

# Deutscher Schulteam-Cup 2025

## Online-Team-Turnier für Schulen



- Veranstalter:** Deutsche Schachjugend e.V.
- Ansprechpartner:** Helge Frowein, Referent für Schulschach
- Kontakt:** dstc@deutsche-schachjugend.de
- Termine:** zwischen 7. und 15. Februar 2025, jeweils ab 14:30 Uhr
- Spielort:** online auf lichess.org
- Intention:** Ein Schulschach-Teamturnier im Internet
- Wertungsklassen:**
- |        |       |   |
|--------|-------|---|
| WK G   | 7.2.  | Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 1-4          |
| WK G M | 14.2. | Schülerinnen der Klassenstufen 1-4                    |
| WK IV  | 15.2. | Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-6          |
| WK III | 8.2.  | Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-8          |
| WK II  | 14.2. | Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-10         |
| WK I   | 7.2.  | Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-13         |
| WK M   | 8.2.  | Schülerinnen der Klassenstufen 5-13                   |
| WK HR  | 15.2. | Haupt-, Mittel- und Realschüler:innen Klassenst. 5-10 |
- Qualifikation:** Neu seit vorletztem Schuljahr: Das Turnier ist **offen** für alle interessierten Schulen. Diese melden bis zum **31. Januar 2025** die Teams für die jeweiligen WKs an die DSJ.
- Modus:** 7 Runden Schweizer System ab Teilnahme von mindestens 20 Teams  
ansonsten 5 Runden Schweizer System oder ein anderer angepasster Modus  
Wertungen im Schweizer System:  
1. Mannschaftspunkte; 2. Brettunkte; 3. Buchholz, eine Streichwertung
- Bedenkzeit:** 15 Minuten je Spieler:in und Partie
- Plattform:** Alle Partien werden auf lichess.org gespielt  
Zugang und Turnierverwaltung erfolgt über das Tool des SK Kelheim 1920
- Turnierleitung:** Je Wertungsklasse eine im Vorfeld bekannt gegebene Person
- Teammeldung:** Bis **31. Januar 2025** folgende Angaben an dstc@deutsche-schachjugend.de  
- Je Team 4 Stammspieler:innen und bis zu 2 Ersatzspieler:innen der Schule  
- Eine von der Schule beauftragte Person für die Koordination des Teams  
auf dem von Schulleitung und Koordinator:in unterschriebenem Meldebogen.
- Teilnahmegebühr:** 10 € pro Team, zahlbar bis zum 31. Januar 2025
- Preise:** Pokale für die drei erstplatzierten Teams  
Urkunden für alle teilnehmenden Teams

- weitere Details zu Modus, Meldung und mehr sind den folgenden Seiten zu entnehmen -

# Deutscher Schulteam-Cup 2025

## Online-Team-Turnier für Schulen



### Details für teilnehmende Teams

- Teammeldung:** Zu allen gemeldeten Spieler:innen sind folgende Daten anzugeben:  
Nachname, Vorname, Klassenstufe, DWZ (so vorhanden)  
lichess-Accountname, lichess-Rapid-Rating (so vorhanden)  
Die Reihung der Spieler:innen hat nach Spielstärke zu erfolgen.  
Spieler:innen mit niedrigerem Rating dürfen nicht vor solchen aufgestellt werden, die 200 oder mehr Wertungspunkte Vorsprung aufweisen.  
Es können zusätzliche Wertungszahlen aus Online-Plattformen angeführt werden (schach.de, chess.com, etc.), um eine andere Aufstellung zu rechtfertigen.  
Spieler:innen ohne Wertungszahl werden mit einem Rating von 800 eingeordnet.
- Überweisung:** Die Teilnahmegebühr ist bis zum Meldetermin am **15. Januar 2025** zu überweisen, ansonsten ist die Teilnahme nicht möglich.  
Als Verwendungszweck ist anzugeben: DSTC 2025, WK x, Name der Schule  
Kontoverbindung der Deutschen Schachjugend e.V.:  
Landesbank Berlin, BIC BELADEV3333, IBAN: DE24 1005 0000 0191 0318 10
- Plattform:** Das Spielen auf lichess.org ist komplett kostenlos.  
Teams und Spieler:innen sorgen sich selbst um das Vorhandensein der Accounts.  
Die Turnierorganisation erfolgt über das Tool des SK Kelheim 1920.  
<https://turniere.schachklub-kelheim.de>  
Dieses erfordert keine gesonderte Registrierung.
- Spielort:** Die meisten Teilnehmer:innen werden getrennt voneinander zu Hause spielen.  
Schön wäre es, wenn die Teamkoordination die Möglichkeit zur Vernetzung schafft.  
Sollte das gemeinsame Spielen an einem Ort machbar sein, ermutigen wir dazu.
- In der Turnierzeit:** Die Teamkoordination kümmert sich um alle Belange des eigenen Teams.  
Sie ist Ansprechpartner:in für die Turnierleitung und umgekehrt.  
Spieler:innen nehmen nur über sie Kontakt zur Turnierleitung auf.
- Cheating-Kontrolle:** Die Turnierleitung führt während und nach dem Turnier Kontrollen ob der Nutzung unerlaubter Hilfsmittel durch.  
Dabei greift sie auf die seitens lichess zur Verfügung gestellten Angaben zurück, und ergänzt diese bei Bedarf um eigene Recherchen.  
Eigenständige Untersuchungen von Personen außerhalb der Turnierleitung haben keinen Einfluss auf deren Beurteilungen und sind zudem untersagt.  
Die letztendliche Entscheidung trifft die Turnierleitung.
- Endergebnis:** Aufgrund der nach Turnierende noch durchzuführenden Cheating-Kontrolle bleibt die Tabelle unter Vorbehalt.  
Ein offizielles Endergebnis wird so bald als möglich innerhalb von 72 Stunden nach Turnierende veröffentlicht.

