

**Antrag der Schachvereine TSV/SF Oberlauter und
TSV Untersiemau an die Kreisversammlung des
Schachkreises CNLK am 09.04.2016
in Weidhausen.**

*Es soll in der KK1 ein Spielmodus mit 6er und 4er Mannschaften eingeführt werden.
In Verbindung mit einer Regelung, um 4er Mannschaften der KK2, in die KK1 als 4er Mannschaft übernehmen zu können. Nur wenn nicht genügend Mannschaften für einen Spielbetrieb in der KK2 gemeldet haben. Also bei nicht zustande kommen einer LIGA KK2.*

*In der Kreisklasse 1 sollen ab der Saison 2016/17 sowohl Mannschaften mit 6 Spielern als auch Mannschaften mit 4 Spielern antreten dürfen. Jede Mannschaft legt mit der **Mannschaftsmeldung** fest, ob sie die Saison mit 4 oder mit 6 Spielern bestreitet. Wie bisher, Meldung für KK1 oder KK2. Diese Festlegung ist bindend und während der Saison nicht mehr änderbar. Wenn für die KK2 4er Mannschaften gemeldet sind, aber keine Liga zusammenkommt, dann sind die Mannschaften vom Kreisspielleiter in die KK1 als 4er Mannschaft zu übernehmen. Dies ist der Fall, wenn weniger als 4 Mannschaften für die KK2 melden. In den Fall würden max. 3 4er Mannschaften vom Kreisspielleiter in die KK1 übernommen.*

Die max. Anzahl der übernehmbaren Mannschaften kann noch gesondert abgestimmt werden.

Stößt im Spielbetrieb eine 6er Mannschaft auf eine 4er. Dann muß die 6er Mannschaft nur mit 4 Spielern antreten.

Sieg und Niederlage eines Wettkampfes wird weiterhin durch den „§ 20 Wertung“ der Turnierordnung geregelt (2 Mannschaftspunkte, wenn man mehr Brettunkte erzielt als der Gegner, 0 Punkte wenn es weniger Brettunkte sind und je 1 Mannschaftspunkt bei gleich vielen Brettunkten).

Die Eingabe in die Datenbank ist kein Problem, wie bisher bei unbesetzten Brettern.

5. Unbesetzt – Unbesetzt;

6. Unbesetzt – Unbesetzt;

Alle Festlegungen der Turnierordnung gelten uneingeschränkt weiter. Ausdrücklich erwähnt wird, dass es für das Freilassen von Brettern oder das Tauschen der Spielerreihenfolge abweichend zur Mannschaftsmeldung die Turnierordnung gültig bleibt.

Die Turnierordnung könnte in Folgenden Punkten noch ergänzt werden:

§24 Mannschaftsaufstellung 5.

Wird in der KK1 der Spielmodus 6/4 gespielt, müssen Mindestens 3 Spieler in der KK1 pro Mannschaft antreten, auch bei Kämpfen mit 4er Mannschaften.

§21 Reihenfolge der Platzierungen:

Wird in der KK1 der Spielmodus 6/4 gespielt, ist bei bei MP und MP + BP Gleichstand zwischen einer 6er und 4er Mannschaft, dann erhält die 4er wegen besser Leistung die bessere Platzierung in der Tabelle.

Um einen kleinen Ausgleich bei der Platzierung von 6er zu 4er Mannschaft zu schaffen,

Begründung:

Bleibt es bei der aktuellen Regelung, wird die Anzahl der Mannschaften in der Kreisliga 1 weiter abnehmen; wobei die Menge der wegen Spielermangel unbesetzten Bretter noch zunehmen wird. Außerdem ist nicht zu erwarten, dass es zukünftig wieder eine Kreisliga II mit einer nennenswerten Anzahl Mannschaften geben wird; und wenn es doch wieder eine Kreisliga II geben sollte, dann sicher auf Kosten der Mannschaftszahl der Kreisliga 1.

Es ist zu erwarten, dass mit der neuen Regelung

- die Menge der unbesetzten Bretter spürbar weniger werden wird
- die Attraktivität der Liga durch die größere Anzahl Mannschaften zunehmen wird
- die Hürde für die Meldung weiterer Mannschaften kleiner wird
- auch für Vereine mit höherklassigen Mannschaften das Interesse steigt, eine zweite, dritte oder weitere Mannschaft zu melden.

