

Checkliste zur Ausrichtung und Durchführung von Jugendturnieren, am Beispiel der Bezirks-Jugend-Einzelmeisterschaften

Mit der folgenden Aufstellung soll Ausrichtern von Jugendturnieren ein kleiner Leitfaden an die Hand gegeben werden. Es wurde versucht, die wichtigen Details zu sammeln und in Form zu bringen. Die Aufstellung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wer noch weitere Anregungen, Ideen, Vorschläge hat oder Fehler findet, möge sich bitte beim 1. Vorsitzenden der Schachjugend Pfalz melden.

A) Ausrichter

I. Verein

II. Bezirk/Jugendleiter selbst

Hier muss im Vorfeld geklärt werden, wer das Turnier vergibt. Macht dies die Bezirksversammlung oder kann das der Jugendleiter eigenständig erledigen.

B) Ausschreibung

Zu klären ist, wer diese Ausschreibung vornimmt. Bezirk oder ausrichtender Verein? Turniere von Verbänden veranstaltet werden sollten entweder durch den Veranstalter ausgeschrieben werden oder wenn die Ausschreibung durch den Ausrichter erfolgt sollte der Veranstalter (z.B. Bezirk Nord-Ost) als Ansprechpartner (z.B. Bezirksjugendleiter) zumindest mitbenannt werden.

I. Termin

- a) Verschiedene Tage oder
- b) die Meisterschaften an einem WE durchführen

Bei der Terminierung der Meisterschaften sollte darauf geachtet werden, dass es möglichst keine Überschneidungen mit anderen, vor allem offiziellen Veranstaltungen gibt. Weiterhin MUSS die Meisterschaft nach dem 2. November-Wochenende abgeschlossen sein. Nur so ist gewährleistet, dass der Schachjugend Pfalz bis zur Sitzung zur Besetzung der Pfalzmeisterschaften alle Tabellen und aktuellen Listen (z.B. DWZ-Auswertung) vorliegen!

II. Uhrzeiten/Rundenbeginn

III. Anmeldeschluss

IV. Startgeld

V. Modus (voraussichtlich)

- a) Schweizer System
- b) Rundenturnier
- c) Hinweis, dass verschiedene Altersklassen sowie Mädchen und Jungen in einem Turnier spielen können.

VI. ggf. welche Preise ausgesetzt werden

VII. Bedenkzeit

- a) U 10: keine Vorschriften, da dies kein Qualifikationsturnier für Pfalzebene ist, d.h. die Pfälzischen Jugend Einzelmeisterschaften U10 sind für alle aktiv gemeldeten Spieler dieser Altersklasse offen.
- b) U 12: mindestens 1 Stunde/Spieler
- c) ab U 14 mindestens 1,5 Stunden/Spieler. Nur dadurch können die Partien auch der DWZ-Auswertung zugeführt werden. Dies ist Pflicht für die Jugendmeisterschaften und auch nur so wird das Turnier als Qualifikation für die PJEM anerkannt.

VIII. Hinweis auf die Qualifikation

Die Bezirkseinzelnmeister der einzelnen Altersklassen haben sich automatisch für die Jugendmeisterschaften der Pfalz (PJEM) qualifiziert. Die weiteren Plätze werden auf der Nominierungssitzung der SJP vergeben.

IX. Altersklassen

Wichtiger Hinweis: Da die Bezirks-Jugend-Meisterschaften ein Qualifikationsturnier für die PJEM des folgenden Jahres sind, gelten auch die entsprechenden Altersstichtage des folgenden Jahres!!

Hier die Stichtage für die Meisterschaften 2005:

U 10: 01.01.1996

U 12: 01.01.1994

U 14: 01.01.1992

U 16: 01.01.1990

U 18: 01.01.1988

X. Feinwertung bei Punktgleichheit

XI. Ansprechpartner (Name, Adresse, Tel.-Nr., Email)

XII. Anfahrtsskizze

C) Räumlichkeiten

I. großzügiger Spielsaal (Ellenbogenfreiheit)

Ggf. mehrere Räume für die verschiedenen Altersklassen, bzw.

- ✓ Ansprüche an den Turniersaal:
 - Ruhig
 - Gute belüftet
 - Rauchverbot
 - Gut beleuchtet
 - Geeignete Stühle
 - Tische mit ausreichenden Maßen
 - Temperatur nicht zu heiß, nicht zu kalt
- ✓ Geeignetes Spielmaterial, einheitlicher Figurensatz
- ✓ Toilettenanlage geeignet und ausreichend
- ✓ Sauberkeit (Spielsaal und Toiletten)
- ✓ Papierkörbe/Mülleimer vorhanden
- ✓ Verpflegungs- und Getränkeangebot im Gebäude des Spielsaals
- ✓ Raucherzone (für Eltern/Betreuer)
- ✓ Handyverbot im Turnierbereich (angeben, welche Folgen bei Nichtbeachtung!)

