

BLITZ



Willkommen zurück!

Hallo, ihr lieben Schachspieler und Schachspielerinnen! Wir freuen uns riesig, euch wie gewohnt hier auf dem Wolfsberg wieder-zusehen und euch beim Kampf um die NRW-Jugendbeizmeisterchaft zu begleiten. So manch einer der Teamer wird sich mit Sicherheit heute Morgen gefreut haben, ob es ein Aprilscherz sei, als der Wecker so früh schon klingelte. Dabei waren wir doch gerade erst ins Bettchen gekrochen... Man munkelt, dass manche es gar nicht abwarten Hase Hobel und Freunde

ZEITPLAN

10:00-13:00	Anreise
ab 11:00	Ostereiersuche
12:00	Mittagessen
12:45	Rundgang 1 (Hof)
13:15	Rundgang 2 (Hof)
13:45	Begrüßung
14:00	1. Runde
16:00	Twister (Grotte)
16:00	Werwolf (Düsterwald)
18:00	Abendessen
19:30	Ü-Schach

Morgen

07:30	Wecken
08:00	Frühstück
09:00	2. Runde

EIN BESONDERER GRUSS

Hoppladi hopplada, der Osterhase ist wieder da! Ich habe überall wunderschöne bunte Eier versteckt. Schaffst du es, sie zu finden?

DER OSTERHASE

WAS DIE KÜCHE HEUTE HERGIBT

-> Mittagessen heute nur mit Essensmarke <-

Linguine an Lammragout
dazu Waldfruchtmousse*

*April, April... es gibt Nudeln mit Bolognesesoße, dazu Eisbergsalat und als Nachtisch vielleicht Eis, wenn die Küche gönnt.

yummy

TAG 1 MONTAG

GUT ZU WISSEN

Im Jahr 1957 machte der britische Sender BBC einen Aprilscherz, der legendär wurde. In einer scherzhaften Dokumentation wurde von der Ernte der Spaghetti-Bäume in der Schweiz berichtet. Viele Menschen glaubten die Geschichte und hunderte Anrufer wollten wissen, wie sie ihren eigenen Spaghetti-Baum im Garten züchten können.

KÜCHENDIENST

HEUTE

Verband
Münsterland

MORGEN

Verband
Mittelrhein

UND WAS SAGT DAS WETTER?

HEUTE

12 °C



MORGEN

12 °C



Ein paar Regeln

Turnierdetails

Bitte aufmerksam lesen!

Turnierleiter: Tobias Niesel

Hauptschiedsrichter:

U12(w)-U18(w): Jannis Weber

Offene: Daniel Rohfleisch

Turnierschiedsgericht:

Mitglieder: Wolfgang de Cauter, Phillip Schultze-Schwering, Jannik Liebelt

Stellvertreter: Eni Herlitschka, Christian Goldschmidt

Befangene Mitglieder sind entsprechend zu ersetzen.

Paarungsprogramm:

Swiss-Chess 9.41

Startrangliste:

Turnierwertungszahl (TWZ) ist die DWZ (Stand: Sonntag, 31.03.2024). Für Spieler ohne DWZ wird (falls vorhanden) die ELO genommen. Für Spieler ohne DWZ und ELO kann die TWZ von der Turnierleitung geschätzt werden. Für die Erstellung der Startrangliste werden die Teilnehmer nach TWZ sortiert. Bei gleicher TWZ wird gelost.

Paarungsaushänge:

Die Paarungen werden in der Grotte und im Turniersaal veröffentlicht.

DWZ/ELO-Auswertung:

Alle Altersklassen werden DWZ ausgewertet. Zudem werden die U12–U18 und die U12w–U18w bei der FIDE zur ELO-Auswertung eingereicht.

Turnierareal:

Das Turnierareal der U12–U18 und U14w–U18w besteht aus dem Turniersaal, den angrenzenden Toiletten, einem Frischluftbereich von maximal 5m Entfernung vom Haupteingang.