Außerdem ist der Umgang mit dieser Regelung denkbar einfach: eine 4erMannschaft tritt mit allen Spielern an und eine 6er- Mannschaft prüft vor jedem Spieltag, ob der Gegner mit 4 oder mit 6 Spielern antritt und stellt sich entsprechend auf.

In der KK1 + KK2 ist nicht das Aufstiegsrecht das angestrebte Ziel. Wir können aber den Sportlichen Wettbewerb in der KK1 erhöhen, gerechter machen und können Mannschaften und Vereine halten. *Es sind weniger Paarungen die Kampflös ausfallen.*

Aktuelle Gegebenheit:

- Keine KK2 mit 4er Mannschaften
- viele unbesetzte Plätze in KK1
- um Spielen zu können melden die Mannschaften aus der KK2 um, in die KK1 oder fallen weg
- Kein Gerechter Wettkampf, da die Mannschaften, die mit 4 Spielern antreten, mit 1,5 verlorenen Brettern den Mannschaftskampf schon verloren haben.
- Gegner muß mit 6 Spielern antreten, 2 Bretter unbesetzt, heist warten, meistens für Jugendliche.
- Wenn noch mehr 4er Mannschaften nicht mehr in der KK1 melden, reduziert sich die Mannschaften in der KK1 noch mehr und führt zum wegfallen von Mannschaften/ Vereinen. Es wird nur noch zwischen den Großen Mannschaften gespielt. Die Vielfältigkeit fehlt.

Vorteil:

- Wir erhalten Mannschaften und Vereine und die Vielfältigkeit der Gegner
- Sportliche Wettbewerb wird hergestellt
- Stärkung der KK1; mehr Mannschaften und damit Gegner; aus Mangel an Mannschaften, muß nicht mit Rückrunde gespielt werden
- es sind weniger Paarungen mit unbesetzten Brettern

Auswirkung auf den Spielbetrieb:

- Stößt 6er Mannschaft auf 6er Mannschaft => keine
- Stößt 4er Mannschaft auf 4er Mannschaft => Mindestens 3 Spieler müssen antreten
- Stößt 6er Mannschaft auf 4er Mannschaft =>
 - Mindestens 3 Spieler müssen antreten.
 - 6er Mannschaft braucht nur 4 Spieler für die Aufstellung.
 - 1 Auto wird nur benötigt
 - keine wartenden Jugendlichen
 - hat die 6er Mannschaft an den Spieltag nur 5 Spieler zu Verfügung, Glück -sie brauchen ja nur 4 für die Aufstellung

Nachteil:

4er Mannschaften geben generell gegenüber einer 6er Mannschaft noch bei den Brettpunkten ab. Dieser Nachteil ist aber zu vernachlässigen. Wir haben bei den MP einen regulären Wettkampf. Durch den Spielmodus 6/4 ist auch die Differenz beim Brettverhältnis nicht so groß. Bei Punkte Gleichstand zwischen 6er und 4er Mannschaft, erhält die 4er Mannschaft den besseren Tabellenplatz, wegen höherer Leistung.

Beispiel Vergleich mit

8 Mannschaften in der KK1 / 7 Runden / 6er = max 14 MP / max. 42 BP

8 Mannschaften in der KK1 / 5 Mannschaften 6er / 3 Mannschaften 4er / 7 Runden

= max. 14 MP / 6er BP max. (4x6 + 3x4) 36 BP / 4er max. 28 BP

Die Brettdifferenz fällt niedriger aus. Das Mißverhältnis ist geringer.

Aktuell angemeldete 4er, 28/42; Im Kompispielmodus 6/4 ist das Brettverhältnis 28/36;

Sollte der Spielmodus 6/4 in der KK1 nicht angenommen werden, wird der Antrag gestellt:

1. *KK 1 in 4er Mannschaften umzuwandeln.*
2. *Probespielbetrieb in der Saison 2016/17 für den Spielmodus 6/4 in der KK1*