

**Jugend-Spielordnung (JSpO) der
Schachjugend im SBNRW e. V.
(Stand: 11.03.2019)**

Inhaltsverzeichnis

1. Spielbetrieb	1
2. Spielberechtigung	1
2.1 Altersklassen.....	1
2.2 Jugend-Spielberechtigung	1
2.3 Ausländerregelung	2
2.4 Gastspielgenehmigung.....	3
3. Ausschreibung, Zurücktreten von Teilnehmern.....	3
3.1 Ausschreibung.....	3
3.2 Zurücktreten von Teilnehmern	3
4. Teilnehmerzahlen, Turniermodus [SuSA].....	3
4.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM).....	4
4.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM).....	5
4.2.1 U10-MM.....	5
4.2.2 U12-MM.....	5
4.2.3 U14-MM.....	5
4.2.4 U14w-MM	5
4.2.5 U16-MM	6
4.2.6 U20w-MM.....	6
4.2.7 U20-MM.....	6
4.2.8 Ausrichterplätze.....	6
4.3 NRW-Jugendblitzmeisterschaften (NRW-JBM).....	6
4.3.1 Blitz-EM	6
4.3.2 Blitz-MM.....	6
4.4 NRW Jugendopen	7
5. Bedenkzeit [SuSA].....	7
5.1 NRW-Jugendblitzmeisterschaften.....	7
5.2 Schnellschachturniere	7
5.3 Bedenkzeit Langschach	7
5.4 Wartezeit.....	8
6. Platzierung bei Punktgleichheit [SuSA]	8

6.1 Einzelturniere.....	8
6.2 Mannschaftsturniere	8
6.3 Stichkämpfe	9
7. Titelvergabe.....	9
8. Ergänzendes für Jugendmannschaftsmeisterschaften	10
8.1 NRW-JMM U10, U12, U14, U14w und U20w	10
8.2 NRW-JMM U16.....	10
8.3 NRW-JMM U20.....	10
8.4 Rangfolge, Meldung, Stammersatzspieler	10
8.5 Nachmeldungen	11
8.6 Ersatzgestellung.....	11
8.7 Punktwertung	11
8.8 Nominierung	13
8.9 Farbverteilung.....	13
8.10 Mannschaftskampfleitung.....	13
8.11 Ergebnismeldung.....	13
8.12 Sofia-Regelung	13
9. Bußen.....	13
10. Jugendschutz, Verhalten der Spieler	14
11. Spiele mit (seh)behinderten Spielern.....	14
12. Termine.....	14
13. Schlussbestimmungen.....	15
Anhang 1: NUTS-2-Regionen nach JSpO (2.3.1)	17

1. Spielbetrieb

1.1 In der Schachjugend Nordrhein-Westfalen (SJ NRW) werden je Spieljahr ausgetragen:

1.1.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM)

1.1.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM)

1.1.3 NRW-Jugendblitzmeisterschaften (NRW-JBM)

1.2 Der Vorstand kann die Durchführung weiterer Wettbewerbe und Turniere beschließen.

1.3 Das Spieljahr beginnt mit dem ersten Wochenende nach Schulbeginn nach den Sommerferien und endet spätestens am 01.10. des folgenden Jahres.

2. Spielberechtigung

2.1 Altersklassen

Die Schachjugend NRW unterscheidet folgende Altersklassen:

2.1.1 U8: Jugendliche, die das achte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.2 U10: Jugendliche, die das zehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.3 U12: Jugendliche, die das zwölfte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.4 U14: Jugendliche, die das vierzehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.5 U16: Jugendliche, die das sechzehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.6 U18: Jugendliche, die das achtzehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.7 U20: Jugendliche, die das zwanzigste Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

2.1.8 U27: Jugendliche, die das siebenundzwanzigste Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.

An Turnieren, die mit w gekennzeichnet sind, dürfen nur weibliche Mitglieder der entsprechenden Altersklasse teilnehmen.

2.2 Jugend-Spielberechtigung

2.2.1 Für die Teilnahme an Turnieren unter 1.1 ist eine Jugend-Spielberechtigung für einen Verein innerhalb des Schachbunds NRW notwendig. Die Teilnahme an anderen Veranstaltungen der SJNRW wird nur durch die Bestimmungen in der Ausschreibung eingeschränkt.

2.2.2 Für die Jugend-Spielberechtigung für einen Verein muss der Spieler grundsätzlich alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- (1) Der Spieler ist als Mitglied dieses Vereins im MIVIS System des SBNRW gemeldet.
- (2) Der Spieler hat in der aktuellen Saison noch keine Jugendmannschaftskämpfe in Wettbewerben, in denen direkt oder indirekt eine Qualifikation zur DVM möglich ist, für einen anderen Verein innerhalb Deutschlands gespielt. Ausgenommen hiervon sind Einsätze als Gastspielerin in Mädchenmannschaftsmeisterschaften (siehe 2.4).
- (3) Der Spieler hat in der aktuellen Saison noch an keinen Jugendeinzelmeisterschaften, in denen direkt oder indirekt eine Qualifikation zur DEM möglich ist, teilgenommen. Ausgenommen davon sind die Jugendeinzelmeisterschaften der Verbände, denen sein Verein angehört. Mit Verbänden sind Bezirke, Verbände und Landesverbände innerhalb Deutschlands gemeint.

