

Jugend-Spielordnung (JSpO)
der Schachjugend im SBNRW e. V.
(Stand: 11.03.2017)

Inhaltsverzeichnis

1. Spielbetrieb.....	1
2. Spielberechtigung.....	1
2.1 Altersklassen.....	1
2.2 Jugend-Spielberechtigung.....	2
2.3 Ausländerregelung.....	3
2.4 Gastspielgenehmigung.....	3
2.5 Ersatzgestellung.....	3
2.6 Nominierung.....	3
3. Teilnehmerzahlen, Turniermodus [SuSA].....	3
3.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM).....	4
3.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM).....	4
3.2.1 U12-MM.....	4
3.2.2 U14-MM.....	4
3.2.3 U14w-MM.....	5
3.2.4 U16-MM.....	5
3.2.5 U20w-MM.....	5
3.2.6 U20-MM.....	5
3.2.7 Ausrichterplätze.....	5
3.3 NRW-Jugendblitzmeisterschaften (NRW-JBM).....	5
3.3.1 Blitz-Einzel.....	5
3.3.2 Blitz-Mannschaft.....	6
3.4 NRW Jugendopen.....	6
4. Bedenkzeit [SuSA].....	6
4.1 NRW-Jugendblitzmeisterschaften.....	6
4.2 Schnellschachturniere.....	6
4.3 Bedenkzeit Langschach.....	6
5. Platzierung bei Punktgleichheit [SuSA].....	7
5.1 Einzelturniere.....	7
5.2 Mannschaftsturniere.....	7
5.3 Stichkämpfe.....	8
6. Titelvergabe.....	8
7. Ergänzendes für NRW-Jugendeinzelmeisterschaften [SuSA].....	8

7.1 Mindestalter	8
7.2 Sofia-Regelung.....	8
8. Ergänzendes für NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften	8
8.1 NRW-JMM U12, U14, U14w und U20w.....	8
8.2 NRW-JMM U16	9
8.3 NRW-JMM U20	9
8.4 Regelungen zur Aufstellung.....	9
8.5 Farbverteilung	9
8.6 Nachmeldungen.....	9
8.7 Punktwertung	9
8.8 Mannschaftskampfleitung.....	10
8.9 Sofia-Regelung.....	10
9. Bußen	10
10. Jugendschutz.....	10
11. Schlussbestimmungen	10

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 aktive Spielberechtigung des allgemeinen Spielbetriebs des SBNRW 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.

Verbände und Bezirke müssen für alle ihre Einzelmeisterschaften, über die sich Spieler für die unter 1.1 genannten Turniere direkt oder indirekt qualifizieren 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.

(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 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.

2.5 Ersatzgestaltung

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.

2.6 Nominierung

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.

3. 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.

3.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM)

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).

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

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. 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.

3.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM)

3.2.1 U12-MM

Die Meisterschaft U12 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.1.1 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.

3.2.1.2 NRW-Meisterschaft U12: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.1.1) vollrundig.

3.2.2 U14-MM

Die Meisterschaft U14 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.2.1 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 U14.

3.2.2.2 NRW-Meisterschaft U14: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.2.1) vollrundig.

3.2.3 U14w-MM

Die Meisterschaft U14w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.3.1 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.

3.2.3.2 NRW-Meisterschaft U14w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.3.1) vollrundig.

3.2.4 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.

3.2.5 U20w-MM

Die Meisterschaft U20w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.5.1 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.

3.2.5.2 NRW-Meisterschaft U20w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.5.1) vollrundig.

3.2.6 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.

3.2.7 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.

3.3 NRW-Jugendblitzmeisterschaften (NRW-JBM)

3.3.1 Blitz-Einzel

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

3.3.2 Blitz-Mannschaft

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

3.4 NRW Jugendopen

3.4.1 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.

4. Bedenkzeit [SuSA]

4.1 NRW-Jugendblitzmeisterschaften

(Einzel und Mannschaft): Es stehen jedem Spieler fünf Minuten je Partie zur Verfügung. Es gelten die FIDE-Regeln für Blitzschach.