Das Turnierareal der Offenen besteht aus den beiden Turniersälen der Offenen, der Toilette direkt neben dem Turniersaal und dem Hauptturniersaal (auf direktem Wege).

Das Turnierareal der U12w besteht aus dem Turniersaal der U12w, der Toilette direkt neben dem Turniersaal und dem Frischluftbereich von maximal 3m Entfernung von der nächstgelegenen Eingangstüre

Während der Runde sind die Toiletten im Turnierareal nur für die Spieler und Schiedsrichter vorgesehen!

Karenzeit:

Jeder Spieler muss zum festgelegten Rundenbeginn pünktlich im Turniersaal anwesend sein. Bei der ersten Verspätung von weniger als 30min erfolgt eine zusätzliche Zeitstrafe von 15min. Bei Wiederholung wird die Partie verloren gewertet. Bei Verspätungen von mindestens 30min erfolgt schon bei der ersten Verspätung der Partieverlust. In Härtefällen kann der Schiedsrichter weniger hart entscheiden.

Sofia Regel:

Gemäß FIDE-Regeln ist es Spielern nicht gestattet, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

Namensschilder:

Jeder Spieler muss während einer laufenden Runde im Turnierareal sein Namensschild tragen.

Zuschauerfreie Zeit:

Die ersten 20min jeder Runde findet unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Die Schiedsrichter behalten sich zudem vor auch während der Runde (z.B. in Zeitnotphasen) den Turniersaal für Zuschauer zu sperren. Davon ausgenommen haben die Teamer und Delegationsleiter immer Zutritt zum Turniersaal.

Handys, Smartphones, etc.

Für Zuschauer: Handys, Smartphones, etc. sind im Turniersaal nur ausgeschaltet erlaubt.

Für Spieler: Es ist verboten Handys, Smartphones, etc. am Körper zu tragen. Sie können stattdessen ausgeschaltet in der dafür vorgesehenen Kiste deponiert werden oder einem Vereins-, Verbandsbetreuer anvertraut werden.

Feinwertungen (nach JSpo 6.1 und 6.3.):

Anmerkung: Bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätzen soll es punktgleichen Spielern ermöglicht werden, statt der Losentscheide einen Stichkampf zu wählen. Bedingung hierfür sind entsprechende äußere Umstände beim Ausrichter und die Befürwortung eines Spielers. Der zuständige Schiedsrichter ist verantwortlich für die Bedingungen (bevorzugt Fischer) des Stichkampfes, am Tag der letzten Runde.

Schweizer System (Offene: Runde 1+2 mit beschleunigtem Schweizer System):

Über die Platzierung entscheiden die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl,
2. Buchholzwertung mit einem Streich-

ergebnis,

3. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden),

4. Anzahl der Gewinnpartien,

5. Stichkampf (falls von mind. einem Spieler gewünscht) sonst Los.

Anmerkung: Wir berechnen die Buchholz nach den Richtlinien der FIDE zur Ranglistenkorrektur. Eine schriftliche Erklärung zur Ranglistenkorrektur mit Beispielen kann bei der Turnierleitung oder beiden Schiedsrichtern eingesehen werden.

Rundenturnier:

Über die Platzierung entscheiden die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl,

2. Sonneborn-Berger-Wertung,

3. Anzahl der Gewinnpartien,

4. Direkter Vergleich,

5. Stichkampf (falls von mind. einem Spieler gewünscht) sonst Los.

Einsprüche:

Anmerkung: Einsprüche sind kostenlos und werden von Turnierleiter und Schiedsrichtern besprochen. Sollte nach diesen immer noch Bedarf herrschen, kann das TSG als oberste Instanz hinzugerufen werden (s.u.).

Gegen die Auslosung:

Einsprüche gegen die Auslosung (Punktzahl falsch, Ergebnis falsch übernommen, Startrangliste falsch, etc.), sind unverzüglich, spätestens aber eine Stunde nach Auslosung und vor Beginn der Runde, bei der Turnierleitung vorzubringen. In diesem Fall wird nach Prüfung ggf. neu ausgelost. Bei späteren Einsprüchen wird die bestehende Auslosung nicht mehr geändert. Falsche Ergebnisse werden natürlich korrigiert.

