieses Mannschaftsheft wird während der Saison sofern erforderlich aktualisiert. Die neuste Version ist auf der Bezirkshomepage abrufbar, wobei die jeweiligen Änderungen dokumentiert werden.

## Änderungen am Dokument