II. Analyseraum

III. Verpflegung

- a) durch Gastronom
- b) Eigenverkauf

Wird ein preiswertes Mittagessen angeboten ?

D) Material

Zu klären ist, ob das Spielmaterial zentral beschafft werden kann (z.B. beim PSB entliehen), ob es der ausrichtende Verein stellt oder ob es (nur als Notlösung!!) von den Teilnehmern mitgebracht werden muss (dann allerdings für Reserven sorgen!!)

I. Bretter/Figuren

II. Uhren

III. Partieformulare

IV. Auslosung

(PC mit Drucker, Auslosungskarten/Tabellen)

V: Weiteres

- ✓ Papier und Schreibmaterial
- ✓ Toner/Tinte
- ✓ Tesafilm
- ✓ Aushängemöglichkeiten (mehrere Aushänge)
- ✓ Ggf. Tabellenvordruck
- ✓ Verteilersteckdose / Verlängerungskabel
- ✓ Ersatzkugelschreiber
- ✓ Zeitnotmaterial (Formulare/Kuli/Schreibbrett)
- ✓ Turnierleiterraum/-tisch
- ✓ Brett- / Tischnummerierung
- ✓ Wechselgeld für Startgelder

E) Personal

I. Turnierleiter/Schiedsrichter

Diesen „Job“ übernimmt normalerweise der Bezirksjugendleiter. Als Ersatz oder Hilfe sollte jedoch noch eine weitere geeignete Person beauftragt werden.

II. Helfer

z.B. für Ausschank, Aufräumen/Aufbauen, Hilfsschiedsrichter in ggf. weiteren Turniersälen oder in Zeitnotphasen, Aufsicht

III. Offizielle einladen

Für Eröffnung/Siegerehrung könnten zur Aufwertung des Turniers Offizielle eingeladen werden. z.B. Bürgermeister/Ortsbürgermeister, Vertreter des Ausrichtervereins usw. Dies gibt dem Turnier einen gewissen Stellenwert, auch bei den Teilnehmern.

F) Presse

Wichtig ist natürlich auch die Außendarstellung des Turniers. Deshalb möglichst viele Vorabinformationen, ggf. Zwischenstände und natürlich die Endergebnisse an:

- ✓ Internet (E-Mail)
- ✓ Rochade
- ✓ Amtsblatt
- ✓ Zeitungen

G) Sonstiges

I. Preise

- a) Urkunden
- b) Pokale
- c) altersgerechte Sachpreise
- d) ggf. Teilnehmerurkunden

II. Sponsoren suchen

- a) Gastronom des Ausrichterlokals ansprechen
- b) Schirmherr einsetzen
- c) Pokalspenden (z.B. Landrat, Bürgermeister, Verbandsbürgermeister ansprechen)

III. Auf Eltern/Betreuer achten

Anlage 1: Grundregeln für das Auslosungsverfahren nach Schweizer - System

Wir gehen davon aus, dass für die Auslosung das Programm **WinSwiss** genutzt wird.

Folgende Parameter bei den Turniereinstellungen beachten

Grundsätzlich alle Einstellungen wählen bei der "(FIDE)" dabei steht.

Paarungsermittlung:	Nach FIDE
Ranglistendarstellung:	Standard
Ranglistenkorrektur:	aktivieren
Kampflose Paarungen erneut lösen:	aktivieren
Zweite Wertung	z.B. Buchholzwertung (üblich bei CH Turnieren)
Dritte Wertung	z.B. Siegwertung (= PJEM Regelung)
Anzahl der Streichwertungen:	eine (kein Muss, aber sehr sinnvoll !)
Runden mit Vereinstest:	0 bei Meisterschaften 0 bis 3 bei Opens
Runden mit erzwungenem Farbausgleich:	0
Letzte Runde Farbprüfung aufheben?	Ja

WinSwiss 8 Nutzer sollten beim Turniermodus, den Modus " Schweizer System (nur Fide Einstellungen möglich)" nutzen. Für Meisterschaften ist dies die sinnvollste Einstellung. Ein Großteil (aber nicht alle) der o.g. Einstellung werden dann vom Programm gesetzt.