2.2.3 Die Jugend-Spielberechtigung gilt pro Saison nur für einen Verein. Sie besteht für den Verein, für den der Spieler zu/vor Saisonbeginn am 01.08. die Spielberechtigung des Deutschen Schachbundes hatte (Hauptverein), es sei denn der Spieler hat vor dem 01.08. der SJNRW schriftlich erklärt für einen anderen Verein (Zweitverein) seine Jugend-Spielberechtigung auszuüben. Der Spieler ist verpflichtet seinen Hauptverein von der Übertragung der Jugend-Spielberechtigung vor dem 01.08. zu informieren.

2.2.4 Nachmeldungen nach dem 01.08. sind für bisher nicht spielberechtigte Spieler nur für den Hauptverein möglich; eine abweichende Jugend-Spielberechtigung wird in diesem Fall nicht erteilt.

2.2.5 Verbände und Bezirke müssen für alle ihre Mannschaftsmeisterschaften und Ligen, über die sich Vereine für die unter 1.1 genannten Turniere direkt oder indirekt qualifizieren oder in diese aufsteigen können, die Jugend-Spielberechtigung voraussetzen.

2.2.6 In Härtefällen kann der SuSA Ausnahmen beschließen.

2.3 Ausländerregelung

2.3.1 Spieler müssen eine der vier folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- (1) Besitz der deutschen Staatsangehörigkeit;
- (2) Seit mindestens einem Jahr Lebensmittelpunkt in Deutschland.
- (3) Seit mindestens einem Jahr Lebensmittelpunkt in einem Gebiet entlang der Bundesgrenzen zum Land NRW hat, das eine Region der Ebene 2 der amtlich-statistischen NUTS-Systematik der EU ist und zweitens kein aktives Mitglied in einem ausländischen Schachverein.
- (4) Aufenthalt in Deutschland für mindestens sechs Monate im Rahmen eines Schüleraustauschprogramms, eines Praktikums oder ähnliches.

Die Voraussetzungen (1) und (2) muss der Spieler vor der entsprechenden Meisterschaft dem zuständigen Spielleiter auf Nachfrage, in den Fällen (3) und (4) immer nachweisen.

2.3.2 Darüber hinaus kann auf begründeten Antrag an den SuSA eine sofortige Spielberechtigung erteilt werden, wenn der Jugendliche seinen bisherigen Lebensmittelpunkt (Einwanderung) aufgegeben hat.

2.4 Gastspielgenehmigung

Bei den Mädchenmannschaftsmeisterschaften hat jede Mannschaft die Möglichkeit, eine Spielerin zu melden und einzusetzen, wenn sie nicht zuvor für einen anderen Verein in einer Mädchenmannschaft gemeldet wurde. Ein Verein kann nur dann eine Gastspielerin melden, wenn er nicht gleichzeitig eine eigene Spielerin als Gastspielerin an einen anderen Verein abgibt. Die Meldung einer Gastspielerin muss mit dem Meldetermin erfolgen. Ein Nachmelden einer Gastspielerin ist nicht möglich. Sie ist entsprechend ihrer Spielstärke einzusetzen. Voraussetzung für die Gastspielgenehmigung ist die Mitgliedschaft im meldenden Verein.

3. Ausschreibung, Zurücktreten von Teilnehmern

3.1 Ausschreibung

Vor jeder offiziellen Meisterschaft sind den Teilnehmern die Turnierbedingungen, insbesondere Termine, Bedenkzeitregelung, Entscheidung bei Punktgleichheit, Auf- und Abstiegsregelung, Qualifikationsplätze zu höheren Ebenen, rechtzeitig bekannt zu geben (Ausschreibung), falls die entsprechenden Regelungen nicht Bestandteil dieser Jugendspielordnung sind. Im Regelfall sollte die Ausschreibung den Teilnehmern mindestens vier Wochen vor Beginn einer Meisterschaft gestellt werden.

3.2 Zurücktreten von Teilnehmern

Sollten Spieler oder Mannschaften während eines Turniers zurücktreten, werden ihre Ergebnisse annulliert, falls sie weniger als 50% der von ihnen zu spielenden Partien oder Wettkämpfe gespielt haben. Sind 50% oder mehr gespielt worden, erhalten die restlichen Gegner bzw. Mannschaften die Gewinnpunkte. Abgebrochene Partien gelten als gespielt. Vorstehende Regelung gilt nicht für Wettkämpfe nach Auswahlssystem (z .B. Schweizer System).

