

Schachfreunde Limburgerhof e.V.

Elternabend

Wir

- Gegründet: 1948
- Mitglied im Sportbund Pfalz
- Mitglied im Pfälzischen Schachbund e.V.
- Mitglieder: 40
- Mannschaften: 2 (Bezirksliga, Bezirksklasse)
- Jugendmannschaften: 2 (Nachwuchsliga)

Vorstand

- 1.Vorsitzender & Jugendleiter: Christian Plitzko
- 2.Vorsitzender & Pressewart: Stephan Schubert
- Schatzmeister: Patrick Beck
- Zeugwart: Florian Wagner
- Schriftführer: Christoph Konheisner

Wir sind stolz auf unsere erfolgreiche Jugendarbeit

- Größte Erfolge:
Rheinland-Pfalz-Meister der Jugend
Julian Beller, Jonas Wortmann, Ramil Babayev
- **Mehrfacher** pfälzischer und rheinland-pfälzischer
Vereinsmannschaftsmeister
- **Teilnahme an Deutschen Einzel- und
Vereinsmeisterschaften**
- **8 von 11** Spieler der I. Mannschaft wurden von uns
ausgebildet.
- Ehemalige Jugendliche engagieren sich im Verein

Die Jugendtrainer

Gruppe I:

- **Reinhard Ripsam**
früherer Oberligaspieler, Jugendtrainer seit 2014
- **Wolfgang Appel**
ehemaliger langjähriger Kaderreferent/-trainer der Schachjugend Pfalz
Ehrenmitglied der Schachjugend Pfalz
mehr als 20 Jahre Erfahrung als Jugendtrainer

Gruppe II

- **Christian Plitzko**
(Kadertrainer und Vorsitzender der Schachjugend Pfalz,
ehemaliger Referent für Spitzensport der Schachjugend Rheinland-Pfalz)
seit mehr als 15 Jahren Jugendtrainer der Schachfreunde
- **Adrian Conte**, im Verein ausgebildet und engagiert sich seit 2014 in der Jugendarbeit

Kurs Bauerndiplom

- Stepan Schubert

Alle Trainer vertreten sich bei Bedarf gegenseitig.

Konzept

- **Regelkenntnisse** und erste einfache Motive werden im **Kurs Bauerndiplom** vermittelt
- Danach können die interessierten Kinder zu der Gruppe I oder Gruppe II stoßen
- Eventuell wird noch ein **Vorbereitungskurs** eingeschoben, um die Lücke zu den beiden Kursen zu schließen

Trainingszeiten

Kurs **Bauerndiplom**: 17:00 bis 18:00 Uhr

Gruppe I und Gruppe II: 18:00 bis 19:30 Uhr

In diesen Zeiten wird trainiert!

Spielen können die Kinder **nach dem Training!**

Die Kinder können so lange bleiben wie sie möchten und dürfen.

So können sie auch mal gegen die Erwachsenen antreten.

Trainingsinhalte

Im Schach gibt es immer wiederkehrende **Muster**.

Wer mehr Muster kennt **und** diese kreativ anzuwenden weiß, der gewinnt die Partie.

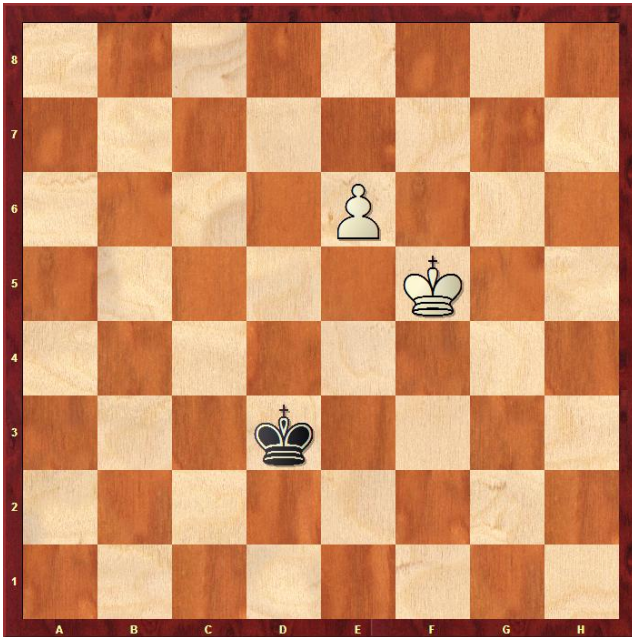
Diese Muster kann man lernen.

