

Änderungsantrag TO Simon Claus JV HSJ 2010

Alter Text	Änderungsvorschlag
<p>21 Hessischer Schulschach-Mannschaftswettbewerb (HSMW)</p>	
<p>21.1 Die Hessische Schachjugend im HSV lädt alle hessischen Gesamtschulen, Gymnasien, Grund-, Haupt- und Realschulen zur Teilnahme am Hessischen Schulschach-Mannschaftswettbewerb für Viererteams ein.</p>	<p>21.1 Die Hessische Schachjugend im HSV lädt alle hessischen Gesamtschulen, Gymnasien, Grund-, Haupt- und Realschulen und staatlich anerkannte allgemein bildende Schulen zur Teilnahme am Hessischen Schulschach-Mannschaftswettbewerb für Viererteams ein.</p>
<p>21.1.1 Diese Turnierordnung ist zur Durchführung des HSMW für alle Teilnehmer verbindlich.</p>	
<p>21.1.2 Zu den nachfolgenden 5 Wettkampfgruppen (WK), WK II-IV, G und WK Mädchen, ausgetragen auf Landesebene, können von jeder Schule maximal 2 (zusätzlich zu einem Vorberechtigten) Viererteam je WK mit 4 Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern pro Mannschaft gemeldet werden. Jeder Spieler kann innerhalb der WK nur in einer Mannschaft spielen. Für Mannschaften der gleichen WK gilt: Sie werden nach Spielstärke in Teams 1, 2 usw. eingeteilt. Scheidet die unterrangige Mannschaft aus, so dürfen Spieler dieser Mannschaft als Ersatzspieler in der höherrangigen Mannschaft mitspielen. Spieler eines Teams dürfen nach deren Ausscheiden nicht mehr als Ersatzspieler in unterrangigen Mannschaften mitspielen. Vorher gemeldete Ersatzspieler werden nur als eine Liste gemeldet und können je nach Bedarf eingesetzt werden, dürfen aber nur in einer Mannschaft spielen und nicht wechseln. Schüler, die für die WK III und IV gemeldet sind, dürfen in allen höheren Altersklassen (WK) nur als Ersatzspieler gemeldet und eingesetzt werden. Nachmeldungen sind jeweils vor Beginn der Spielrunden beim Gruppenleiter möglich, nach Vorlage eines Nachweises, dass der Spieler Schüler dieser Schule ist, oder auch direkt am Spieltag bei dem Schiedsrichter mit besonderem Hinweis auf dem Spielformular. Die Begriffe Spieler und Schüler gelten auch für die WK Mädchen.</p>	<p>Neu einfügen vor dem letzten Satz: Der Nachweis kann in Ausnahmefällen durch die Schulleitung nachgereicht werden.</p>
<p>21.1.3 Spielberechtigt sind nur Schulsehörer der Schulen für die sie gemeldet sind. Die Schulsehörerigkeit ist durch die Schulleitung oder durch eine von dieser beauftragten Person bei der namentlichen Nennung von Spielern schriftlich zu bestätigen. Gegebenenfalls ist in den Spielbericht ein entsprechender Vermerk aufzunehmen. Eine ausdrückliche Nachweisführung erfolgt nur auf Verlangen einer gegnerischen Mannschaft oder des LSSR.</p>	
<p>21.1.3.1 Wechselt ein Schüler während des laufenden Schuljahres die Schule, so kann er für die neue Schule als Ersatzspieler nachgemeldet und eingesetzt werden.</p>	
<p>21.1.4 Die vier Stammspieler jeder Mannschaft werden in fester Reihenfolge gemeldet, ein Bret-</p>	