4. Teilnehmerzahlen, Turniermodus [SuSA]

Alle unter 1.1.1 und 1.1.2 aufgeführten Meisterschaften werden möglichst mit gerader Teilnehmerzahl ausgetragen. Turniere nach dem Schweizer System werden nach den Paarungsgrundsätzen der FIDE ausgelost. Vollrundige Turniere werden nach der jeweils zugehörigen Paarungstabelle gespielt, wobei die Startnummern ausgelost werden.

4.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM)

4.1.1 Die Turniere werden nach folgenden Modi ausgetragen:

U10 9 Runden Schweizer System, 22 bis 26 Teilnehmer (davon je Verband zwei und neun nach dem d´ Hondtschen System),

U12 7 Runden Schweizer System, 22 bis 26 Teilnehmer (davon je Verband zwei und neun nach dem d´ Hondtschen System),

U14 7 Runden Schweizer System, 16 bis 18 Teilnehmer (davon je Verband zwei), U16
7 Runden Schweizer System, 16 bis 18 Teilnehmer (davon je Verband zwei),

U18 7 Runden Schweizer System, 16 bis 18 Teilnehmer (davon je Verband zwei),

U10w 9 Runden Schweizer System, 18 Teilnehmerinnen (davon je Verband zwei und vier nach dem d´ Hondtschen System),

U12w 7 Runden Schweizer System, 14 bis 16 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und sechs nach dem d´ Hondtschen System),

U14w 7 Runden Schweizer System, 14 bis 16 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und sechs nach dem d´ Hondtschen System),

U16w 7 Runden Schweizer System, 14 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und vier nach dem d´ Hondtschen System),

U18w 7 Runden Schweizer System, 14 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und vier nach dem d´ Hondtschen System).

4.1.2 Der Ausrichter eines Jugendeinzelmeisterschaftsturniers, sofern nicht die SJNRW, kann einen Vertreter stellen.

4.1.3 Der SuSA kann bei seiner ersten Sitzung in der zweiten Jahreshälfte im Rahmen der festgelegten Teilnehmerzahl Freiplätze an besonders qualifizierte Jugendliche vergeben. Bei Nichtinanspruchnahme gehen diese Plätze nach d´ Hondt an die Verbände zurück.

4.1.4 Unterschreitet die Zahl der tatsächlichen Spieler deutlich die Zahl der vorgesehenen Teilnehmer, so kann der Spielleiter entscheiden, das Turnier in einem anderen Turniermodus (z. B. vollrundig) auszutragen.

4.1.5 Der Jugendspielausschuss kann für die Teilnahme an den NRW-Jugendeinzelmeisterschaften ein Mindestalter vorschreiben.

4.1.6 Sofia-Regelung: Gemäß FIDE-Regeln 9.1.1 setzt die SJNRW fest, dass es Spielern nicht gestattet ist, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

4.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM)

4.2.1 U10-MM

Die Meisterschaft U10 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.1.1 NRW-Meisterschaft U10: 20 Vierer-Mannschaften (Plätze nach d´Hondt, aber je Verband mindestens 2, 1 Ausrichterplatz), 9 Runden, Schweizer System, Schnellschach

4.2.8 gilt für diese Meisterschaft nicht

4.2.2 U12-MM

Die Meisterschaft U12 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.2.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: 18 Vierer-Mannschaften (Plätze nach d´Hondt, aber je Verband mindestens 2), 7 Runden, Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U12.

4.2.2.2 NRW-Meisterschaft U12: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.2.1) vollrundig.

4.2.3 U14-MM

Die Meisterschaft U14 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.3.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: 18 Vierer-Mannschaften (Plätze nach d´Hondt, aber je Verband mindestens 2), 7 Runden, Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U14.

4.2.3.2 NRW-Meisterschaft U14: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.3.1) vollrundig.

4.2.4 U14w-MM

Die Meisterschaft U14w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.4.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U14w. Übersteigt die Zahl der Anmeldungen 18, werden jedem Verband zwei Plätze sowie dem Vorjahresmeister ein Platz garantiert. Die restlichen Plätze werden in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben. Modus:

a) bis 8 teilnehmende Mannschaften wird ein Rundenturnier gespielt.

b) bei 9 bis 12 teilnehmenden Mannschaften werden 5 Runden Schweizer System gespielt.

c) ab 13 teilnehmenden Mannschaften werden 7 Runden Schweizer System gespielt.

4.2.4.2 NRW-Meisterschaft U14w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.4.1) vollrundig.

4.2.5 U16-MM

Die Meisterschaft U16 wird nach folgendem Modus ausgetragen: 12 Vierer-Mannschaften (je Verband zwei) in zwei Sechser-Vorgruppen vollrundig, anschließend Endspiel der Vorgruppensieger um Platz 1 und der Vorgruppenzweiten um Platz 3.

4.2.6 U20w-MM

Die Meisterschaft U20w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.6.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), 7 Runden Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U20w. Übersteigt die Zahl der Anmeldungen 18, werden jedem Verband zwei Plätze sowie dem Vorjahresmeister ein Platz garantiert. Die restlichen Plätze werden in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben. Ist die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften niedriger als zehn, so kann der Turnierleiter ein Rundenturnier mit ggf. angepasster Bedenkzeit spielen lassen.