Inhalte für Anfänger und leicht Fortgeschrittene

- **Grundsätze der Eröffnung**
- **Taktische Motive** (Fesselungen, Doppelangriffe)
- **Endspiele**: Wie verwandelt man einen Bauern
- Wie setzt man mit wenig Material matt:
z.B. Turm & König (Weiß) gegen König (Schwarz)
- Trainingsmaterial:

www.schachfreunde-limburgerhof.de

Beispiele



Der Bauer zieht nach unten,
Richtung schwarzen König

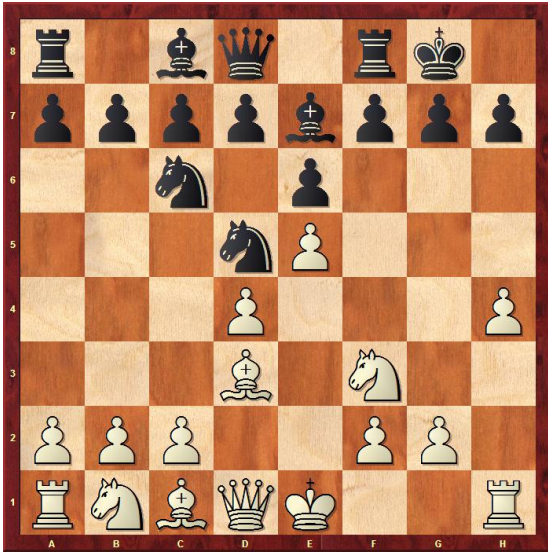
Wei am Zug gewinnt!

Es gewinnt nur ein Zug! Die Alternativen
fhren zum Remis.

Wenn Wei wei, was **Schlselfelder** sind,
dann ist die Aufgabe sehr einfach. Wei muss
keinen einzigen Zug rechnen!

Er macht ohne Rechnen den richtigen und
wei, dass er eine Gewinnstellung erreicht
hat.

Wei er nicht was Schlselfelder sind, muss
er rechnen und das auch noch richtig und
recht weit. Wei kann nun Fehler machen.



Weiß am Zug

Ein **klassisches Beispiel** für ein **Muster**.

Ein gut ausgebildeter Schachspieler **sieht** bereits nach **wenigen Sekunden die richtige Idee**.

Das Berechnen, ob es hier auch wirklich funktioniert, ist dann nicht mehr schwer und dauert nicht lange.

Dieses Standardbeispiel stammt vom italienischen Meister Gioachino Greco und wurde bereits 1619 veröffentlicht.

Kennt man diese Urform, dann ist es leichter in ähnlichen Stellungen, wo es nicht ganz so leicht ist, die gleiche Idee zu finden.

Dieses Muster heißt: **Das klassische Läuferopfer**.

Lösung: 1.Lxh7+! Kxh7 2.Sg5+ Kg8 3.Dh5 Te8 4.Dh7+ Kf8 5.Dh8# 1-0



Weiß am Zug

Dieses Beispiel ist viel schwieriger.

Aber einige **Stellungsmerkmale**, die **im Unterricht** anhand der vorherigen Aufgabe und einigen weiteren **vermittelt werden**, sind auch hier vorhanden:

- 1) Kein Springer auf f6 (wichtiger Verteidiger)
- 2) Unser Läufer zielt nach h7
- 3) Ein Springer steht bereit, um auf g5 den Angriff zu verstärken
- 4) Der Läufer f4 unterstützt dies (deckt den Springer, sobald er auf g5 steht)
- 5) Die Dame kann, nach dem Springerwegzug, auf g4 oder h5 eingreifen
- 6) Mit dem Turm e1 haben wir eine weitere Figur für den Angriff im Reserve.
Der Turm a1 ist zu weit weg und wird keine Rolle im Angriff spielen können.

Diese Merkmale weisen daraufhin, dass auch hier das klassische Läuferopfer vielleicht zum Erfolg führen kann. Kennt man diese nicht, dann wird man nur sehr schwer, wenn überhaupt auf die richtige Idee kommen. Auch so ist es schwierig, die Konsequenzen von **1.Lh7+!** zu berechnen. Die Kenntnis des Musters erleichtert das sehr!

Disziplinen im Schach

Es gibt verschiedene Disziplinen, man kann diese vielleicht mit der Leichtathletik vergleichen:

- Blitzschach: 5 Minuten (Sprint)
- Schnellschach: 15 Minuten bis 60 Minuten (Mittelstrecke)
- Turnierschach: über eine Stunde (Langstrecke)

Bedeutung der Bedenkzeit

- **Dauer** des Turniers ist **planbar**
Ursprünglich gingen Partien endlos, Spieler sind sogar eingeschlafen!
- Je **länger** die **Bedenkzeit**, desto mehr Zeit hat man für den einzelnen Zug und um so **höher** ist das **Niveau**. Der Faktor „Zufall“ nimmt ab.
- Daher werden **wichtige Turniere** mit **Turnierbedenkzeit** (> eine Stunde) ausgespielt.

