

# Schachbund Nordrhein-Westfalen e.V.

## Jugend-Spielordnung (JSpO)

Stand: 20.03.2004

1. Spielbetrieb
2. Spielberechtigung
3. Teilnehmerzahlen, Turniermodus  
[JSpA]
4. Bedenkzeit [JSpA]
5. Platzierung bei Punktgleichheit [JSpA]
6. Titelvergabe
7. Ergänzendes für NRW-  
Jugendeinzelmeisterschaften [JSpA]
8. Ergänzendes für NRW-  
Jugendmannschaftsmeisterschaften
9. Bußen
10. Jugendschutz
11. Schlussbestimmungen



## 1. Spielbetrieb

- 1.1 In der Schachjugend Nordrhein-Westfalen (SJ NRW) werden je Spieljahr ausgetragen:
  - 1.1.1 **NRW-Jugend Einzelmeisterschaften** (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 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 Spiel-jahr endet, noch nicht vollendet haben.

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

2.2 **Geltungsdauer:** Die Spielberechtigung gilt für alle Turniere, die dem Spieljahr zugeordnet sind. Darüber hinaus regelt sich die Spielberechtigung nach den Vorschriften der Turnierordnung (BTO) des SB NRW.

2.3 **Ausländerregelung:** Jugendliche, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen, dürfen bei Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften der SJ NRW gemeldet und eingesetzt werden, wenn sie ihren **Erstwohnsitz** in der Bundesrepublik Deutschland haben.

**Für ausländische Jugendliche mit Wohnsitz im grenznahen Ausland zu NRW,** die nicht für einen ausländischen Verein spielberechtigt sind, kann der Jugendsportausschuss auf rechtzeitigen begründeten Antrag eine **Ausnahmegenehmigung** erteilen.

2.4. **Gastspielgenehmigung:** Bei den Mädchenmannschaftsmeisterschaften hat jede Mannschaft die Möglichkeit, eine Spielerin zu melden und einzusetzen, die einem anderen Verein aus NRW angehört, 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.

2.5 **Ersatzstellung:** Ordnungsgemäß nachgemeldete Jugendliche dürfen - unabhängig vom Zeitpunkt ihrer Nachmeldung - bis zu zweimal in Jugendmannschaften



seines Vereins, die in höheren Klassen spielen, als Ersatzspieler eingesetzt werden

### 3. Teilnehmerzahlen, Turniermodus [JSpA]

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)

3.1.1 Die Turniere werden nach folgenden Modis ausgetragen:

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)

U14w: 7 Runden Schweizer System, 16 bis 18 Teilnehmer (davon je Verband zwei)

U16w/

U18w: 7 Runden Schweizer System, 20 bis 24 Teilnehmerinnen (davon je Verband drei, davon wiederum mindestens eine U16w).

3.1.2 Der **Ausrichter** eines Meisterschaftsturniers **kann einen Vertreter stellen**.

Der Jugendspielausschuss kann bei seiner ersten Sitzung in der zweiten Jahreshälfte im Rahmen der festgelegten Teilnehmerzahl an besonders qualifizierte Jugendliche vergeben.



3.2 **NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM)**

3.2.1 Die Turniere werden nach folgenden Modis ausge-tragen:

U12: 16 Vierer-Mannschaften (je Verband 2, Rest nach d'Hondt) in vier 4er-Vorgruppen vollrundig. Die beiden Ersten jeder Gruppe qualifizieren sich für die Zwischenrunde. Die Zwischenrunde wird in zwei Gruppen vollrundig gespielt, wobei die qualifizierten Mannschaften aus Vorrunden-gruppe A und B, sowie C und D eine Zwischenrundengruppe bilden. Dabei wird das Ergebnis der Vorrunde des direkten Vergleichs wird übernommen.

Die Sieger der Zwischenrunde tragen das Endspiel um die Meisterschaft aus. Bei gerader Anzahl der Qualifikationsplätze zur DVM U12 spielen die jeweiligen Zwischenrundengruppen Zweiten gegen die Dritten der anderen Zwischenrundengruppen. Die Sieger dieser Duelle sind geteilter Dritter. Der Verlierer dieser Duelle mit dem besseren Zwischenrunden-ergebnis ist Fünfter.

Bei ungerader Anzahl der Qualifizierten zur DVM U12 spielen die jeweiligen Vorgruppen Zweiten und Dritten jeweils in einem direkten Duell die Plätze 3 – 6 aus.

Über alle weiteren Plätze entscheidet das Abschneiden in den Vor- und Zwischenrunden-gruppen.

