Ausschreibung KSJ-Einzelmeisterschaften 2025/26

Ort: Mensa des Europagymnasiums Kerpen, Philipp-Schneider-Straße 12-20, 50171 Kerpen (Runde

1, 2, 5 und 6)

Mensa der Erzbischöflichen Liebfrauenschule Köln, Brucknerstraße 14, 50931 Köln (Runde

3,4 und 7)

Modus: 7 Runden Schweizer System, Auslosung mit Unterstützung von Swiss-Chess.

Bedenkzeit: U10: 60 Minuten für die gesamte Partie.

U12-U20: 90 Minuten für die gesamte Partie zuzüglich 15 Sekunden Inkrement pro Zug.

Spieltage: Samstag, 04.10.2025, 11:00 Uhr und 13:00/15:00 Uhr (1. + 2. Runde) in Kerpen!

Samstag, 22.11.2025, 11:00 Uhr und 13:00/15:00 Uhr (3. + 4. Runde) in Köln!
Samstag, 13.12.2025, 11:00 Uhr und 13:00/15:00 Uhr (5. + 6. Runde) in Kerpen!

Samstag, 10.01.2026, 13:00 Uhr (7. Runde) in Köln!

Die frühere Startzeit bei Doppelrunden gilt für die Altersklassen U8/U10.

Falls eine Partie über die volle Bedenkzeit gespielt wird, so hat der Spieler das Recht, dass seine

zweite Partie erst eine halbe Stunde nach Beendigung der ersten Partie beginnt.

Karenzzeit: Die Karenzzeit beträgt 30 Minuten ab dem tatsächlichen Spielbeginn, bei Störungen bitte den

Turnierleiter anrufen!

Startberechtigung: Alle spielberechtigten Jugendlichen der Jahrgänge 2006 und jünger, die einem Verein innerhalb

des Kölner Schachverbands angehören.

Altersklassen: **U8** (2018 und jünger), **U10** (2016, 2017) **U12** (2014, 2015); **U14** (2012, 2013);

U16 (2010, 2011); **U18** (2009, 2008); **U20** (2007, 2006) sowie **Mädchenwertung** in den jeweiligen Altersklassen. Bei weniger als acht Teilnehmern in einer Altersklasse werden mehrere

Altersklassen zusammengelegt.

Voranmeldung: Die Anmeldung erfolgt per Mail an johannesstheisen@gmail.com unter Angabe des Namens,

Vereins und Geburtsjahres. Um Voranmeldung bis zum <u>28.09.2025</u> wird gebeten! Wir bitten die Vereine aufgrund der Planung von Kapazitäten und Spielmaterial, bis zu diesem Zeitpunkt mindestens eine möglichst akkurate Schätzung der Anzahl ihrer Teilnehmer

mitzuteilen!

Anmeldeschluss (auch vorangemeldete Teilnehmer!) am 1. Spieltag um 10:40 Uhr! Notfalls kann eine Teilnahmebestätigung per Telefon oder durch andere Personen erfolgen. Liegt um 10:40 Uhr keinerlei Rückmeldung vor, besteht die Möglichkeit, die erste Runde nicht mitspielen zu

können!

Partieverlegung: Grundsätzlich nur in Absprache mit dem Turnierleiter möglich.

Fehlt ein Spieler ohne Ankündigung oder ohne nachvollziehbaren Grund bei einer Partie, so verliert er kampflos. **Nach der zweiten unentschuldigt kampflos verlorenen Partie scheidet ein Spieler aus dem Turnier aus**. Die Partien der 7. Runde können nicht nachgespielt werden –

Vorspielen oder Anwesenheit am Spieltag ist nötig.