Die Struktur der Verbände

FIDE (Weltschachbund)

Mitglied im



Deutscher Schachbund (DSB) und
Deutsche Schachjugend (DSJ)

Mitglied im



Schachbund Rheinland-Pfalz (SBRP) und
Schachjugend Rheinland-Pfalz (SJRP)

Mitglied im



Pfälzischer Schachbund (PSB) und
Schachjugend Pfalz (SJP)

Mitglied im



Schachfreunde Limburgerhof e.V. (SF)

Der PSB und die SJP

Pfälzischer Schachbund (PSB):

- Eingetragener Verein
- Dachverband & Interessenvertretung der pfälzischen Vereine
- Organisiert den vereinsübergreifenden Spielbetrieb
- Fördert den Schachsport

Schachjugend Pfalz (SJP):

- Gehört dem PSB an, verwaltet sich selbständig (eigene Organe und Ordnungen)
- Organisiert den Jugendspielbetrieb
- Fördert talentierte Kinder und Jugendliche

Struktur PSB

- Untergliederung in derzeit 5 Bezirke, die den Spielbetrieb der unteren Klassen organisieren.
- Unser Bezirk: **Bezirk II/III Nord-Ost**
Fusion der Bezirke II und III
Region: Altrip, Grünstadt, Ludwigshafen, Bad Dürkheim, Neustadt, Schifferstadt, Frankenthal, Worms

Mittelfristig kommen vielleicht noch Eisenberg und Kirchheimbolanden hinzu.

Spielbetrieb

Teilt sich auf in

- Ligabetrieb
- Einzelmeisterschaften und offene Turniere

Da im Schach körperliche Voraussetzungen keine Rolle spielen, **können** und **sollen** auch Kinder und Jugendliche am Spielbetrieb des PSB teilnehmen. Der **Jugendspielbetrieb** ist ein **Zusatzangebot**.

Für die spielerische Entwicklung ist die Teilnahme am Spielbetrieb des PSB sehr wichtig!

Entsprechende Spielstärke natürlich vorausgesetzt.

Ligabetrieb

- 1.Bundesliga (höchste Liga)
- 2.Bundesliga
- Oberliga
- 1. & 2. Rheinland-Pfalz-Liga
- 1. & 2.Pfalzliga
- Bezirksliga (organisiert der Bezirk im Auftrag des PSB)
- Bezirksklasse (8er Mannschaften → besteht aus 8 Spielern)
- Kreisliga (6er Mannschaften)
- Kreisklasse (4er Mannschaften)

Organisiert von: Deutscher Schachbund, Schachbund Rheinland-Pfalz & Saarland, Schachbund Rheinland-Pfalz, Pfälzischer Schachbund, Bezirk

Einzelmeisterschaften

Bezirksmeisterschaften

Meister qualifiziert sich für das
Meisteranwärterturnier beim Schachkongress

Bezirkspokal (Dähnepokal)

- Bezirkspokalsieger qualifiziert sich für den Pfalzpokal.
- Pfalzpokalsieger ist für den Rheinland-Pfalz Pokal und für das Meisteranwärterturnier qualifiziert

Schachkongress

Beim Schachkongress wird der
Pfälzische Meister
ausgespielt.

Meisterturnier A

Sieger ist der Pfalzmeister

Meisterturnier B

Sieger steigt ins Meisterturnier A auf

Meisteranwärterturniere I + II

Die Sieger der beiden Turniere steigen ins
Meisterturnier B auf

Hauptturniere I-V

Die Sieger steigen in die Meisteranwärterturniere auf
An den Hauptturnieren können alle teilnehmen
(Keine Qualifikation)



Es ist möglich bei
den Meister-
turnieren quer
einzusteigen, aber
das führt zu weit.

Jugendspielbetrieb

Kinder & Jugendliche möchten und sollen sich **untereinander messen**.

Daher gibt es – von der jeweiligen Schachjugend- **spezielle Angebote**:

- Einzelmeisterschaften
- Vereinsmannschaftsmeisterschaften

Einzelmeisterschaften

- 1) Weltmeisterschaften / Europameisterschaften
- 2) Deutsche Meisterschaften
- 3) Rheinland-Pfalz-Meisterschaften
- 4) Pfalzmeisterschaften
- 5) Bezirksmeisterschaften



Wichtig:

Die Kinder müssen sich hochkämpfen (qualifizieren)!