<p>tertausch während des laufenden Schuljahres von benachbarten Brettern ist nicht möglich. Bei Fehlen eines oder mehrerer Stammspieler wird aufgerückt, Ersatzspieler können nur hinter Stammspielern eingesetzt werden. Zulässig ist auch das Freilassen eines Brettes mit Nennung des fehlenden Spielers; es müssen jedoch mindestens 3 Spieler je Mannschaft antreten. Fehlende Stammspieler sind für die nachfolgenden Runden ohne weiteres wieder einsetzbar. Hat ein Spieler im Laufe des Wettbewerbes zweimal als Ersatz in einer höheren Wettkampfgruppe gespielt, so darf er in einer niedrigeren Wettkampfgruppe während dieses Wettbewerbes nicht mehr eingesetzt werden. Ersatzspieler welche in einer Wettkampfgruppe als Stammspieler und in einer höheren Wettkampfgruppe als Ersatzspieler gemeldet sind haben sich in der höheren Mannschaft festgespielt, wenn sie an zwei Wettkampftagen (nicht das 2. Schachspiel) als Ersatzspieler in der höheren Mannschaft gespielt haben.</p>	
<p>21.1.5 Die Spielberechtigung richtet sich nach dem Alter, außer in der WK G. Im Schuljahr 2006/2007 bilden im Einzelnen die WKII: Schüler, ab Jahrgang 1990 und jünger, WKIII: Schüler, ab Jahrgang 1992 und jünger, WKIV: Schüler, ab Jahrgang 1994 und jünger, WKG: Grundschüler bis einschließlich Jahrgangsstufe 4. Für folgende Schuljahre gelten sinngemäß entsprechende Geburtsjahrgänge.</p>	<p>21.1.5 Die Spielberechtigung richtet sich nach dem Alter, außer in der WK G. Im Schuljahr 2009/2010 bilden im Einzelnen die WK II: Schüler, ab Jahrgang 1993 und jünger, WK III: Schüler, ab Jahrgang 1995 und jünger, WK IV: Schüler, ab Jahrgang 1997 und jünger, WK G: Grundschüler bis einschließlich Jahrgangsstufe 4. Für folgende Schuljahre gelten sinngemäß entsprechende Geburtsjahrgänge.</p>
<p>21.1.6 WK Mädchen: alle Schülerinnen und Abgängerinnen des laufenden Schuljahres, die zu Beginn des Kalenderjahres, in dem der Wettbewerb stattfindet, das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.</p>	
<p>21.1.7 Die Altersklassen verschieben sich analog in den Folgejahren. Die Hessische Schachjugend hat ein besonderes Interesse an der Förderung des Mädchenschachs. Daher sind, abweichend von Ziffer 21.1.2, bei der WK Mädchen Doppelmeldungen zulässig, also für WK Mädchen und für WK II, III, IV oder G.</p>	
<p>21.1.8 Anmeldungen können nur durch die Schulleitung bis zum festgesetzten Termin erfolgen, die damit die Ausschreibung zugleich in allen Punkten anerkennt. Die Anmeldung, möglichst auf dem vorgesehenen Meldeformular, ist an den Landesschulschachreferenten zuzusenden und muss, für jede Mannschaft folgendes enthalten: Name, Anschrift, Telefon und ggf. Fax und E-Mail Adresse sowohl der Schule als auch des Betreuers sowie Unterschrift des Schulleiters oder eines Vertreters und Schulstempel. Die Nennung der Stammspieler und eventuell bereits eingesetzter Ersatzspieler mit Nennung von Namen, Vornamen und Geburtsjahrgang eines jeden Schülers, erfolgt zur ersten Runde und wird mit dem Spielbericht an den LSSR bzw. die beauftragten Gruppenleiter übersandt. Der Betreuer bestätigt die Richtigkeit der Namen</p>	<p>Die Anmeldung, ausschließlich auf dem vorgesehenen Meldeformular, ist an den Landesschulschachreferenten zuzusenden und muss,</p> <p>Vornamen</p>

<p>mit seiner Unterschrift. Gleiches erfolgt sinngemäß, wenn zu späteren Runden Ersatzspieler eingesetzt werden.</p>	