Gegen eine Schiedsrichterentscheidung: Einsprüche gegen eine Schiedsrichterentscheidung sind unverzüglich, spätestens aber eine Stunde nach Beendigung der letzten Partie der jeweiligen Runde beim Turnierleiter oder Hauptschiedsrichter mit Begründung einzulegen.

Allgemeine Regeln

Betruhe:	
U12(w)	22:00 Uhr
U14(w)	22:45 Uhr
U16(w) & U18(w)	24:00 Uhr

Turnierschiedsgericht (TSG):

Gegen Entscheidungen und Maßnahmen der Turnierleitung und der Hauptschiedsrichter kann innerhalb der vorgesehenen Frist Protest beim Turnierschiedsgericht (TSG) eingelegt werden. Die Protestgebühr von 50€ ist in Bar dem Protestschreiben beizufügen.

Details regelt die Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) der SJNRW.

Nach **22:00 Uhr** hält sich Niemand mehr auf anderen Zimmern oder den Gängen auf. Ihr könnt gerne bis zu eurer Betruhe noch etwas in der Grotte spielen.

Pizzabestellungen (auf eigene Rechnung) müssen vor **21:00 Uhr** geliefert werden, sonst freuen sich die Teamer Ohne Namensschild kommt Niemand in den Turniersaal. Bitte immer tragen!

Falls ihr das Gelände verlassen wollt, müsst ihr euch in der Turnierleitung bei einem Teamer abmelden, indem ihr euer Namensschild abgibt. Sobald ihr wieder zurück auf dem Gelände seid, müsst ihr euch auf direktem Weg wieder in der Turnierleitung anmelden und euer Namensschild wieder anziehen.

Gesamtleiter und damit Ansprechpartner vor Ort ist:

Alexander Kratz
01573/7249047
spielleiter.einzel@sjnrw.de

Information zu den Delegationen

Die Meisten von euch werden bereits wissen, dass die Schachjugend NRW in mehrere Verbände, oder auch Delegationen genannt, unterteilt ist. Falls ihr noch nicht wisst, zu welchem Verband ihr gehört, schaut am besten mal auf die Kürzel in der Teilnehmerliste eurer Altersklasse.

Um jedem Verband die Möglichkeit zu geben, seine Spieler bestmöglich im Turnier zu begleiten und auf bevorstehende Partien vorzubereiten, wurde jedem Verband ein Aufenthaltsraum in der Jugendherberge zugeteilt. Bestimmt fragt ihr euch nun, wo dieser Raum denn überhaupt ist und wie man da hinkommt? Da helfen wir euch gerne auf die Sprünge!

Verband	Aufenthaltsraum	Ansprechpartner
Niederrhein (NR)	Gebäudeflügel links (Bocholt), an der Turnierleitung vorbei, den Flur rechts hinten durch	Wolfgang de Cauter Zimmer Linde
Mittelrhein (MR)	Im Innenhof zwischen Grotte und Düsterwald die Treppe runter, rechte Tür	Tobias Niesel Zimmer Taube
Münsterland (ML)	Verwaltungsgebäude	Phillip Schulze-Schwering Zimmer Wolfsberg
Ostwestfalen-Lippe (OWL)	Gebäudeflügel links (Bocholt), an der Grotte vorbei, den Flur rechts hinten durch	Jannik Liebelt Zimmer Lärche
Ruhrgebiet (RG)	Gebäudeflügel links (Bocholt), an der Grotte vorbei, den Flur rechts hinten durch, dann durch die Glastür rechts die Treppe ganz runter	Franz Schulze Bisping Zimmer Xanten
Südwestfalen (SWF)	Im Innenhof zwischen Grotte und Düsterwald die Treppe runter, linke Tür	Eni Herlitschka Zimmer Reh