4.2.6.2 NRW-Meisterschaft U20w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.6.1) vollrundig.

4.2.7 U20-MM

Die Meisterschaft U20 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

Jugendbundesliga West: 8 Sechser-Mannschaften (Plätze 1 bis 6 des vorigen Spieljahres und je ein Aufsteiger aus den beiden NRW-Jugendligen) vollrundig in einer Gruppe.

NRW-Jugendliga: 16 Sechser-Mannschaften (2 Absteiger der Jugendbundesliga West, Plätze 2 bis 5 des vorigen Spieljahres beider Gruppen, je Verband ein Aufsteiger) in zwei regional eingeteilten Achter-Gruppen.

4.2.8 Ausrichterplätze

Der Ausrichter eines Meisterschaftsturniers, sofern nicht die SJNRW, kann ein Team stellen. In diesem Fall vergrößert sich die Anzahl der Mannschaften um zwei und die Anzahl der nach d'Hondt zu vergebenden Plätze um einen. Wird die vorgesehene Zahl der teilnehmenden Mannschaften über die Meldung der Verbände nicht erreicht, kann der jeweils zuständige Spielleiter Plätze an besonders qualifizierte Vereine vergeben.

4.3 NRW-Jugendblitzmeisterschaften (NRW-JBM)

4.3.1 Blitz-EM

Altersklassen U14, U16, U20, U20w: offen, der genaue Modus richtet sich nach der Teilnehmerzahl und wird vor Turnierbeginn vom zuständigen Spielleiter festgelegt.

4.3.2 Blitz-MM

U20-Mannschaft: vollrundig, 28 Vierer-Mannschaften (je Verband zwei, die vier ersten des letzten Jahres, eine Mannschaft des Veranstalters, Rest nach d' Hondt).

4.4 NRW Jugendopen

4.4.1 Jährlich kann ein Jugendopen in verschiedenen Altersklassen in gemischten Gruppen veranstaltet werden. In den Altersklassen U12-U18 (beinhaltet die U12w, U14w, U16w und U18w) können pro Altersklasse bis zu drei Qualifikanten für die NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (nach 3.1) ausgespielt werden.

5. Bedenkzeit [SuSA]

5.1 NRW-Jugendblitzmeisterschaften

(Einzel und Mannschaft): Es stehen jedem Spieler 3 Min. + 2 Sek. pro Zug je Partie zur Verfügung. Es gelten die FIDE-Regeln für Blitzschach.

5.2 Schnellschachturniere

5.2.1 Die Bedenkzeit des Turniers nach 4.2.1.1 (U10) beträgt **13 Min. + 2 Sek. Pro Zug je Spieler und Partie**, für die Turniere nach 4.2.2.1 (U12), 4.2.3.1 (U14), 4.2.4.1 (U14w) und 4.2.6.1 (U20w) beträgt 15 Min. + 5 Sek. pro Zug je Spieler und Partie.

5.2.2 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, die Anzahl der Runden zu reduzieren, sollten weniger als 12 Mannschaften an einem Qualifikationsturnier nach 4.2.2.1, 4.2.3.1, 4.2.4.1 oder 4.2.6.1 teilnehmen.

5.2.3 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, zwei Qualifikationsturniere zusammenzulegen, sollten weniger als 9 Mannschaften an einem Turnier nach 4.2.2.1, 4.2.3.1, 4.2.4.1 oder 4.2.6.1 teilnehmen. Es erfolgt eine getrennte Wertung.

5.2.4 Sofern die SJNRW weitere Meisterschaften im Schnellschach veranstaltet, wird die Bedenkzeit in der Ausschreibung bekannt gegeben.

5.3 Bedenkzeit Langschach

5.3.1 Altersklassen U10, U10w (Einzel): Es stehen jedem Spieler 75 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen alle restlichen Züge in zusätzlichen 15 Minuten je Spieler (2. Zeitkontrolle) gespielt werden. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

5.3.2 U10-MM-Endrunde (4.2.1.2): Es stehen jedem Spieler 60 Minuten je Partie zur Verfügung.

5.3.3 U16 und U20 Mannschaft (4.2.5, 4.2.7): Es stehen jedem Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen alle restlichen Züge in zusätzlichen 50 Minuten je Spieler (2. Zeitkontrolle) gespielt werden. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

5.3.4 Alle übrigen Altersklassen (Einzel und Mannschaft): Es stehen jedem Spieler 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen alle restlichen Züge in zusätzlichen 30 Minuten je Spieler (2. Zeitkontrolle) gespielt werden. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

5.4 Wartezeit

Abweichend von Artikel 6.7.1 der FIDE-Regeln (Laws of Chess) gilt: Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas Anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.

6. Platzierung bei Punktgleichheit [SuSA]

6.1 Einzelturniere

6.1.1 Bei Turnieren, die nach dem Schweizer System ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl,
2. Buchholzwertung mit einem Streichergebnis,
3. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden), 4. Anzahl der Gewinnpartien, 5. Los.