Verfahren bei Punktgleichheit: Bei Punktgleichheit um einen Qualifikationsplatz entscheidet die Buchholzwertung mit einer Streichwertung, danach der direkte Vergleich und danach die Anzahl der erzielten Siege. Sollte danach noch immer keine Entscheidung gefallen sein, so werden zwei Blitzpartien mit jeweils fünf Minuten Bedenkzeit gespielt. Die Farbauslosung erfolgt vor der ersten Blitzpartie. Bei einem unentschiedenen Ergebnis wird weiter geblitzt, bis eine Entscheidung gefallen ist. Bei drei oder mehr punktgleichen Spielern wird ein einrundiges Blitzturnier gespielt, die Farbverteilung wird entsprechend gelost.

DWZ-Auswertung:

Das Turnier wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.

Titel, Qualifikation:

Der Sieger erhält den Titel "KSJ-Einzelmeister U xx 2025/26".

Für die SJM-EM 2026 in Windeck-Rosbach vom 28.03. – 01.04.2026 (geplant) qualifizieren sich in der Altersklasse U14 die ersten fünf, in den Altersklassen U12, U16 und U18 die ersten vier Spieler. In den Mädchenklassen U14w – U18w gibt es einen Platz pro Altersklasse.

Handyregelung:

Gemäß 11.3.2.1 der FIDE-Regeln ist das Mitbringen von Handys und sonstigen elektronischen Geräten in den Spielbereich grundsätzlich <u>verboten</u>. Für die KSJ-Einzelmeisterschaften gilt abweichend davon folgende Regelung:

- a) Die Handys sollen während des Turniers bei einer nicht mitspielenden Begleitperson des Vereins ausgeschaltet abgegeben werden oder im Auto bleiben.
- b) Nur sofern keine Begleitpersonen anwesend sind, kann das Handy ausgeschaltet in einer separaten Tasche aufbewahrt werden, die der Spieler während der Partie nicht nutzt oder ausgeschaltet neben das Brett gelegt werden, wo es für die Dauer der Partie liegen bleibt.

Wird ein Spieler mit einem eingeschalteten Handy im Turnierareal erwischt, so verliert er die Partie gemäß 11.3.2.2 der FIDE-Regeln sofort. Wird ein Spieler mit einem ausgeschalteten Handy im Turnierareal erwischt, so verliert er die Partie abweichend von 11.3.2.2 der FIDE-Regeln nicht sofort. Er wird verwarnt und aufgefordert das Handy nach den a bis b abzugeben. Sollte er sich weigern oder noch einmal mit dem Handy erwischt werden, so ist auf Partieverlust zu entscheiden.

Turnierleitung:

KSJ-Spielleiter Einzel Johannes Theisen johannesstheisen@gmail.com

Tel.: 0151-28779161

Schiedsrichter:

NSR Johannes Theisen.

Die Turnierleitung wird weitere qualifizierte Personen mit Schiedsrichteraufgaben betrauen.

Turnierausstieg:

Im Falle eines unzureichend begründeten Ausstiegs nach Beginn der ersten Runde kann der Spielleiter von §11 der KSJ-Jugendturnierordnung Gebrauch machen. Wahrnehmung von Freiplätzen auf höherer Ebene oder Teilnahme an anderen Turnieren gelten nicht als ausreichende Begründung.

Datenschutz:

Mit der Anmeldung erklärt sich der Teilnehmer bzw. die Teilnehmerin mit der Veröffentlichung seiner/ihrer turnierbezogenen Daten in Teilnehmer- und Ergebnislisten sowie mit der Aufnahme und Veröffentlichung von Fotos im Zusammenhang mit dem Turnier einverstanden.

Rechtsmittelbelehrung: Gegen diese Ausschreibung ist Protest möglich beim KSV-Turnierausschuss

z. Hd. Thomas Hackbusch

Mail: spielausschuss(at)koelner-schachverband.de

gemäß KSJ-TO §11 (2) in Verbindung mit J-RVO NRW.

Rechtsmittel und sämtliche Unterlagen sind gemäß den Fristen in §13 J-RVO NRW einzureichen.

Die Protestgebühr in Höhe von 100,- Euro ist auf das Konto des KSV zu überweisen.

Änderungen behält sich der Spielleiter vor.