Noch ein wichtiger Text

In den idyllischen Hügeln von Kranenburg, einem malerischen Dorf umgeben von dichten Wäldern und sanften Wiesen, fand jedes Jahr im Frühling ein ganz besonderes Ereignis statt: das legendäre Schachturnier in der Jugendherberge „Wolfsberg“. Die Jugendherberge, ein stattliches Gebäude mit einem Hauch von Geschichte und in einer warmen Ambiente, wurde alljährlich zum Schauplatz eines epischen Schachwettkampfes. Schachspieler aus allen Ecken des Bundeslandes strömten herbei, um an diesem prestigeträchtigen Turnier teilzunehmen. Die Geschichte begann vor vielen Jahren, als ein weiser Schachmeister namens Herr Müller die Idee hatte, die Jugendherberge als Ort für Schachturniere zu nutzen, um junge Talente zu fördern und die Gemeinschaft der Schachliebhaber zu stärken. Mit der Unterstützung der örtlichen Gemeinde und einiger wohlhabender Mäzene wurde sein Traum Wirklichkeit. Das Turnier in der Jugendherberge Wolfsberg hatte seinen ganz eigenen Charme. Die Spieler waren nicht nur durch ihre Leidenschaft für das Schachspiel verbunden, sondern auch durch die einladende Atmosphäre der Jugendherberge. Sie teilten Mahlzeiten, Geschichten und sogar gelegentlich ein Zimmer, während sie sich auf dem Schachbrett bekämpften. Die Teilnehmer kamen aus den entferntesten Städten und Dörfern und hatten die unterschiedlichsten Hintergründe. Da war der junge Schachprofi aus Duisburg, der bereits als Kind von den Großmeistern seiner Heimat inspiriert worden war. Dann gab es die ältere Dame aus Bochum, deren ruhige und bedachte Spielweise ihre Gegner oft in die Irre führte. Und natürlich durfte der enthusiastische Teenager aus Köln nicht fehlen, der seine eigenen unkonventionellen Strategien entwickelt hatte. Während des Turniers wurden nicht nur Schachzüge gemacht, sondern auch Freundschaften geschlossen und Erfahrungen ausgetauscht. Es gab Momente der Freude und des Triumphs, aber auch des Scheiterns und der Enttäuschung. Doch egal, ob sie gewannen oder verloren, alle Spieler wussten, dass sie Teil einer ganz besonderen Gemeinschaft waren. Das Finale des Turniers war jedes Jahr ein atemberaubendes Spektakel. Die besten Spieler traten gegeneinander an, um den Titel des Wolfsberg-Meisters zu erringen. Die Zuschauer verfolgten gebannt die spannenden Partien, während draußen die Blumen aus der Erde sprießten und der Duft von Osterfeuern die Luft erfüllte. Am Ende des Turniers, wenn der letzte Zug gemacht und der Sieger gekrönt wurde, versammelten sich alle Spieler und Zuschauer zu einer feierlichen Abschlusszeremonie. Herr Müller hielt eine bewegende Rede über die Bedeutung des Schachs als Symbol für Intelligenz, Strategie und Gemeinschaft. Und während die Sonne langsam hinter den Hügeln versank, versprachen sich die Spieler, im nächsten Jahr wiederzukommen, um erneut am Turnier teilzunehmen und die Tradition der Jugendherberge Wolfsberg am Leben zu erhalten.

