

## Jugendspielordnung (JSPO)

### Inhalt:

- 1 Spielbetrieb
- 2 Spielberechtigungen
- 3 Turniermodus
- 4 Bedenkzeit
- 5 Platzierung bei Punktgleichheit
- 6 Titelvergabe
- 7 Bußen
- 8 Jugendschutz
- 9 Schlussbestimmungen

## Jugendspielordnung (JSpO)

### 1 Spielbetrieb

- 1.1 Das Spieljahr beginnt am 1. September eines jeden Jahres.
- 1.2 In der Schachjugend Kreis Wesel (SJ KW) werden je Spieljahr ausgetragen:
  - 1.2.1 Bezirksjugendeinzelmeisterschaft (BJEM)
  - 1.2.2 Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft (BJMM)
  - 1.2.3 Bezirksjugendviererpokal (BJVP)
  - 1.2.4 Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft (BJBMM)
- 1.3 Der Vorstand kann die Durchführung weiterer Wettbewerbe und Turniere beschließen<sup>1</sup>.

### 2 Spielberechtigung

- 2.1 Zu allen Meisterschaften der SJ KW sind nur Spieler zugelassen, die erstens ordentliche Mitglieder eines dem Schachbezirk Kreis Wesel (SB KW) angeschlossenen Vereins sind und für die zweitens eine aktive Spielgenehmigung der Schachjugend Nordrhein-Westfalen (SJ NRW) für diesen Verein vorliegt.
- 2.2 Die Altersklassen U12, U12w, U14, U14w, U16, U16w, U18, U18 w, U20 und U20 w ergeben sich aus der Jugendspielordnung der SJNRW. Eine Zuordnung in die zuvor genannten Altersklassen, welche zu Beginn eines Spieljahres erfolgt, behält ihre Gültigkeit bis zum Ablauf des Spieljahres.

---

<sup>1</sup> z.B. Blitzeinzelmeisterschaft, Tandem-Meisterschaft

## Jugendspielordnung (JSpO)

### 3 Turniermodus

- 3.1** Turniere nach dem Schweizer System werden mit Hilfe eines geeigneten Computer-Programms durchgeführt. In Ausnahmefällen kann auch von Hand gelöst werden.
- 3.2** Rundenturniere werden nach Standardpaarungstabelle gespielt, wobei die Startnummern auszulosen sind. Blitzturnieren können als Rundenturniere im Rutschsystem ausgetragen werden.
- 3.3** BJEM, BJMM und BJVP werden DWZ ausgewertet.
- 3.4** Die **Bezirksjugendeinzelmeisterschaft** wird in den Altersgruppen U12, U14, U16 und U18 sowie U12w, U14w, U16w und U18w grundsätzlich im Schweizer System mit sieben Runden gespielt. Das Zusammenlegen von Mädchen- und Jungenturnieren gleicher Altersklassen ist zulässig. Sind in einer Altersklasse weniger als neun Teilnehmer gemeldet, wird ein Rundenturnier gespielt. Bei weniger als fünf Teilnehmern kann diese Altersklasse mit einer benachbarten zusammengelegt werden, wobei beide Altersklassen getrennt gewertet werden. Alternativ dazu kann der Spielleiter auch ein doppelrundiges Turnier in der betroffenen Altersklasse ansetzen.
- 3.5** Die **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft** wird im Rundenturnier gespielt. Für einen Sieg erhält eine Mannschaft 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt, für eine Niederlage 0 Punkte. Der **Bezirksjugendviererpokal** wird im KO-System gespielt. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern. Spielberechtigt ist die Altersgruppe U20 und U20w. Für BJMM und BJVP gilt eine einheitliche Rangfolge der Spieler. Die Spiele beginnen samstags um 15 Uhr. Die Karenzzeit beträgt eine Stunde.

## Jugendspielordnung (JSpO)

Die höchste Spielklasse der SJ KW ist die **Jugendbezirksliga**, darunter gibt es die **Jugendkreisliga** und die **Jugendkreisklasse**. Jede Spielklasse soll zwischen vier und neun Spielterminen je Mannschaft andauern. Der Sieger der Jugendbezirksliga steigt in die Verbandsliga der Schachjugend Niederrhein auf. Verzichtet der Sieger auf den Aufstieg, geht das Recht auf den Nächstplatzierten über. Die Auf- und Abstiegsregelungen werden in der Ausschreibung festgelegt. Hierbei soll es in der Regel je zwei Auf- bzw. Absteiger zwischen Jugendbezirksliga und Jugendkreisliga sowie zwischen Jugendkreisliga und Jugendkreisklasse geben.

Im **Bezirksjugendviererpokal** ist eine Mannschaft je Verein zur Teilnahme berechtigt. Die Spielpaarungen werden vor der ersten Runde ausgelost. Die Heimmannschaft hat Schwarz an den Brettern 1 und 4, Weiß an den Brettern 2 und 3. Die jeweiligen Siegermannschaften ziehen in die nächste Runde ein, der Verlierermannschaften scheiden aus. Bei unentschiedenem Ausgang einer Spielbegegnung wird ein Entscheid durch Berliner Wertung herbeigeführt. Führt auch dies zu keinem eindeutigen Sieger, erfolgt ein Mannschaftsblitzentscheid mit umgekehrter Farbverteilung. Endet dieser ebenfalls unentschieden, entscheidet die Berliner Wertung der Blitzbegegnung. Kann hiernach abschließend kein eindeutiger Sieger benannt werden, entscheidet das Los.

