

An alle für den Landesentscheid qualifizierten  
Schulen in Rheinland-Pfalz



Im Schachbund Rheinland-Pfalz e.V.

**Schulschachreferent**

**Klaus-Peter Thronicke**  
Hauptstraße 20  
76889 Kapsweyer  
[schach@thron.org](mailto:schach@thron.org)  
[www.lw-schulschach.bildung-rp.de](http://www.lw-schulschach.bildung-rp.de)  
Tel.: 06340/5234  
Fax: (0322) 23768873

# Einladung

## zu den Schulschachlandesmeisterschaften 2018/2019 der Wettkampfgruppen I, II, III, IV, G, M

Der rheinland-pfälzische Schulschach-Mannschaftswettbewerb ist das Qualifikationsturnier für den deutschen Schulschachmannschaftswettbewerb.

Datum: **Samstag, 16.03.2019**  
Ort: **Europa-Gymnasium Wörth**  
**Forststraße 1 (Parken: Dorschbergstraße)**  
**76744 Wörth**  
<http://www.egwoerth.de/index.php/service/anfahrt>

Anmeldeschluss: **02.03.2019**

Ich bitte um Beachtung der Regeln und Modalitäten (siehe Anhang und [www.schulschach.net](http://www.schulschach.net) ).  
Außerdem bitte ich darum, **folgende Hinweise zu beachten:**

Bis zum Anmeldeschluss bitte ich um Ihre **Teilnahmebestätigung / Absage**, incl. Angabe einer unverbindlichen Mannschaftsaufstellung (Name, Vorname, Geburtsdatum, evt. Schachverein, evt. DWZ) per E-Mail. Es ist auch möglich via Fax zu melden / abzumelden. Der Email gebührt der Vorzug.  
**Eine nicht gemeldete Mannschaft darf am Turniertag NICHT antreten!!**

Spätestens am Turniertag muss die Mannschaftsmeldung durch Schulleiter und Schulstempel bestätigt werden. Schülerschein (oder amtliche Lichtbildausweise) für die Teilnehmer müssen auf Verlangen vorgelegt werden können.

Es muss **kein Spielmaterial mitgebracht** werden!!

Ich möchte an dieser Stelle auch daraufhin weisen, dass es für die WK I keine Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft gibt.

Für eventuelle Rückfragen stehe ich Ihnen unter oben genannter Adresse gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Klaus-Peter Thronicke (Schulschachreferent Rheinland-Pfalz)

## Anhang

### 1) Auszug aus der Spielordnung:

#### § 20 Schulschachwettbewerbe

- 20.1 Für die Schulschachwettbewerbe auf Landesebene spielberechtigt sind alle Schülerinnen und Schüler von Allgemein - und Berufsbildenden Schulen, außer Institutionen, die überwiegend der Erwachsenenbildung dienen.
- 15.2 In jeder Wettkampfgruppe (WK), außer WK I und WK Grundschule, spielen 8 Mannschaften um den Landestitel und zwar:
- **die zwei Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Trier**
  - **die zwei Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Koblenz**
  - **die zwei Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Rheinhessen - Pfalz; Teil Rheinhessen**
  - **die zwei Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Rheinhessen - Pfalz; Teil Pfalz**
- 20.3 In der WK I ist jeweils 1 Mannschaft spielberechtigt.  
In der WK Grundschulen sind jeweils 4 Mannschaften spielberechtigt.
- 20.4 Eine Mannschaft besteht aus 4 Schüler/innen der gleichen Schule und einem volljährigen Begleiter. Bei Schulzentren wird die Regelung der DSJ übernommen.
- 20.5 Alljährlich werden die Schulschachwettbewerbe in 6 Wettkampfgruppen ausgetragen und zwar:
- WK I** für alle Schülerinnen, Schüler und Abgänger des laufenden Schuljahres die zu Beginn des Kalenderjahres, in dem der Wettbewerb stattfindet, das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK II** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des laufenden Kalenderjahres das 17. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK III** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres das 15. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK IV** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres das 13. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK M** für alle Schülerinnen und Abgängerinnen des laufenden Schuljahres, die zu Beginn des Kalenderjahres, in dem der Wettbewerb stattfindet, das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK G** Grundschüler bis 4. Klasse
- 20.6 Die teilnehmenden Schulen sind dem Schulschachreferenten der SJRP vor Beginn der ersten Runde schriftlich zu melden. Dazu gehören die namentliche Brettbesetzung, die DWZ-Zahl (wenn vorhanden) und das Geburtsdatum.
- 20.7 Für alle Wettkampfgruppen gilt:  
Es darf kein (e) Spieler (in) mit einer um mehr als 200 Punkte schlechteren DWZ vor einem / einer Spieler (in) aufgestellt werden, der / die eine um mehr als 200 Punkte bessere DWZ besitzt.
- 20.8 Jede (r) Spieler (in) darf nur in einer Mannschaft gemeldet und eingesetzt werden.  
In begründeten Ausnahmefällen kann die Aufstellung am Turniertag noch ergänzt werden.
- 20.9 Es können jeweils zwei Ersatzspieler/innen pro Mannschaft gemeldet werden.