Inmitten der reichen Tradition des Schachturniers in der Jugendherberge Wolfsberg entspann sich eine faszinierende Geschichte über eine besondere Partie, die die Herzen der Zuschauer berührte und die Magie des Schachs auf ganz neue Weise zeigte. Es war der letzte Tag des Turniers, und die Sonne begann bereits unterzugehen, als sich zwei Spieler am Schachbrett gegenüberstanden. Auf der einen Seite saß ein junger Mann namens Lukas, ein aufstrebendes Talent aus der örtlichen Gemeinde, der sich durch das Turnier gekämpft hatte und nun vor einer großen Herausforderung stand. Auf der anderen Seite saß ein älterer Herr namens Viktor, ein Schachmeister mit jahrzehntelanger Erfahrung und einem legendären Ruf in der Schachwelt. Die Zuschauer hatten von diesem Duell gehört und waren gespannt, wie der junge Lukas gegen den erfahrenen Viktor abschneiden würde. Doch als die Partie begann, geschah etwas Unerwartetes. Statt aggressiver Angriffe und taktischer Manöver spielten die beiden Kontrahenten ungewöhnlich langsam und bedacht. Jeder Zug wurde mit großer Sorgfalt und Überlegung gemacht, als ob sie nicht nur um den Sieg kämpften, sondern auch um etwas viel Tieferes. Während die Partie fortschritt, begannen die Zuschauer zu verstehen, dass dies mehr als nur ein gewöhnliches Schachspiel war. Es war ein Kampf zwischen den Generationen, zwischen Jugend und Erfahrung, zwischen Hoffnung und Weisheit. Jeder Zug war eine Metapher für das Leben selbst, mit seinen Höhen und Tiefen, seinen Herausforderungen und seinen Triumphen. Als schließlich der letzte Zug gemacht wurde und das Spiel unentschieden endete, brach ein Sturm der Begeisterung aus. Die Zuschauer erhoben sich von ihren Sitzen und applaudierten den beiden Spielern für ihre bemerkenswerte Leistung. Denn in diesem Moment hatten Lukas und Viktor bewiesen, dass das Schachspiel mehr ist als nur ein Spiel – es ist eine Quelle der Inspiration, der Ermutigung und der Menschlichkeit. Am Ende des Tages, als die Spieler und Zuschauer sich auf den Heimweg machten, blieb die Erinnerung an diese besondere Partie in ihren Herzen lebendig. Denn sie hatte gezeigt, dass das Schachturnier in der Jugendherberge Wolfsberg nicht nur ein Ort des Wettbewerbs ist, sondern auch ein Ort der Verbundenheit, des Respekts und der Freundschaft. Und so würden sie im nächsten Jahr wiederkommen, um erneut Teil dieser wunderbaren Tradition zu sein und die Magie des Schachs zu erleben, die sie alle miteinander verband.

"MORGENS BIN ICH
IMMER MÜDE, ABER
ABENDS BIN ICH
WACH"



KRATZ (25)
ARENALEITER

TOBI (24)

**TURNIERLEITER
UND NEBENBEI
EIN FUCHS**



"UNPARTEILICH ABER
NEBENBEI EIN FUCHS"

PHILLIP (23)

**ZEITSTRAFEN-
HAUPTMEISTER**



"DAUERND VERPEILT,
ABER ZERTIFIZIERTER
MEMEANALYST"

"INGENIEUR"



JANNIS (26)
**SCHIRI FÜR DIE
KOMPETENTEN**

TEAMWORK

THE

DREAM

DANIEL S. (22)

**HIEROGLYPHEN-
ÜBERSETZER**



"SEHSCHWÄCHE,
ABER KANN
GEDANKENLESEN"

DANIEL R. (26)

**SCHIEDSRICHTER
VON DEN
MITGESCHLEPPTEN**



"MSV DUISBURGER
FAN, ABER
HAUPTSTADT- UND
FLAGGENEXPERTE"

DENNIS (23)

FREIZEITTEAMER



"PERFEKTIONIST ABER
LÄSSIG "

ARNE (19)

**RENNEN UND
SINGEN**



"NOCH NIE BEI DER
NRWJEM GEWESEN,
ABER SINGSTÄRKÖNIG"

"TANDEM-PFLAUME,
ABER GUTER
VERLIERER"



JONAS (21)

REGELBESSERWISSER

LAILAH (19)



MÖCHTEGERN-
INFLUENCERIN

"VERSTEHT NUR DIE HÄLFTE
DER KAMERA-EINSTELLUNGEN,
ABER SCHIESST TROTZDEM
IMMER INS SCHWARZE"

HANNAH (28)



NACHTEULE

"IMMER MÜDE,
ABER TROTZDEM WACH"

"BRAUCHT MANCHMAL
EINE EXTRA-TASSE
KAFFEE, ABER VERLIERT
NIE DEN FOKUS!"