6.1.2 Bei Turnieren, die im Rundensystem ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl,
2. Sonneborn-Berger-Wertung,
3. Anzahl der Gewinnpartien, 4. Direkter Vergleich, 5. Los.

6.2 Mannschaftsturniere

6.2.1 Bei Turnieren, die nach dem Schweizer System ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Mannschaftspunkte,
2. Sonneborn-Berger-Wertung mit einem Streichergebnis, 3. Brettunkte,
4. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden),
5. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich (sofern vollständig vorhanden), 6. Berliner Wertung aus allen Kämpfen,
7. Los.

6.2.2 Bei Turnieren, die im Rundensystem ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Mannschaftspunkte,
2. Brettunkte,
3. Direkter Vergleich.

Führt dies zu keiner Entscheidung, wird bei Qualifikationsplätzen und Titelentscheidungen ein StICKkampf (nur bei Vierermannschaften inklusive Berliner Wertung als nachgeordnetes Kriterium) anberaumt. Ansonsten entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

4. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich (nur Vierermannschaften), 5. Berliner Wertung aus allen Kämpfen (nur Vierermannschaften), 6. Los.

6.2.3 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettbewertung einer der betroffenen Mannschaften Punkte aus einem kampflosen Mannschaftssieg enthalten sind, werden sowohl diese Brettbewertung als auch die Brettbewertung der übrigen punktgleichen Mannschaften gegen diesen Gegner aus der Wertung gestrichen.

6.2.4 Endet das Finale der U16-Mannschaftsmeisterschaft nach Brettbewertung und Berliner Wertung unentschieden, so ist die Mannschaft Sieger, die in der Vorrunde das bessere Ergebnis erzielt hat. Zur Ermittlung des besseren Ergebnisses sind folgende Kriterien in dieser Reihenfolge anzuwenden (Mannschaftspunkte, Brettbewertung, Berliner Wertung).

6.3 StICKkämpfe

Bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätzen soll es punktgleichen Spielern/ Mannschaften ermöglicht werden, statt der Losentscheidung einen StICKkampf zu wählen. Bedingung hierfür sind entsprechende äußere Umstände beim Ausrichter und die Befürwortung einer der Spieler/ Mannschaften. Der zuständige Spielleiter ist verantwortlich für die Bedingungen (bevorzugt Fischer) des StICKkampfes, am Tag der letzten Runde.

Abweichend hiervon wird bei Blitzmeisterschaften um den Titel gestochen: zwei Kämpfe bei zwei Spielern/ Mannschaften bzw. ein vollrundiges Stechturnier bei mehr als zwei Spielern/ Mannschaften. Endet das Stechen (bei Mannschaften ggf. mit Brettbewertung) wieder Unentschieden, so wird der StICKkampf solange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

7. Titelvergabe

7.1 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendeinzelmeisterschaft erhält den Titel „Jugendmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)“.

7.2 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaft erhält den Titel „Jugendmannschaftsmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)“.

7.3 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendblitzmeisterschaft erhält den Titel „Jugendblitzmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen ... (Jahresangabe)“ bzw. „Jugendblitzmannschaftsmeister von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)“.

8. Ergänzendes für Jugendmannschaftsmeisterschaften

8.1 NRW-JMM U10, U12, U14, U14w und U20w

U10: Es kann nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen.

U12, U14: Es kann jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen.

U14w, U20w: Bei diesen offenen Turnieren können bis zu zwei Mannschaften eines Vereins teilnehmen. Über die Zulassung von weiteren Mannschaften eines Vereins entscheidet der zuständige Spielleiter.

8.2 NRW-JMM U16

Es kann jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen. Die Vorrundengruppen sind in etwa gleichstark einzuteilen. Verbandsgleiche Mannschaften werden gleichmäßig aufgeteilt.

8.3 NRW-JMM U20

8.3.1 In der Jugendbundesliga West und jeder Jugendliga-Staffel dürfen maximal zwei Mannschaften eines Vereins teilnehmen. Die zwei vereinsgleichen Mannschaften werden in der ersten Runde gegeneinander gepaart.

8.4 Rangfolge, Meldung, Stammersatzspieler

8.4.1 Der Verein meldet seine Jugendmannschaft(en) unter Nennung der Spieler in verbindlicher Rangfolge beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin.

8.4.2 Stammersatzspieler:

8.4.2.1 Für jede Jugendmannschaft können zusätzlich zu den für die jeweilige Klasse vorgesehenen Stammspielern Stammersatzspieler gemeldet werden; diese gehören zu der Jugendmannschaft für die sie gemeldet sind und dürfen in unteren Jugendmannschaften nicht eingesetzt werden. Die erste Jugendmannschaft eines Vereins erhält die Rangnummern 1-6 und die Stammersatzspieler dieser Jugendmannschaft erhalten die Rangnummern 1001, 1002, 1003 usw. Die zweite Jugendmannschaft eines Vereins erhält die Rangnummern 7-12 und die Stammersatzspieler dieser Jugendmannschaft erhalten die Rangnummern 2001, 2002, 2003 usw. Diese Regelung findet entsprechende Anwendung auf die dritten und folgenden Mannschaften und gilt analog bei geringeren Jugendmannschaftsständen.

