

## Ausschreibung der ASJ-Mannschaftsmeisterschaft 2025/26

### 1. Spielordnung

Es gilt die Spielordnung der ASJ in Verbindung mit dieser Ausschreibung. Sofern nichts Gegenteiliges bestimmt ist, gelten die FIDE-Regeln, die BTO des Schachbundes Nordrhein-Westfalen und die Turnierordnung des Aachener Schachverbands.

### 2. Altersklassen, Spielmodus

Gespielt wird in den Altersklassen

**U12:** Jahrgang 2014 und jünger

**U14:** Jahrgang 2012 und jünger

**U20:** Jahrgang 2006 und jünger

mit jeweils 4 Spielerinnen/Spielern pro Mannschaft

Spielmodus:

Bei bis zu 8 Mannschaften jede gegen jede, bei mehr Mannschaften 7 Runden Schweizer System. Bei bis zu 6 Mannschaften pro Klasse wird eine Hin- und Rückrunde gespielt. Die U12-Meisterschaft findet statt, wenn mindestens vier Mannschaften teilnehmen.

Die Meisterschaft wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.

Hinweis zur U12 und U14:

Jede Mannschaft muss beim Mannschaftskampf in Begleitung einer betreuenden Person, die mindestens 16 Jahre alt ist, antreten. Wenn diese Betreuung fehlt, darf der Mannschaftskampf nicht ausgetragen werden, er wird mit 0:12 kl. gegen die Mannschaft ohne Betreuung gewertet. Treten beide Mannschaften ohne Betreuung an, wird der Mannschaftskampf mit 0:0 kl. gewertet.

### 3. Spielberechtigung

Jeder Verein der ASJ kann mit einer oder mehreren Jugendmannschaften teilnehmen. Für einen ASVb-Verein sind Jugendliche spielberechtigt, die in einer seiner Seniorenmannschaften spielberechtigt oder für diesen als **Gast** gemeldet sind.

Von einem assoziierten Verein gemeldete Jugendliche, die aktive Mitglieder eines ASVb-Vereins sind, müssen mit der Meldung (siehe 4. Mannschaftsmeldung) wählen, für welchen der beiden Vereine sie bei der ASJ-MM ausschließlich spielen; diese Wahl gilt für die gesamte Saison.

Die Spielberechtigungen gelten pro Klasse, d. h. Jugendliche, die in einer der unteren Klassen gemeldet werden, dürfen zusätzlich in den höheren Klassen spielen.

#### **Gast**

Jugendliche, die zu Saisonbeginn aktive Mitglieder eines ASVb-Vereins - des Hauptvereins - sind, dürfen als Gast für einen anderen ASVb-Verein an der ASJ-MM teilnehmen. Die Wahl des Vereins muss für die gesamte Saison getroffen und unverzüglich dem Hauptverein mitgeteilt werden, für den die Gast-Jugendlichen dann nicht in einer ASJ-

Jugendmannschaft spielen dürfen. Besitzt die/der Jugendliche in der Saison schon auf höherer Ebene für die Jugendmannschaft eines anderen Vereins eine Spielberechtigung, darf sie/er auch bei der ASJ allenfalls für diesen Verein eine Gastspielberechtigung erhalten.

#### 4. Mannschaftsmeldung

Die **Meldung der teilnehmenden Mannschaften** in den jeweiligen Altersklassen muss bis zum **31.07.2025 per E-Mail** beim Jugendspielleiter B ([jslb@asvb.de](mailto:jslb@asvb.de)) eingegangen sein.

Der Termin für die **Meldung der Mannschaftsaufstellungen** ist der **31.08.2025**, ebenfalls per E-Mail an den Jugendspielleiter B.

Zu melden sind

- die Spielerinnen / Spieler in den jeweiligen Mannschaften mit ihrer Rangfolge,
- ggf. welche Jugendliche als Gast spielen,
- der Wochentag und der Ort, an dem die Mannschaften ihre Heimspiele austragen,
- die Kontaktdaten des Mannschaftsführers (E-Mail und Telefonnummer).

Für Jugendliche, die von einem assoziierten Verein gemeldet werden und aktive Mitglieder eines ASVb-Vereins sind, muss dem Jugendspielleiter B bis zum **31.08.2025** per E-Mail mitgeteilt werden, dass sie die gesamte Saison für den assoziierten Verein spielen.

Jugendliche, die nach dem Meldetermin eine Spielberechtigung für einen Verein erhalten, können als Ersatz für die unterste Mannschaft beim Jugendspielleiter B nachgemeldet werden. Die Regelungen zu Gast-Spielberechtigungen gelten sinngemäß. Nachmeldungen direkt vor einem Spieltag gelten als genehmigt, wenn zusätzlich der Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft vorab informiert wurde.