<p>21.1.9 Ab dem Schuljahr 2005/2006 wird eine Wettkampfgruppe „O“ (Offene Klasse) eingeführt. Daran können sich alle Schüler bis einschließlich Klasse 13 allgemein- und berufsbildender Schulen in Hessen beteiligen. Der genaue Modus des Turniers wird vom Landesschulchachreferent nach Eingang der Meldungen festgelegt. Im Gegensatz zu allen anderen Wettkampfgruppen sind hier Doppelmeldungen und Doppeleinsätze möglich. Schüler können z.B. sowohl in der Wettkampfgruppe II und in der Wettkampfgruppe O als Stammspieler gemeldet und eingesetzt werden. Auch die Regelung des Festspielens von Ersatzspielern greift hier nicht. Wird das Finale der Wettkampfgruppen II-IV und G zeitgleich mit dem Turnier der Wettkampfgruppe O ausgetragen, kann jedoch ein Teilnehmer nur für eine Wettkampfgruppe eingesetzt werden. Für die Wettkampfgruppe O gibt es kein Bundesfinale.</p>	<p>21.1.9 Ab dem Schuljahr 2005/2006 wird eine Wettkampfgruppe „O“ (Offene Klasse) eingeführt. Daran können sich alle Schüler bis einschließlich Klasse 13 der unter 21.1 zugelassenen Schulen beteiligen.</p>
<p>21.1.10 Unvollständige Anmeldungen, ohne Unterschrift der Schulleitung oder eines beauftragten Vertreters oder ohne Angabe des verantwortlichen Betreuers, schließen von der Teilnahme aus.</p>	<p>Ganz wichtig, darauf ist in Zukunft besonders zu achten!</p>
<p>21.2 Soweit diese Turnierordnung nichts anderes bestimmt, wird der HSMW nach den FIDE Regeln und den Regeln des DSB durchgeführt.</p>	<p>Soweit diese Turnierordnung nichts anderes bestimmt, wird der HSMW nach den FIDE Regeln und den Regeln der DSJ durchgeführt.</p>
<p>21.2.1 Alle Spielrunden werden im Rundensystem in Vierergruppen abgewickelt. Der LSSR oder sein beauftragter Vertreter / Gruppenleiter nimmt als Turnierleiter die Gruppeneinteilung und Festlegung des Spielortes vor, und zwar grundsätzlich nach regionalen Gesichtspunkten, so dass weite Anfahrten möglichst vermieden werden. Die drei bestplatzierten Mannschaften jeder Wertungsklasse des Hessischen Schulschach Pokals (HSSP) des gleichen Schuljahrs qualifizieren sich mit dieser Platzierung automatisch für die zweite Runde des Wettbewerbs. Sollte aufgrund geringer Anmeldezahlen die Aufteilung in Vierergruppen nicht sinnvoll erscheinen, liegt es im Ermessen der LSSR das Turnier als ein Eintagesturnier oder in anderer Gruppenform mit allen teilnehmenden Mannschaften auszuschreiben.</p>	<p>Alle 3 Spielrunden der Wettkampfgruppen II, III IV und G werden im Rundensystem in Gruppen abgewickelt. Der LSSR oder sein beauftragter Vertreter / Gruppenleiter nimmt als Turnierleiter die Gruppeneinteilung und Festlegung des Spielortes vor, und zwar grundsätzlich nach regionalen Gesichtspunkten, so dass weite Anfahrten möglichst vermieden werden. Die drei bestplatzierten Mannschaften der Wettkampfgruppen II, III, IV und G des Hessischen Schulschach Pokals (HSSP) des gleichen Schuljahrs qualifizieren sich mit dieser Platzierung automatisch für die zweite Runde des HSM Wettbewerbs. Sollte aufgrund der Anmeldezahlen der Gruppenmodus nicht sinnvoll erscheinen, liegt es im Ermessen des LSSR oder seines beauftragten Vertreters / Gruppenleiters das Turnier als ein Eintagesturnier oder in anderer Gruppenform mit allen teilnehmenden Mannschaften auszuschreiben.</p>