- 3.6** Die **Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft** wird als Rundensystem ausgetragen. Je Verein sind beliebig viele Mannschaften der Altersklasse U20 und U20w zugelassen. Die Mannschaftsaufstellungen (vier Spieler und bis zwei Ersatzspieler je Mannschaft) sind zum Beginn des Turnieres verbindlich zu melden.

## Jugendspielordnung (JSpO)

### 4 Bedenkzeit

- 4.1 Bei der **Bezirksjugendeinzelmeisterschaft** stehen jedem Spieler neunzig Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen die restlichen Züge in 30 Minuten je Spieler (2. Zeitkontrolle) ausgeführt werden.
- 4.2 Bei der **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft** und im **Bezirksjugendviererpokal** stehen jedem Spieler zwei Stunden für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen die restlichen Züge in einer Stunde je Spieler (2. Zeitkontrolle) ausgeführt werden.
- 4.3 Bei der **Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft** stehen jedem Spieler fünf Minuten je Partie zur Verfügung. Es gelten die FIDE-Schachregeln für Blitzschach.

### 5 Platzierung bei Punktgleichheit

- 5.1 Bei der **Bezirksjugendeinzelmeisterschaft** entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

Punkte – bei Schweizer System Buchholzwertung mit einem Streichergebnis, beim Rundturnier Sonneborn-Berger-Wertung - direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden)  
- Anzahl der Gewinnpartien - Los.

- 5.2 Bei der **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft** entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

Mannschaftspunkte - Brettspunkte - Berliner Wertung aus allen Kämpfen - Los.

## Jugendspielordnung (JSpO)

**5.3** Bei der **Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft** entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

Mannschaftspunkte - Brettspunkte - direkter Vergleich - Los.

Abweichend hiervon wird aber um den Titel und um Qualifikationsplätze gestochen: ein Stichkampf bei zwei Mannschaften bzw. ein vollrundiges Stichturnier bei mehr als zwei Mannschaften. Endet das Stechen wieder Unentschieden, so entscheidet die vorstehende Regelung.

## 6 Titelvergabe

6.1 Der/die Erstplatzierte einer **Bezirksjugendeinzelmeisterschaft** erhält den Titel

„Bezirksjugendeinzelmeister(in) U... (Altersklassenangabe) (Jahresangabe)“.

6.2 Der Erstplatzierte der **Jugendbezirksliga** erhält den Titel

„Bezirksjugendmannschaftsmeister (Jahresangabe)“.

6.3 Der Erstplatzierte der **Jugendkreisliga** erhält den Titel

„Kreisjugendmannschaftsmeister (Jahresangabe)“.

6.4 Der Sieger des **Bezirksjugendviererpokals** erhält den Titel

„Bezirksjugendviererpokalsieger (Jahresangabe)“.

6.5 Der Erstplatzierte der **Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft** erhält den Titel

„Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeister (Jahresangabe)“

## Jugendspielordnung (JSpO)

### 7 Bußen

- 7.1 Für das Nichtantreten einer Mannschaft (Meisterschaft und Pokal) ohne rechtzeitige Absage wird ein Bußgeld von in der Regel 30 € erhoben.
- 7.2 Für das Nichtantreten einer Mannschaft (Meisterschaft und Pokal) bei rechtzeitiger Absage wird ab dem zweiten Mal in einer Saison ein Bußgeld von in der Regel 20 € erhoben.
- 7.3 Für das Zurückziehen einer Mannschaft (Meisterschaft und Pokal) nach Turnierbeginn / erfolgter Ausschreibung wird ein Bußgeld erhoben. Das Bußgeld errechnet sich in diesem Fall wie folgt: noch ausstehende Spiele mal 15 €, max. jedoch 100 €.
- 7.4 Das Nicht- oder verspätete Melden eines Ergebnisses an den Spielleiter führt beim ersten Mal zu einer Verwarnung, in Wiederholungsfällen zu einer Buße von 10 €.
- 7.5 Über weitere Bußen, z.B. bei unsportlichem Verhalten, entscheidet der Spielleiter.

## Jugendspielordnung (JSPO)

### 8 Jugendschutz

- 8.1 Es herrscht bei allen Veranstaltungen der SJ KW Rauchverbot.
- 8.2 Es ist bei allen Veranstaltungen der SJ KW untersagt, leistungssteigernde Mittel gemäß den Regelungen des IOC, Alkohol oder andere Drogen zu konsumieren.

### 9 Schlussbestimmungen

- 9.1 In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung nicht im Einzelnen geregelt sind, ist nach den Regelungen der der SJ NRW und nach den FIDE-Regeln (Laws of Chess) zu verfahren.