8.4.2.2 Alle Spieler, die hinter dem letzten Stammspieler der untersten Jugendmannschaft des Vereins gemeldet sind, gelten als Stammersatzspieler dieser Jugendmannschaft. Diese Spieler der untersten Jugendmannschaft erhalten nicht Rangnummern gemäß Art. 8.4.2.1, sondern fortlaufende Nummern. Spielen mehrere Jugendmannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse und gehört zu diesen auch die unterste

Jugendmannschaft, gelten alle

Jugendmannschaften, die der Verein in dieser Klasse unterhält als unterste Jugendmannschaft.

8.4.3 Die Mannschaften sind nach Spielstärke aufzustellen.

8.4.4 DWZ-Regelung 2 aus 3: Bei der NRW-JMM U16 und U20 müssen die Bretter 1 und 2 mit Spielern besetzt werden, die nach DWZ zu den drei stärksten Spielern der Mannschaft gehören, sofern diese eine DWZ von über 1000 haben. Über Sonderfälle entscheidet der jeweils zuständige Spielleiter auf begründeten Antrag. Ersatzgestellungen aus unteren Mannschaften sind von der DWZ-Regelung ausgenommen.

8.4.5 In der Jugendbundesliga West und den NRW-Jugendligen darf jeder gemeldete Spieler eine um höchstens 200 schlechtere DWZ besitzen als alle in der Rangfolge nach ihm gemeldeten Spieler, sofern diese eine DWZ von über 1000 haben. Über Sonderfälle entscheidet der zuständige Spielleiter auf begründeten Antrag. Ersatzgestellungen aus unteren Mannschaften sind vom DWZ-Puffer ausgenommen.

8.5 Nachmeldungen

Spieler, die nach dem Meldetermin eine Jugend-Spielberechtigung für einen Verein erhalten, können als Stammersatzspieler der untersten Mannschaft dieses Vereins an den Mannschaftskämpfen teilnehmen. Dies gilt auch für Spieler, die zum Meldetermin eine gültige Jugend-Spielberechtigung besitzen, aber nicht in der Mannschaftsmeldung aufgeführt sind.

8.6 Ersatzstellung

8.6.1 Jeder Spieler einschließlich der Stammersatzspieler kann im Laufe einer Spielzeit bis zu zweimal in Jugendmannschaften seines Vereins, die in höheren Klassen spielen, als Ersatzspieler nominiert werden.

8.6.2 Spielen zwei oder mehr Jugendmannschaften des Vereins in der gleichen Klasse, dürfen Spieler, die in einer dieser Jugendmannschaften als Ersatzspieler eingesetzt wurden beim zweiten Einsatz in dieser Klasse nur noch in dieser Jugendmannschaft nominiert werden. Dies gilt auch bei StICKKämpfen.

8.6.3 Ordnungsgemäß nachgemeldete Jugendliche dürfen - unabhängig vom Zeitpunkt ihrer Nachmeldung - bis zu zweimal in Jugendmannschaften ihres Vereins, die in höheren Klassen als die unterste Mannschaft spielen, als Ersatzspieler eingesetzt werden.

8.6.4 Bei StICKKämpfen können Spieler aus unteren Jugendmannschaften erneut bis zu zweimal in höherklassigen Jugendmannschaften als Ersatzspieler nominiert werden

8.7 Punktwertung

Es gilt bei allen NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften und bei der NRW-JBM U20-Mannschaft, dass eine Mannschaft für einen gewonnenen oder kampflos gewonnenen Mannschaftskampf 3 Punkte, für einen unentschiedenen Mannschaftskampf 2 Punkte, für einen verlorenen, aber angetretenen Mannschaftskampf 1 Punkt und für einen kampflos verlorenen Mannschaftskampf 0

Punkte erhält. Die Brettpunkte einer Mannschaft werden wie folgt berechnet: Wer seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt erzielt 3 Punkte, wer seine Partie mit Remis beendet, erzielt 2 Punkte, wer seine Partie durch Anwesenheit antritt und verliert erzielt 1 Punkt, wer seine Partie kampflos verliert, erzielt 0 Punkte. Für die Berliner Wertung werden die so ermittelten Brettpunkte mit den üblichen Brett Faktoren multipliziert. In allen Tabellen und Wertungen werden nur die positiven Brett- und Mannschaftspunkte einer Mannschaft benutzt. Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft mehr Brettpunkte erzielt hat als die andere. Eine Mannschaft gilt nach Einsatz der Hälfte ihrer Spieler als angetreten.