<p>21.2.2 Alle Spielrunden werden im Rundensystem möglichst in Vierergruppen abgewickelt. Bei mehr als 32 gemeldeten Mannschaften pro WK ist die Bildung größerer Gruppen möglich, die Bildung von Gruppen mit weniger als vier beteiligten Mannschaften ist möglichst zu vermeiden. Der LSSR oder sein beauftragter Vertreter / Gruppenleiter nimmt als Turnierleiter die Grup-</p>	<p>Die WK M und die WK O werden grundsätzlich als Eintagesturnier ausgeschrieben. Es wird versucht dies gemeinsam mit dem Landesfinale an einem Ort stattfinden zu lassen. Die Bildung zusätzlicher Wertungsklassen innerhalb der WK M ist möglich. Alles andere wird ersatzlos gestrichen.</p>

<p>peneinteilung und Festlegung des Spielortes für die erste Runde vor, und zwar grundsätzlich nach regionalen Gesichtspunkten, so dass weite Anfahrten möglichst vermieden werden. Sollte aufgrund geringer Anmeldezahlen die Aufteilung in Vierergruppen nicht sinnvoll erscheinen, liegt es im Ermessen der LSSR das Turnier als ein Eintagesturnier oder in anderer Gruppenform mit allen teilnehmenden Mannschaften auszuscheiden. Die WK M und die WK OS werden grundsätzlich als Eintagesturnier im Rahmen des gemeinsamen Finales ausgeschrieben. Die Bildung zusätzlicher Wertungsklassen innerhalb der WK M ist möglich.</p>	
<p>21.2.3 Die anreisende Schulmannschaft (Betreuer und 4 Spieler) kann zu den angefallenen, nachgewiesenen Fahrtkosten auf Antrag über den LSSR einen Zuschuss erhalten; gegebenenfalls sind Originalbelege für die Abrechnung erforderlich.</p>	<p>Die anreisende Schulmannschaft (Betreuer und Spieler) kann zu den angefallenen, nachgewiesenen Fahrtkosten auf Antrag über den LSSR einen Zuschuss erhalten, wenn entsprechende Mittel dafür zur Verfügung stehen. Gegebenenfalls sind Originalbelege für die Abrechnung erforderlich.</p>
<p>21.2.4 Für die WK II – IV beträgt die Bedenkzeit je Spieler 30 Minuten ohne Notationspflicht und für die WK G 20 Minuten ohne Notationspflicht jeweils für die gesamte Partie. Die Bedenkzeit für die WK M und die WK O wird in Abhängigkeit von der Anzahl der gemeldeten Teams zu Beginn des entsprechen den Eintagesturniers festgelegt. Sie wird in der Regel zwischen 15 und 30 Minuten je Spieler und Partie liegen. Es gelten die FIDE-Schnellschachregeln.</p>	<p>Für die WK II – IV beträgt die Bedenkzeit je Spieler 30 Minuten ohne Notationspflicht und für die WK G 20 Minuten je Spieler ohne Notationspflicht jeweils für die gesamte Partie. Bei Einigung aller Betreuer kann die Bedenkzeit in den Vorrunden in den WK II-IV und G auf bis zu 15 min je Spieler reduziert werden. Die Bedenkzeit für die WK M und die WK O wird in Abhängigkeit von der Anzahl der gemeldeten Teams zu Beginn des entsprechenden Eintagesturniers festgelegt. Sie wird in der Regel zwischen 15 und 30 Minuten je Spieler und Partie liegen. Es gelten die FIDE-Schnellschachregeln.</p>
<p>21.2.5 Für die Platzierung in den zu spielenden Runden entscheiden in den WK 2 bis 4, M und O zunächst die Mannschafts-, dann die Brett-punkte, sodann die Berliner Wertung aus allen Runden. In der WK G entscheiden zunächst die Brett-punkte, dann die Mannschaftspunkte, weitere Feinwertungen entsprechend den anderen WK. Ist die Qualifikation auch dann noch nicht entschieden, entscheidet das direkte Ergebnis, dann die Anzahl der Brettsiege, danach die der Schwarzsiege und zuletzt das sofortige Los. Sollten zu spielende Runden, etwa die Finalrunden in den Wertungsklassen M oder O, im Schweizer System statt im Rundensystem ausgetragen werden, tritt die Wertung nach Buchholz an die Stelle der Berliner Wertung.