Wer nicht an den Bezirksmeisterschaften teilgenommen hat, der kann nicht zur Pfalzmeisterschaft eingeladen werden usw.

Es gibt allerdings Ausnahmeregelungen.

Die **Meisterschaften** sind meiner Erfahrung nach **sehr wichtig** für die Kinder. Das Messen mit Gleichaltrigen, die Wettkämpfe, machen viel Spaß. Auch das Drumherum (die Schachjugend bietet bei den mehrtägigen Meisterschaften **Übernachtungen** an) ist bei den Kindern sehr beliebt. Oft entstehen neue **vereinsübergreifende Freundschaften**.

Das Kind weiß nun, für was es eigentlich trainiert. Es hat ein **Ziel**: „**Da will ich wieder hin!**“.

Altersklassen

Im Jugendschach gibt es folgende Altersklassen:

U8, U10, U12, U14, U16, U18, U20

Das „U“ steht für **unter** xx Jahre.

Überdurchschnittlich starke **Kinder** treten daher oft auch zur **Talentförderung** eine oder zwei **Altersklassen höher** an. Z. B. können die besten U10 Spieler sich oft problemlos mit U12 Spielern messen und werden daher auch zur U12 Meisterschaft eingeladen.

2015 war der Pfalzmeister U12 ein U10 Spieler!

Stichtage

Die Zugehörigkeit der Altersklasse richtet sich nachdem Geburtsjahr, für 2015 gilt:

U10: 2005 und jünger

U12: 2003 und jünger, usw.

Ausnahmen:

Bezirksjugendmeisterschaften 2015

Die Bezirksmeisterschaften 2015 sind die Qualifikation für die Pfalzmeisterschaften 2016. Daher richten sich die Stichtage nach der Pfalzmeisterschaft 2016:

U10: 2006 und jünger, U12 2004 und jünger usw.

Offene Jugendturniere:

Das sind Privatveranstaltungen, d.h. jeder Veranstalter kann die Altersklassen nach seinen Vorstellungen festlegen.

Wertigkeit der Turniere

Viel Spielen ist wichtig!

- 1) Turniere sind immer auch Training.
- 2) Das Messen mit anderen macht den Reiz von Sport aus -> erhält das Interesse am Schach

Im Schachsport gibt es **Meisterschaften** und offene Turniere. **Offene Turniere** sind „**Privatveranstaltungen** für jedermann“

Sie sind unterschiedlich zu gewichten. Bei Terminüberschneidungen sind die Meisterschaften vorzuziehen.

Wichtig sind

- **Meisterschaften**

Auf die Teilnahme, gute Platzierungen oder gar Titel, darauf sind Kinder sehr stolz.

=> Motivation für den Schachsport

- **Turniere mit Turnierbedenkzeit**

Anhaltspunkt: DWZ Auswertung
(in der Ausschreibung angekündigt)

Offene Turniere mit **kürzerer Bedenkzeit**, wie z.B.

Jugend-Grand-Prix, Nikolausopen Heilbronn, sind eine wertvolle Ergänzung zum Schachtraining.

Sie stellen auch immer ein Treffen der Schachjugend dar, man schließt und pflegt vereinsübergreifende Freundschaften.

Wann anfangen?

So früh wie möglich! Es gibt kein „zu jung“!

Erfahrungen sind sehr wichtig, gerade bei Meisterschaften.

„**Hat ja noch Zeit**“ ist **nicht** leistungsfördernd!

Vorausgesetzt das Kind hat sportliche Ziele (Teilnahme an Meisterschaften, gute Platzierungen usw).

Das Kind lernt Ablauf, Örtlichkeiten, Schiedsrichter und Betreuer kennen. Im Jugendschach sind das oft dieselben. Das verleiht beim nächsten Mal Sicherheit und lenkt nicht vom Brettgeschehen ab.

Das **Messen** mit starken Gegnern ist für die **Verbesserung** des eigenen Schachs ebenfalls **sehr wichtig**. Man **passt sich an**, sowohl nach unten als auch nach oben.

Kinder, die spät anfangen Turniere zu spielen, müssen mehr Zeit investieren, um den Vorsprung der Altersgenossen aufzuholen und mithalten zu können. Einige schaffen das nicht mehr. Die Gefahr, dass sie das Interesse am Schach mangels Erfolgserlebnissen verlieren, ist dann erfahrungsgemäß groß.