8.7.1 Bei Turnieren, die komplett an einem Tag durchgeführt werden, gilt abweichend folgende Regelung: Eine Mannschaft erhält für einen gewonnenen Mannschaftskampf 2 Punkte, für einen unentschiedenen Mannschaftskampf 1 Punkt und für einen verlorenen Mannschaftskampf 0 Punkte. Die Brettpunkte einer Mannschaft werden wie folgt berechnet: Wer seine Partie gewinnt, erzielt 1 Punkt. Wer seine Partie mit Remis beendet, erzielt 0,5 Punkte. Wer seine Partie verliert, erzielt 0 Punkte.

8.8 Nominierung

8.8.1 Bei jedem Mannschaftskampf muss für alle Bretter jeweils ein Spieler entsprechend der gemeldeten Rangfolge nominiert werden.

8.8.2 Spieler, die ihrer Rangnummer nach zu tief nominiert werden, haben ihre Partie verloren. Die Wertung der Partie ist wie bei einer kampflos verlorenen Partie.

8.8.3 Die Nominierung eines nicht spielberechtigten Spielers führt zum Verlust des gesamten Kampfes in Bezug auf die Mannschaftspunktwertung. Die Partien mit Beteiligung spielberechtigter Spieler werden wie verlorene Partien, die Partien mit Beteiligung nicht spielberechtigter Spieler werden wie kampflos verlorene Partien gewertet.

8.8.4 Kein Spieler darf an einem Tag in zwei oder mehr offiziellen Jugend-Mannschaftswettbewerben, in denen direkt oder indirekt eine Qualifikation zur DVM möglich ist, nominiert werden. Ein Verstoß führt zum Verlust des gesamten zweiten Kampfes gemäß 8.8.3.

8.8.5 Bei Turnieren, die komplett an einem Tag durchgeführt werden, dürfen nur Spieler nominiert werden, die bei Rundenbeginn anwesend sind. Gegebenenfalls muss aufgerückt werden. Bei fehlenden Spielern müssen sukzessive von hinten die Bretter freigelassen werden.

8.9 Farbverteilung

Der Gast führt bei Vierermannschaftskämpfen an den Brettern 1 und 4 sowie bei Sechsermannschaftskämpfen an den ungeraden Brettern die weißen Steine.

8.10 Mannschaftskampfleitung

Für die Meisterschaften nach 4.2.1, 4.2.2, 4.2.3, 4.2.4 und 4.2.6 setzt der zuständige Spielleiter Schiedsrichter und Turnierleiter ein. Ansonsten werden die Mannschaftskämpfe von den Mannschaftsführern kollegial geleitet; sie treffen alle während des Kampfes notwendigen Entscheidungen.

8.11 Ergebnismeldung

Der gastgebende Verein gibt das Spielergebnis im vom Spielleiter angegebenen Ergebnisdienst ein. Hat ein Schiedsrichter den Kampf geleitet, meldet er das Ergebnis.

8.12 Sofia-Regelung

Gemäß FIDE-Regeln 9.1a setzt die SJNRW fest, dass es Spielern nicht gestattet ist, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

9. Bußen

Vereine, Mannschaften und Spieler, können bei Fehlverhalten mit Bußen belegt werden. Die Details regelt die Rechts- und Verfahrensordnung der Schachjugend (J-RVO).

10. Jugendschutz, Verhalten der Spieler

10.1 Es herrscht bei allen Veranstaltungen der Schachjugend Rauchverbot.

10.2 Es ist bei allen Veranstaltungen der Schachjugend untersagt, leistungssteigernde Mittel gemäß den Regelungen des IOC, Alkohol oder andere Drogen zu konsumieren.

10.3 Kein Spieler darf sich während des Spiels geschriebener oder gedruckter Aufzeichnungen oder elektronischer oder sonstiger Hilfsmittel bedienen, seine Partie auf einem anderen Brett analysieren oder sich von Dritten beraten oder warnen lassen. Geräte, mit denen Schachinformationen wahrgenommen, insbesondere Schachprogramme ausgeführt werden können, sowie Mobil- telefone oder andere elektronische Kommunikationsgeräte dürfen nicht in das Turnierareal mit- gebracht werden. Jeder Spieler hat auch den Anschein eines Verstoßes zu vermeiden.

11. Spiele mit (seh)behinderten Spielern

11.1 Für das Spielen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern gelten die besonderen Zusatzregeln, die in Anhang D der FIDE-Schachregeln beigefügt sind.

11.2 Diese Regeln sind sinngemäß anzuwenden, wenn ein Spieler derart behindert ist, dass er seine Züge nicht selbst ausführen und/oder aufzeichnen und/oder seine Uhr bedienen kann.