</p>	<p>Für die Platzierung in den zu spielenden Runden entscheiden in den WK 2 bis 4, M und O zunächst die Mannschafts-, dann die Brett-punkte, dann der direkte Vergleich, sodann die Berliner Wertung aus allen Runden. In der WK G entscheiden zunächst die Brett-punkte, dann die Mannschaftspunkte, weitere Feinwertungen entsprechend den anderen WK. Ist die Qualifikation auch dann noch nicht entschieden, entscheidet das sofortige Los. Sollten zu spielende Runden, beispielsweise die Finalrunden in den Wertungsklassen M oder O, im Schweizer System statt im Rundensystem ausgetragen werden, tritt die Wertung nach Buchholz an die 3. Stelle. Die Berliner Wertung entfällt bei diesem System.</p>
<p>21.2.6 Es gilt folgende Wertung: Mehr als 2 Brett-punkte = 2 Mannschaftspunkte, 2 Brett-punkte = 1 Mannschaftspunkt, weniger als 2 Brett-punkte = 0 Mann - schaftspunkte. Treten an einem Brett beide Spieler nicht an, so muß die Partie kampflös (0 : 0) gewertet werden.</p>	<p>Es gilt folgende Wertung: Die Siegermannschaft bekommt 2 Mannschaftspunkte, die Verlierermannschaft bekommt 0 Mannschaftspunkte. Bei einem Unentschieden bekommen beide Mannschaften je 1 Mannschaftspunkt. Treten an einem Brett beide Spieler nicht an, so muss die Partie kampflös (0 : 0) gewertet werden.</p>
<p>21.2.7 Es werden 3 Runden (jeder gegen jeden) in regionalen Vierergruppen gemäß Ziffer 21.2.1 gespielt. Die Betreuer lösen die Startnummern an Ort und Stelle aus; gespielt wird nach</p>	<p>Es werden 2 Runden (jeder gegen jeden) in regionalen Gruppen gemäß Ziffer 21.2.1 gespielt. Die Betreuer lösen die Startnummern an Ort und Stelle aus; gespielt wird nach FIDE- Paarungsta-</p>

<p>FIDE- Paarungstabelle: 1-4, 2-3 / 1-2, 4-3 / 3-1, 2-4. Eine (noch) fehlende Mannschaft erhält stets die Startnummer 4. Sollten aufgrund höherer Teilnehmerzahlen Fünfer- oder größere Gruppen gebildet werden müssen, gilt diese Regelung entsprechend. Das in der o.a. Paarungsliste zuerst genannte Team führt am 1. und 4. Brett die schwarzen Steine und am 2. und 3. Brett die weißen Steine.</p>	<p>belle. Das in der o.a. Paarungsliste zuerst genannte Team führt bei einem Rundenturnier am 1. und 4. Brett die schwarzen Steine und am 2. und 3. Brett die weißen Steine. Bei einem Turnier nach Schweizer System führt das zuerst genannte Team am 1. und 3. Brett die schwarzen Steine und am 2. und 4. Brett die weißen Steine. Rest entfällt ersatzlos.</p>
<p>21.2.8 In allen WK qualifizieren sich Sieger und Gruppenzweite für die nächste Runde, sowie ggf. die erforderliche Zahl von punktbesten Gruppendritten, die übrigen Teams scheiden aus. Bei Punktgleichheit auf Qualifikationsplätzen wird gemäß Ziffer 20.2.4 verfahren. Treffen zwei Mannschaften in zwei aufeinander folgenden Runden erneut aufeinander, so spielen sie in Runde 1 gegeneinander, und zwar mit Farbwechsel an den Brettern.</p>	
<p>21.2.9 Ein Brettertausch ist ausgeschlossen. Ersatzspieler dürfen während eines Spieltages nur hinter gemeldeten Stammspielern eingesetzt werden.</p>	<p>Entfällt ersatzlos</p>