LEAH (22)

RASENDE REPORTERIN

MAKES

FABI (24)



KONDI-SCHACH
MODERATOR

"CHAOTISCH,
ABER LUSTIG!"

LOUIS (27)



GROTTENOLM

"ZWAR ETWAS TROXIOLOGISCH
ABER DAFÜR SEHR SATUFIRAL"

"ICH KANN ALLES, ABER DAFÜR
NICHTS RICHTIG"

WORK

ANNIKA (25)



STREBT AUF ZUM FREIZEITTEAM
DIKTATOR, ABER JEDER WEISS
INZWISCHEN SIE KOMMT EH IMMER
NUR FÜRS BASTELN

JANA (23)



CHILLVIBES-
INSPEKTOR

"UNKREATIV, ABER HIER"

DARIA (19)



LANGSTRECKEN-
SCHLÄFERIN

"KANN NICHT NEIN SAGEN,
ABER SAGE NEIN ZU FRÜH
AUFSTEHEN."

VENICE (20)



ÜBERRASCHUNGS-
OSTERHASE

"UNGEDULDIG,
ABER EUPHORISCH "

Was ihr heute so machen könnt

Ostereiersuche

In den zarten Schleiern des Morgens liegt noch der Hauch des Osterhasen, der hier sein zauberhaftes Werk vollbracht hat. Die Ostereier verbergen sich gut versteckt in den Fluren und Aufenthaltsräumen. Finde die verborgenen Papierostereier und wer die meisten entdeckt, gewinnt einen Preis! Bringt dafür die gefundenen Eier den fünf Osterhäschen zurück. Schnapp dir deine Freunde und macht euch bereit für die Suche. Auf die Eier, fertig, los!

Rundgänge

Hey, na? Neu hier? Du bist mir gleich aufgefallen! Bestimmt kennst du dich hier noch nicht aus, das kann schon ganz schön verwirrend sein am Anfang. Aber das ist überhaupt nicht schlimm, wir führen dich herum. Komm einfach um 12:45 Uhr ODER um 13:15 Uhr zum Innenhof. Da wirst du von Annika eingesammelt und lernst die wichtigsten Orte kennen, die die nächsten Tage eine Rolle spielen werden, so wie die Fußball- und Tischtennishalle, den Spielplatz, die Grotte... ach ja und den Turniersaal gibt's ja auch noch! Ich würde mich freuen, wenn ich dir alles zeigen darf!

Twister

Hey Leute, wusst ihr schon, dass Twister gut für eure Beweglichkeit ist? Wie passe ich das wir heute um 16 Uhr in der Grotte Twister spielen! Dann späten.

Werwolf

Willkommen im mysteriösen Dorf, wo die Nacht mehr Geheimnisse birgt als der Tag. Tauche ein in die Welt des Werwolf-Spiels, wo Täuschung und Enttarnung Hand in Hand gehen. Wirst du die unschuldigen Dorfbewohner beschützen oder als blutrünstiger Werwolf dein Unwesen treiben? Jede Entscheidung beeinflusst das Schicksal des Dorfes. Schlage dich auf die Seite des Lichts oder tanze mit den Schatten - die Wahl liegt bei dir. Doch sei gewarnt, im Zwielflicht der Nacht ist Freund von Feind nicht klar erkennbar. Kommt um 16 Uhr in die Grotte, die Dorfbewohner freuen sich über jeden Mitspieler.

Ü-Schach

Im Reich des Schachs gibt es eine faszinierende Dimension, die die Spieler immer wieder in ihren Bann zieht – das Überraschungsschach. In Überraschungsschach geht es nicht nur darum, die bekannten Eröffnungen und Strategien zu beherrschen, sondern vielmehr darum, die auf spontane und unerwartete Situationen gekonnt zu reagieren. Also wage den Sprung ins Unbekannte und tauche ein in die Welt des Überraschungsschachs. Entdecke die Freude der unerwarteten Entdeckungen und die Spannung des Unerwarteten. Denn im Überraschungsschach liegt das Geheimnis des Spiels – und die Schönheit des Unvorhersehbaren. Das Ü-Schach Abendturnier finden Montagabend um 19:30 im Turniersaal statt. Die Anmeldung startet ab 17:00 in der Grotte.