#### 5. Rangfolge

Die Rangfolge der U12, U14 und U20 wird unabhängig voneinander getrennt gemeldet und muss während der laufenden ASJ-MM beibehalten werden.

#### 6. Spieltermine

Die Kalenderwochen der Spieltermine werden nach der Mannschaftsmeldung festgelegt. Gespielt werden muss in der genannten Woche am Wochentag der Heimmannschaft. Ein Vorverlegen ist möglich, wenn beide Mannschaften zustimmen. Hierüber ist der Jugendspielleiter B per E-Mail zu unterrichten. Ein Nachverlegen – außer beim letzten Spieltag - ist nur nach vorheriger Abstimmung mit dem Jugendspielleiter B möglich.

Die erste Runde findet als gemeinsamer Spieltag voraussichtlich am **Samstag, dem 13.09.2025 in Eupen** statt. Hierzu ergeht noch eine gesonderte Einladung.

Der Spielbeginn **für die U12 und U14** muss vor 18:00 Uhr liegen. Eine Abweichung davon bedarf der Zustimmung beider Mannschaften. Der Jugendspielleiter B ist hierüber per E-Mail zu unterrichten.

An Wochentagen (montags bis freitags) muss der Spielbeginn nach 17:00 Uhr liegen.

## 7. Ergebnismeldung

Die **Heim**mannschaft meldet das Ergebnis umgehend dem Jugendspielleiter B per E-Mail. Die Spielberichtskarten verbleiben bis zum Saisonende bei den Vereinen.

Ergebnisse müssen in der festgelegten Spielwoche bis zum Sonntag 23:59 Uhr gemeldet werden. Bei verspäteter Ergebnismeldung wird eine Buße in Höhe von 10,00 € gegenüber dem meldepflichtigen Verein ausgesprochen.

## 8. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Spielerin/Spieler beträgt in der Klasse U20 90 Minuten für die ersten 40 Züge, in der Klasse U14 60 Minuten für die ersten 40 Züge (Zeitkontrolle). Danach werden jeder Spielerin /jedem Spieler für die verbleibenden Züge 30 Minuten zur Restbedenkzeit hinzugerechnet.

## 9. Verspätungsregelung

Die Karenzzeit beträgt 30 Minuten, d.h. jede Spielerin/ jeder Spieler, die/der mehr als eine halbe Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie.

## 10. Farbverteilung

Die Gastmannschaft spielt an den Brettern 1 und 4 mit den weißen Steinen.

## 11. Punktevergabe

- Gespielte Partie mit Sieg 3 Brettpunkte
- Gespielte Partie mit unentschieden 2 Brettpunkte
- Verlorene gespielte Partie 1 Brettpunkt
- kampflos verlorene Partie 0 Brettpunkte

es sei denn, die gegnerische Mannschaft wurde bis 20:00 Uhr am Vortag vor der Austragung des Mannschaftskampfes per E-Mail (Jugendspielleiter B im CC) über das unbesetzte Brett in Kenntnis gesetzt. In diesem Fall wird die verlorene Partie mit 1 Brettpunkt gewertet.

Ein gewonnener Mannschaftskampf wird mit 2 – 0 Mannschaftspunkten, ein unentschiedener mit 1 - 1 Mannschaftspunkten, ein verlorener mit 0 – 2 Mannschaftspunkten gewertet.

## 12. Feinwertung in der Endtabelle, Entscheidungsspiel

Über den ersten Platz und die Titelvergabe entscheiden die Mannschaftspunkte.

Bei Mannschaftspunktegleichheit von zwei Mannschaften wird in einem Entscheidungsspiel entschieden. Sind mehr als zwei Mannschaften punktgleich, qualifizieren sich die beiden Mannschaften mit der höchsten Brettpunktzahl für dieses Spiel. Das Heimrecht besitzt die Mannschaft mit der höchsten Brettpunktzahl. Über den Spieltermin entscheidet der Jugendspielleiter B nach Absprache mit den beteiligten Vereinen. Endet das Entscheidungsspiel unentschieden, entscheidet die Berliner Wertung. Gibt es auch hier keine Entscheidung, werden beide Mannschaften als Meister festgesetzt.

Über die übrigen Platzierungen entscheidet bei gleichen Mannschaftspunkten die Anzahl der Brettpunkte.

### **13. Spielabsage**

Eine Spielabsage muss dem gegnerischen Mannschaftsführer bis 20:00 Uhr am Tag vor der Austragung des Mannschaftskampfes per E-Mail mitgeteilt werden. Der Jugendspielleiter B ist dabei in den CC zu setzen. Ansonsten wird eine Buße in Höhe von 20 € fällig.

Ronald Hetfeld  
Jugendspielleiter B ASJ

E-Mail: JSLB@asvb.de

01.07.2025