<p>21.3 Die Betreuer benennen vor Spielbeginn einen Schiedsrichter aus ihren Reihen, der auftretende Streitfälle beilegt. Spielwiederholungen sind wegen des erheblichen Kosten- und Zeitaufwandes unter allen Umständen zu vermeiden.</p>	
<p>21.3.1 Auf Antrag kann der Schiedsrichter eine Partie für remis erklären, wenn ein Spieler keine Gewinnversuche unternimmt und nur noch seinen Zeitvorteil ausnutzt.</p>	<p>Der Schiedsrichter kann eine Partie für remis erklären, wenn ein Spieler keine Gewinnversuche unternimmt und nur noch seinen Zeitvorteil ausnutzt.</p>
<p>21.3.2 Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann binnen drei Tage schriftlich Protest beim LSSR eingelegt werden, die Runde ist aber grundsätzlich weiterzuspielen. Der LSSR entscheidet den Fall endgültig.</p>	
<p>21.3.3 Die Spielergebnisse sind dem Gruppenleiter, möglichst auf dem vorgesehenen Spielberichtsformular, mit Vor- und Familiennamen der Spieler in der Brettreihenfolge mit den Einzelresultaten, unverzüglich am Wettkampftag mitzuteilen, versehen mit den Unterschriften der Mannschaftsbetreuer.</p>	
<p>21.3.3.1 Wird erst in der Woche vor dem Rundenendtermin gespielt, so ist darüber hinaus eine telefonische Übermittlung des Gesamtergebnisses durch den Gastgeber am Spieltag an den Gruppenleiter oder den LSSR erforderlich.</p>	
<p>21.3.4 Auf frühzeitigen Vorschlag des Gastgebers vereinbaren die Betreuer der in der Vierergruppe zusammengefassten Teams einverständlich ihren Spieltermin bis zum festgesetzten Endtermin. Dabei soll auf die Terminwünsche der weit anreisenden Mannschaften besonders Rücksicht genommen werden.</p>	<p>Auf frühzeitigen Vorschlag des Gastgebers vereinbaren die Betreuer der in der Gruppe zusammengefassten Teams einverständlich ihren Spieltermin bis zum festgesetzten Endtermin. Dabei soll auf die Terminwünsche der weit anreisenden Mannschaften besonders Rücksicht genommen werden.</p>
<p>21.3.5 Kommt keine Vereinbarung eines früheren Termins zustande, so ist der bekannt ge-</p>	

<p>bene Rundenschlusstermin verbindlich.</p> <p>21.3.6 Auf einseitigen schriftlichen Antrag einer Schulleitung kann der LSSR der Vorverlegung des Spieltermins wegen wichtigen Gründen zustimmen; dann ist der neue Termin auch für die anderen Teams verbindlich. Ein formloser Antrag ohne Begründung durch die Schulleitung genügt nicht.</p>	<p>Auf einseitigen schriftlichen Antrag einer Schulleitung kann der LSSR einen Spieltermin wegen wichtigen Gründen festsetzen; welcher dann auch für die anderen Teams verbindlich ist. Ein formloser Antrag ohne Begründung durch die Schulleitung genügt nicht.</p>
<p>21.3.7 In der Regel wird werktags um 10 Uhr gespielt. Es kann jedoch ausnahmsweise an einem Samstag gespielt werden.</p>	<p>In der Regel wird Werktags um 10 Uhr gespielt. Bei Einvernehmen aller Betreuer kann auch nachmittags oder an einem Samstag gespielt werden.</p>
<p>21.3.8 Die Finalspiele finden in einer gemeinsamen Veranstaltung statt. Sie stehen unter der Leitung des LSSR oder eines beauftragten Vertreters.</p>	<p>Die Finalspiele finden wenn möglich in einer gemeinsamen Veranstaltung statt. Sie stehen unter der Leitung des LSSR oder eines beauftragten Vertreters.</p>