Was ihr heute so machen könnt

Die Grotte

Ihr habt Lust, nach eurer Partie noch etwas anderes zu spielen? Wir haben eine riesige Auswahl an Spielen! Ihr habt Durst? Wir haben eine große Auswahl an Getränken! Ihr wollt euch sportlich betätigen? Wir haben viele Sportsachen für euch zum Ausleihen! Das alles und noch viel mehr gibt es in der *Grotte*.

Die Grotte ist der Aufenthaltsraum unten links beim Innenhof. Sie ist immer eine gute Anlaufstation für alles Mögliche. Hier hängen zum Beispiel auch die Paarungen der nächsten Runde und der aktuelle Zwischenstand. Die meisten Programmpunkte starten von der Grotte aus. Es ist auch ein guter Ort, um anderen Teilnehmer kennenzulernen. Also hängt nicht den ganzen Tag am Handy, sondern kommt vorbei!

Grottenchips

Hallo, ich bin ein Grottenchip, ich bin dieses Jahr zum ersten Mal auf der NRW-JEM. Wie du an mich dran kommst? Gewinne eine Grottenchallenge oder ein Abendturnier, nimm erfolgreich am Rahmenprogramm teil, oder wer weiß, was es noch so alles gibt.

Was du mit mir machen kannst? Wenn du mich in der Grotte abgibst, kannst du dir dafür entweder eines der Getränke kostenlos aussuchen, oder einen unserer vielen Sachpreise, die in der Grotte für dich bereitstehen.

Das Patzblatt

Dieses kleine Heftchen, was du gerade in der Hand hältst oder dir gerade online anschaust, ist das Patzblatt. Hier findest du eigentlich alle Informationen, die für dich für diesen Tag relevant sind... Was gibt es heute für interessante Freizeitangebote neben dem Schachturnier? Haben Oma und Opa eigentlich Grüße von Zuhause geschickt? Was gibt es heute Abend eigentlich für ein Abendturnier? Und wer hat gestern eigentlich beim Fußballturnier gewonnen? All deine Fragen werden dir im Patzblatt beantwortet.

Das gesamte Team gibt sich täglich sehr viel Mühe, das Patzblatt mit Leben zu füllen. Hast du eine interessante Geschichte? Ein tolles Gedicht geschrieben? Oder möchtest du von einem Programmpunkt berichten? Dann bist du auch herzlich dazu eingeladen, dich am Patzblatt zu beteiligen. Sprich dazu einfach die Patzblattredaktion an oder wirf deinen Beitrag in die Grußbox, die in der Grotte steht. Wenn du wach wirst, findest du das Patzblatt normalerweise täglich auf deinem Zimmerboden in der Nähe der Tür.



Grüße und Gerüche

Deine Freunde grüßen? Ein paar Gerüche streuen? Auch das ist hier möglich! Nimm dir einen Zettel in der Grotte und los gehts! Alle Grüße und Gerüche, die vor der Bettruhe in die Grußbox geworfen werden, könnt ihr am darauf folgenden Morgen im Patzblatt finden! Auch die Daheimgebliebenen Familienmitglieder, Freunde, Trainer und Hamster können über die Webseite ihre Grüße virtuell in unsere Online-Grußbox werfen!



Social Media

Bleibt während der Meisterschaft immer up to date über die Ergebnisse des Turniers und der Geschehnisse um das Turnier herum.

Folgt uns dazu gerne auf Instagram unter @sjnrw und auf Facebook unter „Schachjugend NRW“.

Alle Ergebnisse, das Patzblatt, die Online-Grußbox und Berichte findet ihr außerdem täglich auf sjnrw.de !