



8. Kindergartenpokal

Wann: 18.05.2019 **Beginn:** 10:00 Uhr **Ende:** ca. 13:00 Uhr

Die Mannschaften sind vom Betreuer bis spätestens 09:40 Uhr am Computer vor Ort zu melden.



Wo:

im Kaufpark Dresden-Nickern, Dohnaer Str. 246, 01239 Dresden

Modus: 5 Runden Schweizer System, Computerauslosung mit Swiss Chess

Bedenkzeit: 10 min

Mannschaft: besteht aus 3 Kindern der gleichen Einrichtung.

Es können max. 16 Mannschaften teilnehmen.

(Es können von einer Einrichtung auch mehrere Mannschaften gebildet werden, 1 Ersatzspieler ist zulässig.

Mannschaften aus Kindern verschiedener Einrichtungen sind möglich, werden aber bei der Pokalvergabe nicht berücksichtigt!)

Wertung:

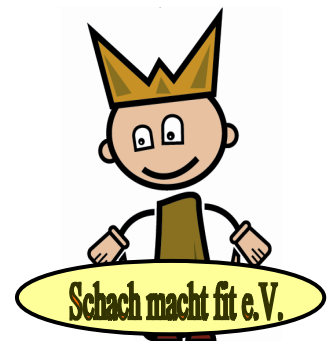
1. Mannschaftspunkte
2. Brettunkte
3. Buchholzpunkte

Anmeldung: bis 14.05.2019 per Email an: schachschulemeng@t-online.de
unter Angabe der Einrichtung und der Mannschaftsaufstellung.
Die Anmeldung erfolgt durch den Mannschaftsleiter!

Startgeld: pro Mannschaft: 8,00 €, Bezahlung in bar vor Ort durch Betreuer.
Sonderpreis 6,00 € für Mannschaften, die von der Schachschule Meng oder Schach macht fit e.V. trainiert werden.

Preise: Die ersten drei Mannschaften und die beste Mädchenmannschaft.
erhalten einen Pokal und Medaillen.
Sonderpreise für die besten Spieler am 1.;2. und 3. Brett
Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

Veranstalter: Schachschule Meng & Schach macht fit e. V.
Ottenbach 8, 01683 Nossen,
OT Raußnitz, Tel.035246/516965



Mit der Anmeldung zum Turnier stimmt der Teilnehmer bzw. der Erziehungsberechtigte zu, dass der Teilnehmer während seines Aufenthaltes am Veranstaltungsort fotografiert und gefilmt werden kann und diese Aufnahmen durch Schach macht fit e.V. oder Dritte verwendet werden können. Dies gilt auch nach Beendigung des Turnieres. Ergebnisse werden namentlich in verschiedenen Medien veröffentlicht.

Turnieranleitung für Eltern und Betreuer

Da es für viele Eltern das 1. Turnier sein wird, an dem sie mit ihrem Kind teilnehmen nachfolgend ein paar Hinweise:

1. Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaftsaufstellung bleibt über die 5 Spiele unverändert. Wer für das 1. Brett gemeldet ist spielt auch alle Runden am 1. Brett usw. Tritt die Mannschaft mit Ersatzspieler an, so wird dieser immer am Brett 3 eingesetzt. Wenn der Spieler vom Brett 2 aussetzt, rutscht der Spieler vom Brett 3 an die 2 und der Ersatzspieler spielt an Brett 3. Setzt Brett 1 aus dann geht die 2 an die 1, die 3 an die 2 und der Ersatzspieler wieder an Brett 3.

2. Farbe der Spielfiguren

In der Auslosung hat die erstgenannte Mannschaft am 1. Brett Weiß, am 2. Schwarz und am 3. wieder Weiß. Es sitzen also die Kinder eines Kindergartens immer nebeneinander.

3. Aufgaben des Schiedsrichters

Entgegen anderen Sportarten wird beim Schach der Schiedsrichter nur aktiv, wenn es von einem Spieler gefordert wird. Auch wenn z.B. ein König im Schach steht, darf der Schiedsrichter erst eingreifen, wenn es ein Spieler reklamiert. Auf gar keinen Fall haben Zuschauer Hinweise an die Spieler zu geben. In diesem Fall greift der Schiedsrichter auch ohne Spielerauftrag ein und schickt den „Vorsager“ einkaufen.

4. Ende des Spiels

1. Durch Matt, der Spieler führt einen Zug aus drückt die Uhr und sagt Schach Matt an. Findet der andere Spieler noch einen möglichen Zug führt er ihn aus und drückt seinerseits die Uhr. Das Spiel geht normal weiter.

Findet er keinen möglichen Zug mehr, hält er die Uhr an und erkennt damit das Schach Matt an. Ob es tatsächlich Matt ist, spielt dann keine Rolle mehr.

2. Durch Zeitüberschreitung, wenn bei einem Spieler das Blättchen in der Schachuhr gefallen ist und dies vom Gegner angezeigt wird. Ist aus Unaufmerksamkeit bei beiden Spielern das Blättchen gefallen, so ist die Partie unentschieden zu werten.

3. Durch Remis, bei gegenseitiger Vereinbarung, Patt, Materialmangel, 3-fache Stellungswiederholung und theoretisch der 50-Züge Regel.

5. Aufgaben der Zuschauer

Schweigen, staunen, ärgern, verzweifeln, trösten, bewundern, filmen und fotografieren.