Anmeldung:

Geburtsdatum und DWZ abfragen, bei der empfohlenen Nutzung der Hintergrunddatenbank (s.u.) ist letzteres nicht nötig.

Teilnehmerliste:

Spielernamen mit DWZ erfassen, da sonst keine korrekte Auslosung der 1.Rd möglich ist. Am einfachsten ist es daher die **Hintergrunddatenbank** (s.u.) zu nutzen.

Auslosung:

- Teilnehmerliste nach Wertungszahlen (DWZ) sortieren! Wichtig!
Die Sortierung ist nach der Auslosung der ersten Runde nicht mehr möglich!
- Auslosen

Verspätete Spieler:

Grundsätzlich hat kein Spieler, der nach Meldeschluss (dieser muss in der Ausschreibung stehen!) zu einem Turnier kommt noch das Recht auf eine Turnierteilnahme ab Runde 1. Dennoch kann der Turnierleiter diese Spieler noch zu lassen.

1. Beispiel: *Spieler/in A kommt nach der Auslosung aber vor Beginn der 1.Runde*

- Turnier in den Grundzustand versetzen.
Alle Paarungen werden vom Programm gelöscht!
- Spieler (Herr A) in die Teilnehmerliste aufnehmen
- Erneut nach DWZ sortieren
- Erneut losen

2. Beispiel: *Spieler/in A kommt nach dem Beginn der 1.Runde*

Fall 2.1)

Der/die Spieler/in A darf erst zur zweiten Runde in das Turniergehehen eingreifen:

- Spieler (Herr A) vor der Auslosung der zweiten Runde in die Teilnehmerliste erfassen
- Eine Sortierung ist nicht mehr möglich!
- Zweite Runde auslosen

Fall 2.2)

Es gibt einen spielfreien Spieler/in B und der/die Spieler/in A darf daher bereits ab der 1.Runde anstelle von Spielfrei mitspielen. Das Spiel zw. A und B kann sofort beginnen.

Schwieriger ist es den neuen Spieler (Herr A) in WinSwiss zu erfassen:

Einfach "spielfrei" zu überschreiben funktioniert nicht!

- Wenn noch nicht vorhanden, Paarungsliste ausdrucken
- WinSwiss Datei unter einen anderen Namen sichern
- Turnier in Grundzustand versetzen
- Neuen Spieler (Herr A) erfassen
- Teilnehmerliste sortieren
- Losen
- Im Fenster "Neue Paarungen im Schweizer System" Funktion "Paarungen manuell setzen" wählen
- Partie A gegen B vorgeben (manuell setzen)
- Restliche Paarungen von Programm losen lassen
- Es sollten sich wieder die ursprünglichen Paarungen ergeben
- Diese **müssen** mit der vorher ausgedruckten Paarungsliste abgeglichen werden!
- Sollte WinSwiss andere Paarungen ausgeben, dann:
 - Turnier erneut in Grundzustand versetzen
 - Alle Paarungen müssen nun manuell gesetzt werden

Die Entscheidung, ob ein zu spät gekommener Spieler noch an der ersten Runde eines Turniers teilnehmen darf trifft der Turnierleiter!

Hintergrunddatenbank

In dieser Datenbank sind alle Spieler im Bereich des DSB mit ihrer DWZ bzw. Elo enthalten. Die Datenbank kann unter www.swiss-chess.de heruntergeladen werden. Sie wird halbjährlich aktualisiert.

WinSwiss 8 Nutzer!

Mit **WinSwiss** der Version **8** und einen Internetzugang lassen sich in 2 bis 3 Minuten aktuelle Hintergrunddatenbanken erstellen.

Einfach von der DWZ Datenbank Seite (<http://www.schachbund.de/dwz/db/>) des Deutschen Schachbunds (www.schachbund.de) unter dem Bereich "Download" die aktuellen DWZ Daten (werden 14tägig aktualisiert) als Version "DOS" des Schachbundes Rheinland-Pfalz herunterladen.

Die Umwandlung der Daten in die Hintergrunddatenbank ist in der Hilfe von WinSwiss erläutert.

Die Nutzung der o.g. Funktionen sind nicht alle ganz einfach. Hier lässt die Benutzerfreundlichkeit noch etwas zu wünschen übrig. Daher ist es unerfahrenen WinSwiss Anwendern dringend anzuraten sich vor dem Turnier mit dem Programm vertraut zu machen. Am sinnvollsten ist es, zu Hause ein Turnier mit den oben angesprochen Problemen durchzuspielen. So lernt man das Programm am besten kennen.

© Thomas Hirschinger, Wolfgang Appel & Christian Plitzko