<p>21.3.9 Vom Halbfinale an (acht Mannschaften) kann der LSSR die Wettkampfleitung selbst übernehmen oder durch von ihm beauftragte, neutrale Wettkampfleiter (Schiedsrichter) wahrnehmen lassen. Auf Antrag beteiligter Schulen kann dies jederzeit auch in den früheren Spielrunden von Fall zu Fall geschehen, wofür vorzugsweise die beauftragten Gruppenleiter oder die Jugendleiter benachbarter hessischer Schachvereine herangezogen werden sollen.</p>	<p>Der LSSR kann jederzeit die Wettkampfleitung selbst übernehmen oder durch von ihm beauftragte, neutrale Wettkampfleiter (Schiedsrichter) wahrnehmen lassen. Auf Antrag beteiligter Schulen kann dies auch in den Vorrunden geschehen, wofür vorzugsweise die beauftragten Gruppenleiter oder die Jugendleiter benachbarter hessischer Schachvereine herangezogen werden sollen.</p>
<p>21.3.10 Die Schüler sollen von ihrem Betreuer vor Beginn der Schulschachsaison eine Kopie der Schulschachturnierordnung bekommen, so dass sie vor Spielbeginn über alle wichtigen Turnierregeln Bescheid wissen; eventuelle Unklarheiten sind vor Spielbeginn auszuräumen. Der Veranstalter hat ein Exemplar der Turnierordnung bereitzuhalten.</p>	<p>Die jeweiligen Ausrichter haben ein Exemplar der Turnierordnung bereitzuhalten.</p>
<p>21.3.11 Im Spielraum ist für absolute Ruhe zu sorgen. Schüler die ihre Partie beendet haben, sollten den Raum bis zur nächsten Runde verlassen.</p>	
<p>21.3.12 Kein Betreuer oder begleitender Trainer darf in laufende Partien eingreifen.</p>	<p>Kein Betreuer oder begleitender Trainer darf in laufende Partien eingreifen, hereinreden oder auf irgendeine Art Einfluss nehmen.</p>
<p>21.3.13 Wenn ein Spieler oder Betreuer in eine noch laufende Partie hereinredet (dies gilt auch für unmögliche Züge), so ist dieser aus dem Raum zu schicken.</p> <p>Für die weiteren Spiele an diesem Tag ist dieser dann gesperrt. Im Wiederholungsfalle wird der Schüler für die gesamte Saison gesperrt. Im Falle eines solchen Vorfalles ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken. Die Spieler spielen bis zur gemeinsamen Übereinkunft (Matt oder Remis). Im Falle eines Hereinredens eines Betreuers kann die gesamte Mannschaft disqualifiziert werden.</p>	<p>Wenn ein Spieler oder Betreuer in eine noch laufende Partie hereinredet (dies gilt auch für unmögliche Züge), so ist dieser aus dem Raum zu schicken.</p> <p>Für die weiteren Spiele an diesem Tag ist dieser dann gesperrt. Im Wiederholungsfalle wird der Schüler für die gesamte Saison gesperrt. Im Falle eines solchen Vorfalles ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken. Die Spieler spielen bis zur gemeinsamen Übereinkunft (Matt oder Remis). Im Falle eines Hereinredens eines Betreuers kann die gesamte Mannschaft disqualifiziert werden. Auf jeden Fall darf der Betreuer für den Rest des Turniertages bei den Partien nicht mehr zuschauen.</p>
<p>21.3.14 Die Landessieger in der WK II, WK III, WK IV, WK G und WK Mädchen vertreten die hessischen Schulen bei den Bundesfinals der</p>	<p>Die Landessieger in der WK II, WK III, WK IV, WK G (hier auch der Zweitplatzierte) und WK Mädchen vertreten die hessischen Schulen bei</p>

Deutschen Schulschach-Meisterschaft (DSSM), in denen die Deutschen Meister ermittelt werden.	den Bundesfinals der Deutschen Schulschach-Meisterschaft (DSM), in denen die Deutschen Meister ermittelt werden.