12. Termine

12.1 Alle Terminansetzungen sind einzuhalten. Ausnahmen müssen vom Spielleiter genehmigt werden, wenn sie begründet werden mit

- a) der Teilnahme eines Spielers an der Einzel-, Schulschach- oder Vereinsmannschaftsmeisterschaft auf deutscher oder internationaler Ebene
- b) dem Einsatz eines Spielers in einer Auswahlmannschaft der Schachjugend NRW oder im Bereich des Mädchen-/Frauenschachs auf deutscher oder internationaler Ebene
- c) der Teilnahme eines Spielers an einer offiziellen Veranstaltung der Schachorganisation mit Wettkampfcharakter auf Ebene der SJNRW oder darüber, sofern diese Teilnahme aufgrund einer offiziellen Einladung erfolgt.

Spieler im Sinne dieser Regelung sind ausschließlich die Spieler, die in der Mannschaft an den Brettern 1-6 gemeldet sind; bei Mannschaften mit anderer Mannschaftsstärke gilt diese Regelung entsprechend.

12.2 Verlegungsanträge, die nicht mit einem der Gründe aus 12.1 begründet sind, können vom Spielleiter nur genehmigt werden, wenn der gegnerische Verein dem Verlegungsantrag zustimmt.

12.3 Verlegungsanträge gemäß 12.1 sind spätestens eine Woche nach Vorliegen des Verlegungsgrunds, Verlegungsanträge gemäß 12.2 spätestens vier Wochen vor dem angesetzten Termin zu stellen, es sei denn die Vereine einigen sich selbstständig auf einen Termin mit Zustimmung des Spielleiters.

12.4 Der vom Spielleiter neu anzusetzende Termin soll grundsätzlich vor dem ursprünglichen Termin liegen. Die Neuansetzungsentscheidung des Spielleiters ist rechtsmittelfähig und muss den Vereinen spätestens vierzehn Tage vor dem neuen Termin zugehen.

12.5 Vor der letzten Runde sollen alle bis dahin angesetzten Kämpfe entschieden sein. Einzelne Kämpfe der letzten Runde dürfen nicht verlegt werden.

13. Schlussbestimmungen

13.1 Die mit [SuSA] = „Sport- und Spielbetrieb-Ausschuss“ gekennzeichneten Bestimmungen können nicht nur von der Jugendversammlung, sondern bei dringendem Handlungsbedarf auch vom Ausschuss geändert werden.

13.2 Die SJNRW legt den Verbänden eine komplette Terminplanung der folgenden Saison bis spätestens zum 15. Mai eines Jahres vor. Diese Planung ist nicht protestfähig.

13.3 Für die Teilnehmerzahlen der Verbände an den NRW-Meisterschaften sind die Meldezahlen der aktiven Mitglieder vom 1. Juli vor Beginn des jeweiligen Spieljahres maßgebend.

13.3.1 Für Einzelmeisterschaften werden nur die aktiven Mitglieder der jeweiligen Altersklasse, aber nicht die der jüngeren Altersklassen herangezogen. Abweichend hiervon werden in der U10 auch die jüngeren Altersklassen herangezogen.

13.3.2 Für Mannschaftsmeisterschaften werden nur die aktiven Mitglieder der jeweiligen Altersklasse und der nächstjüngeren Altersklasse herangezogen. Für U20-Mannschaftsmeisterschaften werden abweichend alle aktiven Mitglieder aller Altersklassen U20 und jünger herangezogen.

13.4 Die Platzierung bei den Meisterschaften der SJ NRW entscheidet über die Qualifikation zu den Deutschen Meisterschaften entsprechend den von der Deutschen Schachjugend hierzu erlassenen Bestimmungen.

13.5 Mitteilungen über die Meisterschaften gemäß der Jugendspielordnung auf der Homepage der SJNRW sind offizielle Mitteilungen. Der Ergebnisdienst ist Bestandteil der Homepage der

SJNRW. Die Frist der Rechtsmittel gemäß der Bundesturnierordnung beginnt ab dem Tag der Veröffentlichung. Einladungen, Ausschreibungen und sonstige Schreiben der zuständigen Organe und Spielleiter der SJNRW gelten, sofern nichts anderes geregelt ist, am dritten Werktag nach Versand als zugegangen.

13.6 Zu Zwecken einer Tatsachenaufklärung eines Sachverhaltes durch die Turnierleitung ist eine informatorische Befragung der Beteiligten jederzeit zulässig. Die Anwesenheit von Betreuern oder gar Erziehungsberechtigten ist hierbei nicht erforderlich.

13.7 Einsprüche und Proteste und Berufungen sind gemäß der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) der SJNRW zu behandeln.

13.8 In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung oder in der Ausschreibung nicht im Einzelnen geregelt sind, ist nach den FIDE-Regeln (Laws of Chess) zu verfahren.

Letzte Änderung durch die außerordentliche Jugendversammlung der SJNRW am 25.06.2017.

Anhang 1: NUTS-2-Regionen nach JSpO (2.3.1)

Nachfolgend ist eine Liste der NUTS-2-Regionen aus Belgien und den Niederlanden, die direkt an Nordrhein-Westfalen grenzen und die für unsere Jugend-Spielordnung (2.3.1) relevant sind:

Niederlande: Limburg, Gelderland, Overijssel, **Belgien:**

Lüttich.