Pfalzmeisterschaft U10

- Ist offen: Keine Qualifikation erforderlich
- Ist ein Ein-Tages-Turnier
- Findet nicht zusammen mit der Pfalzmeisterschaft U12-U18 statt
- Findet meistens am 03. oder 4. Samstag im Januar statt

Pfalzmeisterschaft U12-U18

- **Mehrtägige** Veranstaltung
- I.d.R. 02.- 06. Januar
- **Turnierschach** -> steigert das Spielniveau
Daher auch sehr gutes **Training**
- U14-U18 spielen bis 7 Runden
- U12 spielen 9-11 Runden (kürzere Bedenkzeit)
- Teilnehmer: **70 Kinder** von **8-17** Jahren

- **Übernachtung** wird angeboten, wird auch von den **jüngsten gerne** genutzt.
- Übernachtung ist **kein Muss!**
- Fördert aber den sozialen Zusammenhalt
- Macht den Reiz der Meisterschaft aus
- Die **Aufsicht** übernimmt die **Schachjugend**
- Betreuer 2015:
u.a. Jörn Lenhardt (Jugendleiter unseres Bezirks), Wolfgang Appel, Christian Plitzko
eine weibl. Betreuerin ist ebenfalls dabei

Wie kommt man zur Pfalzmeisterschaft?

Die **Pfalzmeisterschaft U10** ist offen, d.h. es ist keine Qualifikation erforderlich.

Für die **Pfalzmeisterschaft U12-U18** kann man sich qualifizieren (Anspruch auf Teilnahme) oder man wird eingeladen („Hoffen“).

Muss er spielen?

Müssen gibt es nicht!

Wir halten es für die **spielerische Entwicklung** für **sehr wichtig**, viel zu spielen, gerade Meisterschaften.

Aber das sind Angebote, die die Schachjugend macht.

Niemand muss diese annehmen.

Auch Kinder, die keine Meisterschaften spielen, sind bei uns immer willkommen.

Qualifikation

Qualifiziert sind:

- Pfalzmeister des Vorjahres
- Bezirksmeister
- Freiplatzinhaber (Freiplätze werden auf Antrag **vor** der Bezirksmeisterschaft vergeben).

„Hoffen“

- Ca. 2/3 der Teilnehmer werden nominiert (eingeladen)
- **Nominiert** werden können **nur Spieler**, die an den **Bezirksmeisterschaften teilgenommen** haben.
- Ausnahme: z.B. Krankheit oder Schulveranstaltung
- Wer bei der Bezirksmeisterschaft verhindert war (z.B. wegen Krankheit, Schulveranstaltung), muss bis **11.11.** einen **Antrag auf Nominierung** stellen und „hoffen“!
- **Entscheidung:** Vorstand der Schachjugend
Aufgrund des Abschneidens auf der Bezirksmeisterschaft und der Spielstärke (DWZ) und Eindruck bei sonstigen Turnieren. **Vielspieler** erhalten einen **Bonus**.

Rheinland-Pfalz-Meisterschaft U10 & U12

- Qualifikation über Pfalzmeisterschaften
- Zwei-Tages-Turnier,
1. oder 2. Märzwochenende i.d.R. im
Rheinland oder in Rheinhessen,
- daher gemeinsame Teilnahme mit der
Schachjugend Pfalz möglich
 - Übernachtung in Jugendherbergen
 - Betreuung durch die Schachjugend
- bis $\frac{3}{4}$ der Kinder nehmen dieses Angebot
gerne an

Rhld-Pfalz-Meisterschaft U14-U18

- **Qualifikation über die Pfalzmeisterschaft**
- **5 Tage**
- **Immer Dienstag bis Samstag nach Ostern**
- **Übernachtung möglich**
- **Betreuung durch die Schachjugend Rheinland-Pfalz**

Deutsche Meisterschaft

- Qualifikation über Rheinland-Pfalz-Meisterschaft
- **8** Tage - Pfingstsamstag bis Sonntag nächster Woche
- 4 Tage Schulbefreiung notwendig
- Anmeldung über die Schachjugend Rhld-Pfalz
- Betreuung von der Schachjugend Rhld-Pfalz
- **Gemeinsame Unterkunft** mit allen Teilnehmern
- **Größte Jugendschachveranstaltung** in Deutschland
- Über **500** Kinder und Jugendliche vor Ort

Ein tolles Erlebnis für die Kinder!

