



Einladung zur
Bezirks-Jugend-Teammeisterschaft u16
am 3.2.2024

- Spielmodus:** je nach Anzahl gemeldeter Teams,
5 Runden Schweizer-System oder Rundenturnier,
die Bedenkzeit beträgt 30' pro Partie und Spieler
gespielt wird nach Schnellschach-Regeln der FIDE
- Spiellokal:** Vereinsheim Zähringer Keller, Zähringer Str. 348, 79108 Freiburg
- Teilnahmeberechtigt:** 4er-Vereins-Teams aus Vereinen des Schachbezirks Freiburg
Im BSV gemeldete Jugendliche u16 bis Jahrgang 2008 und jünger
Bis zu 2 Ersatzspieler pro Team sind zugelassen
- Spieltermin:** Samstag, den 3.2.2024 pünktlich um 09:30 Uhr (Rückmeldeschluss
9:15 Uhr). Anmeldung im Voraus, spätestens am 3.2.2024 bis 9:15 Uhr
- Startgeld:** 5 € pro Team
- Sieger:** Das Siegerteam erhält einen Pokal und den Titel:
»Bezirks-Jugend-Teammeister u16«
Alle Spieler erhalten eine Urkunde.
- Qualifikation:** Das Siegerteam qualifiziert sich für die Badische VMM-u16
- Siegerehrung:** gegen 14:30 Uhr im Anschluss an das letzte Spiel.
- Ausrichter:** SK Freiburg-Zähringen 1887 e.V.
- Kontakt:** Barbara Hund (an@barbara-hund.de)

Gemäss Spielordnung der SJB: Innerhalb der Saison muss sich ein Spieler für eine Altersklasse der U10/U12/U14/U16 bei den Mannschaftsmeisterschaften entscheiden. Man darf nicht in zwei oder mehr Altersklassen mitspielen. Das Spielrecht für die U20 sowie für andere nicht oben genannte Altersklassen ist hiervon nicht betroffen. Scheidet ein Verein in einer Altersklasse im Mannschaftswettbewerb innerhalb einer Saison aus, so sind die Spieler für eine andere Mannschaft des Vereines in einer anderen Altersklasse spielberechtigt.

Es gilt [das Hygiene-Konzept des Badischen Schachverbandes](#) sowie die [aktuelle Corona Verordnung Baden-Württemberg](#). Auf der Veranstaltung können zu Presse- und Dokumentationszwecken Video- und Fotoaufnahmen der Teilnehmer angefertigt und auch veröffentlicht werden. Mit der Anmeldung zum Turnier erklären sich die Teilnehmer, deren Eltern und die Vereine damit einverstanden. Es gilt die Datenschutzbestimmung des BSV.