22. Schulschachturnier Hibbdebach gegen Dribbdebach Die Hessische Schachjugend richtet zusammen mit der Frankfurter Sparkasse das Schulschachturnier Hibbdebach gegen Dribbdebach als Breitenschachturnier aus. Die genauen Turniermodalitäten werden mit der Ausschreibung bekannt gegeben. Die Turnierleitung obliegt dem LSSR oder einem beauftragten Vertreter.	
23 Hessischer Schulschach-Pokal (HSSP)	
23.1 Gespielt wird Schnellschach mit 15 Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie, 7 Runden nach Schweizer System und in 6 Wertungsklassen (WK II-IV, G, M, O), nach den FIDE Schnellschachregeln.	Gespielt wird Schnellschach mit 15 Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie, 7 Runden nach Schweizer System und in 6 Wertungsklassen (WK II-IV, G, M, O), nach den FIDE Schnellschachregeln. Alle weiteren Einzelheiten legt der LSSR mit der Ausschreibung fest.
23.2 Die Spielberechtigung richtet sich nach Ziffer 21.1 und 21.1.5 Der Turnierleiter legt vor Ort fest, welche Wertungsklassen ggf. in einer gemeinsamen Gruppe, jedoch mit getrennter Abschlusswertung spielen. Die Bildung zusätzlicher Wertungsklassen innerhalb der WK M ist möglich.	
23.3. Spielberechtigt sind nur Schulangehörige mit gültigen Schülersausweisen, welche auf Anforderung bei der Anmeldung vor Ort vorzulegen sind. Vier Spieler je Mannschaft werden in fester Reihenfolge gemeldet; ein Brettertausch während des Turniers ist ausgeschlossen. Das Einsetzen von Ersatzspielern ist nur hinter den gemeldeten Stammspielern zulässig. Unter Nennung der verhinderten Teilnehmer müssen mindestens zwei Spieler je Team antreten. Die Wertung erfolgt analog den entsprechenden Regelungen für den HSMW, als zweite Feinwertung wird grundsätzlich die Wertung nach Buchholz anstelle der Berliner Wertung verwendet, es sei denn der Wettkampf wird im Rundensystem ausgetragen.	Spielberechtigt sind nur Schulangehörige mit gültigen Schülersausweisen, welche auf Anforderung bei der Anmeldung vor Ort vorzulegen sind. Ggf. kann nachträglich eine Bescheinigung der Schule an den LSSR übersandt werden. Vier Spieler je Mannschaft werden in fester Reihenfolge gemeldet; ein Brettertausch während des Turniers ist ausgeschlossen. Das Einsetzen von Ersatzspielern ist nur hinter den gemeldeten Stammspielern zulässig. Unter Nennung der verhinderten Teilnehmer müssen mindestens zwei Spieler je Team antreten. Die Wertung erfolgt analog den entsprechenden Regelungen für den HSMW. Rest entfällt.
23.4. Die Schüler sind erst am Spielort mit Namen, Vornamen und Geburtsdatum durch den Betreuer anzumelden.	
24 Inkrafttreten 24.1 Diese Turnierordnung tritt durch Beschluss der Herbsttagung der Hessischen Schachjugend im HSV vom 31.10.09 in Raunheim zum 01.November 2009 in Kraft.	Diese Turnierordnung tritt durch Beschluss der Jugendversammlung der Hessischen Schachjugend im HSV vom 30.01.10 in Frankfurt zum 01.Februar 2010 in Kraft.
25 Anhang: Altersklassen 25.1 Für die Einteilung nach Altersklassen ist der Stichtag 01.01. maßgebend. 25.1.1 U25: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 25 Jahre alt ist 25.1.2 U20: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 20 Jahre alt ist	

25.1.3 U18: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 18 Jahre alt ist 25.1.4 U16: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 16 Jahre alt ist 25.1.6 U14: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 14 Jahre alt ist 25.1.7 U12: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 12 Jahre alt ist 25.1.8 U10: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 10 Jahre alt ist 25.1.9 U08: vor dem 01.01. des betreffenden Jahres noch nicht 8 Jahre alt ist	
---	--