Vereinsmannschaftsmeisterschaften

Deutsche Vereinsmeisterschaften



Rheinland-Pfälzische Vereinsmeisterschaften

Pfälzische Vereinsmeisterschaften



ODEM

Offene Deutsche Jugendmeisterschaft

- Zeit- und ortsgleich mit der regulären Meisterschaft
- Gleiche Bedingungen & Angebote
- Gespielt wird in zwei Gruppen
- **Teilnehmer** von **8-25** Jahren
- **Alle Spielstärken** - bessere Anfänger bis Meisterkandidaten - sind **vertreten**.
- Teilnahme über die Schachjugend Pfalz möglich: organisiert die Reise und betreut die Kinder vor Ort.
- Diese Veranstaltung ist mit einem Trainingslager kombiniert mit einer Freizeit vergleichbar.

Altersklassen

Vereinsmeisterschaften

- U10 für 4er Mannschaften
- U12 für 4er Mannschaften
- U14 weiblich für 4er Mannschaften
- U14 für 4er Mannschaften
- U16 für 4er Mannschaften
- U20 weiblich für 4er Mannschaften
- U20 für 6er Mannschaften

Modus

Vereinsmeisterschaften

Pfalzmeisterschaften: Ein-Tagesturnier

Rhld-Pfalzmeisterschaften: 2-Tages-Turnier

Deutsche Meisterschaft: 5 Tage (26.12.-30.12.)

Kaderlehrgänge

Die **Schachjugend** bietet den talentierten Kindern und Jugendlichen eine **zusätzliche Förderung** an.

Vereinsübergreifend werden die Kinder, intensiver als es in den Vereinen möglich ist, im Schach **ausgebildet**.

Ziel des Trainings: Steigerung des Schachverständnisses und der Spielstärke, Qualifikation zu den Pfalz- und RLP- Meisterschaften

Teilnahme an den Bezirks- und ggf. an den weiterführenden Meisterschaften wird erwartet.

Auch für die Kaderlehrgänge gilt:

Es gibt kein zu jung!

z.B. Der **10 Jahre alte U12-Pfalzmeister** ist bereits seit **3 Jahren Mitglied** im Kader.

Das **Schachspiel** ist sehr **komplex**. Es gibt **viel** zu **lernen**.

Die Lehrgänge unterstützen hierbei.

Inhalte des Vereinstrainings werden wiederholt und vertieft, neue Themen werden erschlossen.

Wer voran kommen möchte, sollte diese Zusatzförderung annehmen.

Defizite in der Ausbildung als Kind sind später nur mit **erhöhten Aufwand auszugleichen**.

Zu den **Lehrgängen** werden die **Kinder** von der Schachjugend **eingeladen**.

- Zielgruppe: talentierte Spieler **8-16** Jahre
- Lehrgänge: **5** im **Jahr**
- Freitag bis Samstag (17:00 bis 17:00 Uhr)
- Übernachtung möglich, aber kein Muss.
- Aufsichtspflicht übernimmt die Schachjugend
- Teilnahme nur Samstag ebenfalls möglich
- Lehrgangsort: Bad Dürkheim
- **Drei Gruppen** werden von bis zu **6 Trainern** betreut. Die Einteilung erfolgt nach Alter und Spielstärke.

Rheinland-Pfalz Kader

- Die besten Spieler in Rheinland-Pfalz werden zum RLP-Kader eingeladen.
- Alter: 9 – 17 Jahre
- Hier gibt es ebenfalls drei Gruppen.
- Die besten Spieler werden vom GM Sergey Galdunts ausgebildet.

Die Titel

Die FIDE vergibt Titel. Diese sagen etwas über die Spielstärke aus.

- **CM** – Meisteranwärter, ELO 2200
- **FM** – Fideimeister, ELO 2300
- **IM** – internationaler Meister ELO 2400
- **GM** – Großmeister, ELO 2500

ist der älteste Titel. Er wurde bereits im 19. Jahrhundert verwendet.

Sehr starke Amateure erreichen i.d.R. nur den FM oder IM Titel.

ELO und DWZ

Das sind Wertungszahlen. Sie drücken die Spielstärke aus. Je höher die Zahl, desto stärker der Spieler.

DWZ

DWZ = Deutsche **W**ertungszahl
wird vom Deutschen Schachbund veröffentlicht.
www.schachbund.de

Seine **erste DWZ** erhält man, nachdem man **mindestens 5** Partien gegen Gegner mit einer DWZ gespielt hat.

Je geringer die Zahl und je jünger die Kinder, desto weniger Aussagekraft hat die DWZ!

Kinder legen leider sehr oft viel zu viel Wert auf die Zahl und lassen sich dann auch oft leicht von der höheren gegnerischen beeindrucken.

ELO

Benannt nach seinem Entwickler, dem amerikanischen Physiker und Statistiker **Arpad Emrick Elo**

ELO ist die **internationale Wertungszahl**.