# Deutscher Schulteam-Cup 2025

## Online-Team-Turnier für Schulen



Meldebogen

Schule: \_\_\_\_\_

Postanschrift: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail-Adresse: \_\_\_\_\_

Wettkampfklasse:  IV  III  II  I  M  HR  GS  GS M

Teamkoordination: \_\_\_\_\_

E-Mail-Adresse: \_\_\_\_\_

lichess-Name: \_\_\_\_\_

Aufstellung:

	Name, Vorname	lichess-Name	Klasse	DWZ	Rating lichess
Brett 1:	_____	_____	_____	_____	_____
Brett 2:	_____	_____	_____	_____	_____
Brett 3:	_____	_____	_____	_____	_____
Brett 4:	_____	_____	_____	_____	_____
Brett E1:	_____	_____	_____	_____	_____
Brett E2:	_____	_____	_____	_____	_____

Fairplay-Vereinbarung:

Wir garantieren, dass wir nur mit fairen Mitteln am Turnier teilnehmen.  
Die Richtlinien zum Fairplay haben wir zur Kenntnis genommen und unterstützen sie.

\_\_\_\_\_  
Schulstempel

\_\_\_\_\_  
Datum, Unterschrift Schulleitung

\_\_\_\_\_  
Datum, Unterschrift Teambetreuer:in

# Deutscher Schulteam-Cup 2025

## Online-Team-Turnier für Schulen



Richtlinien zum Fairplay



**Nur Schüler:innen der gemeldeten Schule dürfen im Wettbewerb für diese antreten.**

Die geleistete Unterschrift garantiert, dass alle Gemeldeten aktuell Schüler:innen der Schule sind.

**Die gemeldeten Aufstellungen sind endgültig.**

Die gemeldete Aufstellung ist verbindlich und kann nicht abgeändert werden.

Es darf in jeder Runde am jeweiligen Brett nur spielen, wer für dieses gemeldet wurde.

In eventuellen Härtefällen ist die Turnierleitung zu konsultieren, eine eigenmächtige Änderung nicht erlaubt.

**Jedes Kind spielt nur aus eigener Kraft beim Turnier mit.**

Jegliche Hilfsmittel digitaler (Smartphone, Apps, Internet-Seiten, Schachprogramme, etc.) sowie analoger Art (Bücher, Zeitschriften, Diagramme, sonstige Schriftstücke) sind untersagt.

Auch weitere Personen dürfen in keinerlei Art und Weise auf gespielte Partien Einfluss nehmen, dies gilt auch für den Partiechat.

Nur bei technischen Schwierigkeiten darf der:die Teamkoordinator:in Hilfe leisten.

**Der Umgang mit den eigenen wie den gegnerischen Mitspieler:innen ist jederzeit respektvoll.**

Teamkamerad:innen werden bei als unzureichend empfundenen Zügen wie Ergebnissen weiterhin freundlich und wertschätzend behandelt.

Auch die Koordinationsperson unterstützt und motiviert die Kinder.

Im Partiechat herrscht Schweigen, Spieler:innen des gegnerischen Teams werden weder dort noch teamintern beschimpft oder anderweitig respektlos angesprochen.

Vorwürfe des 'Cheatings' haben zu unterbleiben, seitens der Kinder wie der Betreuungsperson.

Verdachtsfälle sind keinesfalls öffentlich sondern direkt an die Turnierleitung zu kommunizieren.

**Der Wettbewerb soll jederzeit für alle die gleichen Chancen bieten.**

Ergebnisabsprachen jeglicher Art sind verboten.

Damit der Wettbewerb nicht verzerrt wird, spielen alle Teams stets mit voller Kraft, auch wenn sich das eigene Team nicht mehr verbessern kann.

**Die Teamkoordination weist alle Kinder auf die Regeln des Fairplay hin und dient selber als Vorbild.**

Solche Vorbilder nehmen Kinder auf und geben sie dann ihrerseits weiter.

**Zu widerhandlungen gegen diese Richtlinien können von der Turnierleitung geahndet werden.**

Aber niemand möchte Spieler:innen, Betreuungspersonen oder ganze Teams bestrafen, darunter leiden auch alle anderen, die fair am Turnier teilnehmen. Daher:

**Bleibt fair – es lohnt sich!**

**FAIR PLAY! FAIR PLAY! FAIR PLAY! FAIR PLAY! FAIR PLAY!**