4.2 Schnellschachturniere

4.2.1 Die Bedenkzeit der Turniere nach 3.2.1 (U12), 3.2.2 (U14), 3.2.3 (U14w) und 3.2.5 (U20w) beträgt 20 Min.

4.2.2 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, die Anzahl der Runden zu reduzieren, sollten weniger als 12 Mannschaften an einem Qualifikationsturnier nach 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 oder 3.2.4 teilnehmen.

4.2.3 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, zwei Qualifikationsturniere zusammenzulegen, sollten weniger als 9 Mannschaften an einem Turnier nach 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 oder 3.2.4 teilnehmen. Es erfolgt eine getrennte Wertung.

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

4.3 Bedenkzeit Langschach

4.3.1 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.

4.3.2 U20 und U16 Mannschaft: 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.

4.3.3 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. Platzierung bei Punktgleichheit [SuSA]

5.1 Einzelturniere

5.1.1 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.

5.1.2 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.

5.2 Mannschaftsturniere

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

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

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

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

Führt dies zu keiner Entscheidung, wird bei Qualifikationsplätzen und Titelentscheidungen ein Stichkampf (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.

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

5.2.4 Endet das Finale der U16-Mannschaftsmeisterschaft nach Brettpunkten 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, Brettpunkte, Berliner Wertung).

5.3 StICKKämpfe

Bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätzen soll es punktgleichen Spielern/ Mannschaften ermöglicht werden, statt der Losentscheide 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 Brettpunkten) wieder Unentschieden, so wird der StICKkampf solange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

6. Titelvergabe

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

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

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

7. Ergänzendes für NRW-Jugendeinzelmeisterschaften [SuSA]

7.1 Mindestalter

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

7.2 Sofia-Regelung

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

8. Ergänzendes für NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften

8.1 NRW-JMM U12, U14, U14w und U20w

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

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 Regelungen zur Aufstellung

Die Mannschaften sind nach Spielstärke aufzustellen.

8.4.1 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.

8.4.2 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 Farbverteilung

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

8.6 Nachmeldungen

Nachgemeldete Jugendliche werden in der Reihenfolge ihrer Anreihung an die letzte Seniorenmannschaft auch an die letzte Jugendmannschaft angereiht.

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 Brett-punkte 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 Brett-punkte erzielt hat als die andere.

8.8 Mannschaftskampfleitung

Für die Meisterschaften nach 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 und 3.2.5 setzt der zuständige Spielleiter Schiedsrichter und Turnierleiter ein. Ansonsten werden die Mannschaftskämpfe von den Mann-schaftsführern kollegial geleitet; sie treffen alle während des Kampfes notwendigen Entschei-dungen.

8.9 Sofia-Regelung

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

9. Bußen

9.1 Vereine und Spieler, die gegen die Ausschreibung, die Turnierordnung oder die Spielordnung verstoßen, können gemäß der BTO des SB NRW mit Bußen belegt werden.

9.2 Die höchste Buße im Jugendbereich darf die Höchstbuße im Seniorenbereich nicht überstei-gen und wird jährlich vom Vorstand festgelegt. Bei geringen Vergehen sind auch Verweise gemäß BTO des SB NRW möglich.

10. Jugendschutz

10.1 Es herrscht bei allen Veranstaltungen der SJ NRW Rauchverbot.

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

11. Schlussbestimmungen

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

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

11.3 Für die Teilnehmerzahlen der Verbände an den NRW-Meisterschaften sind die Meldezahlen der aktiven Mitglieder vom 01. Juli vor Beginn des jeweiligen Spieljahres maßgebend.

11.3.1 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.

11.3.2 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.

11.4 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.

11.5 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.

11.6 Einsprüche und Proteste sind gemäß der BTO des SB NRW zu behandeln.

11.7 In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung nicht im Einzelnen geregelt sind, ist nach den Regelungen der BTO des SB NRW zu verfahren.

Letzte Änderung durch die Jugendversammlung der SJ NRW am 11.03.2017.

Anhang 1: NUTS-2-Regionen nach JSpO (2.3.2)

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 (2.3.2) relevant sind:

Niederlande: Limburg, Gelderland, Overijssel,

Belgien: Lüttich.