Die Berechnung ähnelt der DWZ (eigentlich ist es umgekehrt).

Die Berechnung und Veröffentlichung erfolgt von der FIDE, www.fide.com .

Die Auswertung ist kostenpflichtig, daher werden nur große Turniere und Meisterschaft ausgewertet.

Deutsche Wertungszahl

Ungefähre Bedeutung

- < 1000 Anfänger
- 1000–1300 Fortgeschrittener
- 1300–1600 Normaler Vereinsspieler
- 1600–1900 Überdurchschnittlicher Vereinsspieler
- 1900–2100 Herausragender Vereinsspieler
- 2100–2300 Oberligaspieler
- 2300–2500 Bundesligaspieler
- 2500–2700 Großmeister
- > 2700 Weltklassemann
- > 2800 Weltmeister

NWZ und TWZ ??

In den Teilnehmerlisten findet man oft NWZ und TWZ. Was ist das nun wieder?

Das sind entweder die ELO oder die DWZ Zahl der Spieler.

Die PC-Programme sind nicht nur für den deutschen Markt und in den Nachbarländern heißen die Zahlen anders. Daher wird von den Programmierern ein universeller Name gewählt.

NWZ = Nationale Wertungszahl.

In Deutschland ist das die DWZ

TWZ = Turnierwertungszahl

Das kann die ELO oder die DWZ sein.

Das hängt davon ab, welche Zahl ein Spieler hat.

Wenn er beide Zahlen hat, liegt es an den Einstellungen des Programms, ob die Elo oder die DWZ genutzt wird.

Fettgedruckte Zahlen sind **Elozahlen**

Turniersysteme

- Pokalturniere
- Rundenturniere (jeder gegen jeden)
- Turniere nach Schweizer (CH) –System

Beim Pokalsystem ist das Turnier eventuell für einen schnell beendet, beim Rundenturnier ist die Teilnehmerzahl sehr begrenzt.

Daher werden **Schachturniere** zu **99%** im **CH System** ausgetragen.

CH System

- 1) Ist darauf ausgelegt, den Sieger zu ermitteln.
- 2) Beim Zweiten, Dritten oder gar noch tiefer platzierten Spieler spielt das Losglück oft eine Rolle.

- Das **Schweizer System** lässt sich am besten als Sonderform des Rundenturniers beschreiben. Die erste Runde wird gesetzt.
- Es wird **ausgeschlossen**, dass zwei Spieler **zweimal gegeneinander** spielen.
- Zur **Turnierbeginn** wird die **Startrangliste** gebildet. Die Spieler werden in eine Reihenfolge gebracht, dies geschieht mit Hilfe der TWZ. Der Spieler mit der höchsten TWZ belegt Ranglistenplatz 1, der mit der niedrigsten den letzten Platz der Rangliste. Bei Spielern ohne Wertungszahl wird die Reihenfolge in der Regel ausgelost.

- Die Paarungsermittlung erfolgt über die **Hälftenbildung**.

Teilnehmer mit jeweils gleicher Punktzahl werden zum Beispiel nach ihrer Spielstärke/Rating in zwei Hälften geteilt. Dann wird bevorzugt der **erste** der **oberen Hälfte** gegen den **ersten** der **unteren Hälfte** usw. **gepaart**.

Nach der ersten Runde werden die Spieler in Gruppen eingeteilt. Spieler, die einen Punkt haben, Spieler, die einen halben Punkt haben und Spieler, die verloren haben.

Innerhalb der Punktgruppe wird dann wieder die Hälftenbildung angewendet.

So werden bis Turnierende die Paarungen gebildet. Besonderheiten, wie Farbfolge, keine mehrfaches Ausspielen der gleichen Paarung usw. sind zu beachten.

Startrangliste (Teilnehmerliste)

TInNr	Teilnehmer	NWZ
1.	Muster A	2000
2.	Muster B	1900
3.	Muster C	1800
4.	Muster D	1700
5.	Muster E	1600
6.	Muster F	1500
7.	Muster G	1400
8.	Muster H	1300

Die Teilnehmerliste ist nach der Wertungszahl (NWZ) absteigend sortiert.

1.Hälfte: Spieler 1-4

2.Hälfte :Spieler 5-8

Paarungen Runde 1

Tisch	TNr	Teilnehmer	Punkte	-	TNr	Teilnehmer	Punkte	Ergebnis	At.
1	5.	Muster E	()	-	1.	Muster A	()	0 - 1	
2	2.	Muster B	()	-	6.	Muster F	()	1 - 0	
3	7.	Muster G	()	-	3.	Muster C	()	0 - 1	
4	4.	Muster D	()	-	8.	Muster H	()	1 - 0	

Wir sehen: Der erstgesetzte Spieler der 1.Hälfte (A) hat gegen den erstgesetzten Spieler der 2.Hälfte (E) gespielt usw.

