

SV Bad Bevensen Jugend-Ranking 2016

Regeln

1. Es gibt eine Stecktafel, wie man sie vom Fußball kennt. Diese wird im Spielort gut sichtbar aufgehängt. Vor Beginn des Turniers wird jeder Spieler einem Platz zugewiesen. Neue Teilnehmer reihen sich nach dem Turnierstart hinten im Ranking ein.
2. Um im Ranking zu steigen, kann man nur den Spieler herausfordern, der direkt vor einem platziert ist. Gewinnt der Rangniedrigere, werden die Plätze im Ranking getauscht. Verliert er, bleibt alles beim Alten.
3. Die Farbverteilung wird vor jedem Spiel zufällig ausgelost (Ausnahme Joker "Bauernschach").
4. Herausforderungen müssen am Trainingsabend bis 18:15 Uhr erfolgen. Lehnt man eine Herausforderung ohne triftigen Grund ab (im Zweifel entscheidet die Turnierleitung (Philip, Leonhard, Friedjof zugehörig)) und tritt nicht an, so werden die Plätze kampfflos getauscht. Nach 18:15 Uhr kann man aus Zeitgründen Herausforderungen folgenlos ablehnen. Innerhalb von 4 Wochen muss man nicht öfter als 2x seinen Platz verteidigen. Wird man in dem Zeitraum bereits das 2. Mal herausgefordert, will stattdessen aber selber einen Platz angreifen anstatt zu verteidigen, so hat man ein Vorrecht darauf.
5. Spieler, die 3 Wochen in Folge unentschuldigt bis 18:15 Uhr nicht beim Training waren, rücken an das Ende des Rankings.
6. Spieler, die 2 Wochen in Folge nicht beim Training waren (egal ob entschuldigt oder nicht), verlieren einen Platz (in Woche 2 ab 18:15 Uhr). Jede weitere Woche rücken sie einen Rang weiter nach hinten.
7. Trainingsbeteiligung und Aktivität wird entsprechend der Regeln gefördert.
8. Man muss mind. einmal in 4 Wochen eine Jugendranking-Partie spielen, sonst verliert man einen Platz.
9. Es ist erlaubt, mehr als eine Ranking-Partie am Trainingsabend zu spielen.
10. Es gilt Notationspflicht bis zur Zeitnotphase (5 Minuten oder weniger). Eine DWZ-Auswertung kann NICHT erfolgen.
11. Die Bedenkzeit von 60 Minuten pro Spieler verändert sich wie folgt:
 - Treffen 2 Spieler mit einer Differenz von mind. 200 DWZ-Punkten aufeinander (im Verein aufgehängte Liste maßgebend), so erhält der punktschwächere Spieler 20 Zusatzminuten, dem Favoriten werden 20 Minuten abgezogen.
 - Ebenso bekommt der Herausforderer immer 20 Zusatzminuten, während der besser platzierte Spieler 20 Minuten abgeben muss.Folglich kann jede Partie 120 Minuten dauern.
Fordert z.B. ein Spieler DWZ 1100 einen Spieler mit DWZ <900 heraus, haben beide 60 Min. Bedenkzeit.

12. Nach 3, 6, 9 usw. gespielten Partien kann man als Belohnung (verdeckt) einen Joker aus einem Kartenstapel ziehen. Man darf nicht mehr als 2 Joker "horten", beim Ziehen des dritten Jokers muss einer sofort ausgespielt oder abgegeben werden. Es gibt die Jokerkarten (11 Varianten in unterschiedlicher Häufigkeit) mit Herausforderungen in Schach 960, Bauernschach, Tandem sowie neuen abwechslungsreichen Spielideen wie "Spiel ohne Zentrum", "5. Schach gewinnt" und "Superdame". Ferner gibt es Spielkarten, um 2 Plätze bzw. 1en Platz aufzurücken, Spiele mit Mehrfigur durch Springer- bzw. Läuferraub zu bestreiten oder einen Berater einzuschalten. Ein "kleiner" bzw. "großer Sprung" muss nach dem Ziehen direkt ausgespielt werden. Näheres, auch zu anderen Regeln und Beschränkungen, ist auf den Karten selbst vermerkt. Gegen Ende des Turniers, ab dem 10.02.2017, ist das Einsetzen von Jokern nicht mehr möglich.
13. Ein Joker kann nur vor und nicht während einer Partie eingesetzt werden.
14. Mit Beginn des Turnieres erhält jeder Spieler einen zufälligen Joker.
15. Das Turnier beginnt am 09.09.2016 und endet am 03.03.2017.
16. Am Ende erfolgt eine offizielle Siegerehrung, auf der es Sachpreise zu gewinnen gibt. Außerdem gibt es einen Zeitungsartikel über das Turnier.