- 20.10 In allen Wettkampfgruppen ist die Brettfolge unveränderbar, Ersatzspieler/innen rücken von hinten ins Team hinein.
- 20.11. Gespielt wird ein Turnier nach Schweizer System mit bis zu 7 Runden oder ein Rundenturnier. Je nach Teilnehmerzahl erfolgt die Festlegung durch den Schulschachreferenten.
- 20.12. Die Bedenkzeit beträgt mit Ausnahme der WK I 20 Minuten / Spieler/in.  
In der WK I beträgt die Bedenkzeit 60 Minuten / Spielerin.
- 20.13 Die jeweiligen WK - Sieger qualifizieren sich direkt für die Deutschen Schulschachwettbewerbe.  
In der WK IV qualifizieren sich die zwei Erstplatzierten für den Deutschen Schulschachwettbewerb.  
In der WK G qualifizieren sich die vier Erstplatzierten für den Deutschen Schulschachwettbewerb.  
In der WK I gibt es keinen Bundeswettbewerb.

### **§ 21 Sperren und Bußen**

- 17.1 Der örtliche Turnierleiter und der Spielleiter der SJRP können bei Verstößen gegen die Spielordnung bzw. beim Fehlverhalten von Jugendlichen, Betreuern, Mannschaften und Vereinen folgende Strafen aussprechen:
- **Verwarnung**
  - **Zeitstrafe**
  - **Verlust der Partie bzw. des Mannschaftskampfes**
  - **Anordnung den Spielsaal zu verlassen**
  - **Ausschluss vom Turnier**

### **§ 23 Proteste**

- 23.1 Einzelmeisterschaften, Schulschachwettbewerbe und Ausnahmefall MM (Örtliches Turniergericht vorhanden)
- 23.1.1 Protestberechtigt sind
- a) bei Einzelmeisterschaften die Spieler und deren Eltern/Betreuer
  - b) bei Mannschaftskämpfen der Mannschaftsführer
- 23.1.3 Der Protest muss vor der nächsten Runde, beim Turnierleiter eingelegt werden, da er sonst keine Gültigkeit hat.

### **§ 24 Schlussbestimmungen**

- 24.1 Die Spielregeln und Auslosungsbestimmungen der FIDE, die Spielordnung der DSJ und die Turnierordnung des Schachbundes Rheinland - Pfalz sind Bestandteile dieser Spielordnung. Sie sind dann anzuwenden, wenn sich aus der SJRP- Spielordnung keine abschließende Regelung ergibt.
- 24.2 Zuständig für die Turnierleitung ist der Spielleiter der SJRP, bei den Schulschachwettbewerben der Schulschachreferent. In Ausnahmefällen kann auch ein geeigneter Vertreter eingesetzt werden.

## **2) Aufgaben des Turnierleiters**

- informiert über die Spielpaarungen der Runden
- bringt die Spieler an ihre Plätze
- lässt die Spielberichtskarte ausfüllen
- kontrolliert ggf. die Bildausweise der Spieler, fertigt hierzu ein kurzes Protokoll an und übergibt dieses sofort an den Organisationsleiter
- sorgt für den Spielbeginn
- sorgt für ordnungsgemäße Spielbedingungen und korrektes Verhalten der Teilnehmer
- überreicht die vollständig ausgefüllten Spielberichtskarten sofort nach Spielende an den Organisationsleiter
- sorgt dafür, dass jeder die Figuren nach dem Ende der Partie aufbaut

## **3) Regelungen in der Übersicht**

- 1) Die erstgenannte Mannschaft hat an Brett 1 und 4 Weiß!
- 2) Rundenturnier mit 20 Minuten pro Spieler / Partie!
- 3) Keine Notationspflicht
- 4) Mannschaftsaufstellungen:
  - 4.1 Es darf kein Spieler vor einem Spieler aufgestellt werden, dessen DWZ um mehr als 200 höher ist!
  - 4.2 Die Brettfolge ist unveränderbar!
- 5) Ablauf der Bedenkzeit wird ausschließlich von den Spielern angezeigt!!
- 6) Bei WK G gilt: 1) Mannschaftspunkte 2) Brettpunkte) 3) Blitzentscheid um Plätze 1-3
- 7) Betreuer halten sich unter Einhaltung eines Sicherheitsabstandes **hinter dem Rücken** der eigenen Spieler auf (sie dürfen nicht in die Wettkämpfe eingreifen, d.h. keinerlei Hinweise geben!).

## **4) Zeitplan (WK I, II, III, IV, M, G)**

Begrüßung: **10.00 Uhr**

1. Runde: **10.20 Uhr**

Die weiteren Runden folgen entsprechend.