Die Partien sind erwartungsgemäß ausgegangen, d.h. der Spieler mit der höheren Wertungszahl hat jeweils gewonnen.

Rangliste nach 1.Rd

Rang	Teilnehmer	TWZ	Att	Verein/Ort	S	R	V	Punkte	Buchh	SoBerg
1.	Muster A	2000			1	0	0	1.0	0.0	0.00
1.	Muster B	1900			1	0	0	1.0	0.0	0.00
1.	Muster C	1800			1	0	0	1.0	0.0	0.00
1.	Muster D	1700			1	0	0	1.0	0.0	0.00
5.	Muster E	1600			0	0	1	0.0	1.0	0.00
5.	Muster F	1500			0	0	1	0.0	1.0	0.00
5.	Muster G	1400			0	0	1	0.0	1.0	0.00
5.	Muster H	1300			0	0	1	0.0	1.0	0.00

Wieder werden Gruppen gebildet. Da es nur Spieler mit einen oder keinen Punkt gibt, deren zwei.

Gruppe 1: Rang 1

Gruppe 2: Rang 5

Diese Spieler werden nun wieder untereinander gepaart.

Paarungen Runde 2

Tisch	TNr	Teilnehmer	Punkte	-	TNr	Teilnehmer	Punkte	Ergebnis	At.
1	1.	Muster A	(1)	-	4.	Muster D	(1)	-	
2	3.	Muster C	(1)	-	2.	Muster B	(1)	-	
3	8.	Muster H	(0)	-	5.	Muster E	(0)	-	
4	6.	Muster F	(0)	-	7.	Muster G	(0)	-	

Wie versprochen. Es spielen nur Spieler, die die gleichen Punkte haben gegeneinander.

Warum aber spielt Muster A nicht gegen Muster C?

Es waren 4 Spieler punktgleich: A-D.

Nach der Logik hätte A gegen C spielen müssen. Denn die punktgleichen werden ja ebenfalls wieder in Gruppen eingeteilt. Hier spielt aber die Farbverteilung eine Rolle.

Wenn möglich, soll jeder Spieler abwechselnd eine Farbe spielen. Also bei Spieler A z.B. Schwarz, Weiß, Schwarz usw. Nun hatte Spieler C ebenfalls Schwarz, hätten A und C gegeneinander gespielt, dann hätte einer von beiden 2x hintereinander mit der gleichen Farbe gespielt. Das gibt es! Aber wird nur gemacht, wenn sonst keine andere sinnvolle Paarung möglich ist. Da dies hier der Fall ist wurde die Paarungen entsprechend geändert. Ich hoffe, das Grundprinzip des CH-Systems ist nun halbwegs klar. Es gibt leider viele Ausnahmen. Ohne PC-Programm ist eine 100% regelkonforme Paarung in vertretbarer Zeit daher nicht möglich.

Rangliste

Man erhält für ein/en

Sieg = 1 Punkt

Remis = 0,5 Punkte

Bei Punktgleichheit gibt es verschiedene
Zweitwertungen (Feinwertungen)

Feinwertungen

- **Direkter Vergleich**
- **Siegwertung:** Wer mehr Partien gewonnen hat ist vorne
- **Gegnerwertung:** Der DWZ/ELO-Schnitt entscheidet
Der Spieler mit dem höheren Schnitt ist vorne.
- **Buchholz:** Die Punkte der Gegner werden bei Turnierende addiert. Ist in der Regel die 1.Feinwertung
- **Buchholzsumme:** Die Buchholz der Gegner wird addiert. Ist in der Regel die 2.Feinwertung.
- **Sonneborn-Berger**
Bei Sieg erhält man alle Punkte des Gegners, bei Remis die Hälfte und bei einer Niederlage keine

- **Buchholz** und **Buchholzsumme** werden i.d.R. bei **CH-System** Turnieren genutzt.
- **Sonneborn-Berger** wurde für **Rundenturniere** entwickelt, wird aber auch manchmal für CH System Turniere genutzt.
M.E. ist das keine geeignete Feinwertung, aber der Veranstalter entscheidet dies.

Noch Fragen ??

Einfach bei mir melden:

Christian Plitzko

Tel: 06322 654 81

Email: Christian.Plitzko@web.de