
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.

1.2 In der Schachjugend Kreis Wesel (SJ KW) werden je Spieljahr ausgetragen:

1.2.1 Bezirksjugendeinzelmeisterschaften (BJEM)

1.2.2 Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaften (BJMM)

1.2.3 Bezirksjugendviererpokal (BJVP)

1.2.4 Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft (BJBMM)

1.3 Der Vorstand kann die Durchführung weiterer Wettbewerbe und Turniere beschließen¹.

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, für die zweitens eine gültige Spielgenehmigung bzw. eine vorläufige Spielgenehmigung vorliegt und die drittens Jugendliche im Sinne der Spielordnung der Schachjugend Nordrhein-Westfalen (SJ NRW) sind.

2.2 Die Altersklassen U12, U14 (w), U16 (w), U18 (w) und U20 (w) ergeben sich aus der Jugendspielordnung der SJ NRW. Die Spielberechtigung gilt für alle Turniere, die dem Spieljahr zugeordnet sind.

¹ 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, d.h. Modus Jeder gegen Jeden, werden nach der jeweils zugehörigen Standard-Paarungstabelle gespielt, wobei die Startnummern ausgelost werden. Bei Blitzturnieren, die im Rutschsystem gespielt werden können, ist auf das korrekte Positionieren aller Teilnehmer in der ersten Runde zu achten.
- 3.3 Bezirkseinzels- und -mannschaftsmeisterschaften sowie der Viererpokalwettbewerb werden DWZ-ausgewertet.
- 3.4 Die **Bezirksjugendeinzelmeisterschaften** werden in den Altersgruppen U12, U14, U16 und U18 sowie 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 **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaften** werden 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 (w). Für beide Wettbewerbe gilt eine einheitliche Rangfolge der Spieler. Die Spiele beginnen samstags um 15 Uhr. Ein Spieler, der eine Stunde nach Spielbeginn, d.h. in der Regel um 16:00 Uhr nicht angetreten ist, hat sein Spiel kampflos verloren.

Jugendspielordnung (JSpO)

Die höchste Spielklasse der SJ KW ist die **Jugendbezirksliga**, darunter gibt es die **Jugendkreisliga** und die **Jugendkreisklasse**. Jede Spielklasse soll zwischen fünf und zehn Mannschaften umfassen. 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, usw. Die bezirksinternen Auf- und Abstiegsregelungen werden in der Ausschreibung festgelegt. Grundsätzlich soll es je zwei Auf- bzw. Absteiger zwischen Jugendbezirksliga und Jugendkreisliga sowie zwischen Jugendkreisliga und Jugendkreisklasse geben.

Im **Viererpokalwettbewerb** 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. Der jeweilige Sieger kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet aus. Bei unentschiedenem Ausgang entscheidet zunächst die Berliner Wertung. Bei erneuter Gleichheit erfolgt ein Mannschaftsblitzentscheid mit umgekehrter Farbverteilung. Endet auch dieser unentschieden, entscheidet die Berliner Wertung, bei erneuter Gleichheit entscheidet das Los.

3.6 Die **Bezirksjugend-Blitzmannschaftsmeisterschaft** wird im Rundensystem gespielt. Je Verein sind beliebig viele Mannschaften der Altersklasse U20 (w) zugelassen. Die Mannschaftsaufstellungen (vier Spieler und bis zwei Ersatzspieler je Mannschaft) sind zu Turnierbeginn verbindlich zu melden.

4 Bedenkzeit

4.1 Bei den **Bezirksjugendeinzelmeisterschaften** stehen jedem Spieler neunzig 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

Jugendspielordnung (JSpO)

der zweiten Phase gelten die FIDE-Schachregeln für die Beendigung von Turnierpartien durch Schnellschach.

4.2 Bei den **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaften** und im **Viererpokalwettbewerb** stehen jedem Spieler zwei Stunden für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) je Partie zur Verfügung. Anschließend müssen alle restlichen Züge in einer zusätzlichen Stunde je Spieler (2. Zeitkontrolle) gespielt werden. In der zweiten Phase gelten die FIDE-Schachregeln für die Beendigung von Turnierpartien durch Schnellschach.

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 den **Bezirksjugendeinzelmeisterschaften** entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

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

5.2 Bei den **Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaften** 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 - Brettunkte - 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 **Viererpokalwettbewerbs** 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 oder den Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers in einem Mannschaftskampf (Meisterschaft und Pokal) wird ein Bußgeld von in der Regel 30 € erhoben. Es liegt im Ermessen des zuständigen Spielleiters, diesen Betrag aufgrund mildernder Umstände (z.B. rechtzeitige Absage, Autopanne) zu reduzieren.

7.2 Das Nicht- oder verspätete Melden eines Ergebnisses an den Spielleiter führt beim ersten Mal zu einer Verwarnung, in Wiederholungsfällen zu einer Buße von 10 €.

7.3 Über weitere Bußen, z.B. bei unsportlichem Verhalten, entscheidet der Spielleiter.

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 BTO des SB NRW und nach den FIDE-Regeln zu verfahren.