U16: 12 Vierer-Mannschaften (je Verband zwei) in zwei Sechser-Vorgruppen vollrundig, anschließend Endspiel der Vorgruppensieger um Platz 1 und der Vorgruppenzweiten um Platz 3.



U20: **Jugendbundesliga West:** 8 Achter-Mannschaften mit mindestens je einem Mädchen [auch als Stammersatz möglich zu melden] (Plätze 1 bis 6 des vorigen Spieljahres und je ein Aufsteiger aus den beiden NRW-Jugendligen) vollrundig in einer Gruppe.

**NRW-Jugendliga:** 16 Achter-Mannschaften mit mindestens je einem Mädchen [auch als Stammersatz möglich zu melden] (2 Absteiger der Jugendbundesliga West, Plätze 2 bis 5 des vorigen Spieljahres beider Gruppen, je Verband ein Aufsteiger) in zwei regional eingeteilten Achter-Gruppen.

**U14w:** Mit Vierer-Mannschaften **offen für alle Vereine im SB NRW;** vollrundig, unter Umständen mit Vorrunden und Endrunde/Endspiel.

**U20w:** Mit Vierer-Mannschaften **offen für alle Vereine im SB NRW;** vollrundig, unter Umständen mit Vorrunden und Endrunde/Endspiel.

3.2.2 Der Ausrichter eines Meisterschaftsturnieres kann ein Team stellen. Wird die vorgesehene Zahl teilnehmender Mannschaften über die Meldung der Verbände nicht erreicht, kann der jeweils zuständige Spielleiter Plätze an besonders qualifizierte Vereine vergeben.

### 3.3 Blitzmeisterschaften

3.3.1 Die Turniere werden nach folgenden Modis ausge-tragen:

U16-Einzel: vollrundig, 24 Teilnehmer (je Verband zwei, sieben bis elf nach d'Hondt)

U20-Einzel: vollrundig, 24 Teilnehmer (je Verband zwei, sieben bis elf nach d'Hondt)



**U20w-Einzel:** vollrundig (u.U. mit Vorrunden und Endrunde), **offen für alle Spieler-innen im SB NRW**

U20-Mannschaft: vollrundig, 28 Vierer-Mannschaften (je Verband zwei, sieben bis elf Rest nach d'Hondt)

3.3.2 Der **Ausrichter** eines Meisterschaftsturniers **kann einen Vertreter bzw. ein Team stellen**. Zusätzlich sind die ersten **vier Spieler** der U16- und U20-Blitz Einzelmeisterschaft des Vorjahres – sofern sie noch spielberechtigt sind – **bzw.** die ersten **vier Teams** der NRW-Jugendblitzmannschaftsmeisterschaft des Vorjahres zur Teilnahme **vorberechtigt**.

### 3.4 NRW Jugendopen

3.4.1 Jährlich wird ein Jugendopen in den verschiedenen Altersklassen zwischen U12 - U25 in gemischten Gruppen veranstaltet. In den Altersklassen U12 - U18 (beinhaltet die U14w) können in jeder Altersklasse bis zu drei Qualifikanten für die NRW-Jugendeinzelmeisterschaft ausgespielt werden. In der Altersgruppe U16w/U18w können bis zu vier Qualifikanten ausgespielt werden, davon wiederum mindestens zwei U16w.

## 4. Bedenkzeit [JSpA]

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:** Sofern die SJ NRW Meisterschaften im Schnellschach veranstaltet, wird die Bedenkzeit in der Ausschreibung bekanntgegeben. Es gelten die FIDE-Regeln für Schnellschach.

4.3 **Altersklasse U12** (Einzel und Mannschaft): Es 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 der zweiten Phase gelten die FIDE-Regeln für die Beendigung von Turnierpartien durch Schnellschach.

- 4.4 **Übrige NRW-Jugendmeisterschaften** (Einzel und Mannschaft); Es 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-Regeln für die Beendigung von Turnierpartien durch Schnellschach.

### 5. Platzierung bei Punktgleichheit [JSpA]

- 5.1 Über die Platzierung bei den **NRW-Jugendeinzelmeisterschaften** entscheidet nach der letzten Runde die Punktzahl.

5.1.1 Bei Turnieren, die nach dem Schweizer System ausgetragen werden, entscheidet bei gleicher Punktzahl die Fortschrittswertung, hiernach die iterierte Fortschrittswertung und falls nötig die Anzahl der Gewinnpartien. In letzter Instanz wird gelöst.

- 5.2 Bei Turnieren, die im Rundensystem ausgetragen werden, entscheidet bei gleicher Punktzahl die Sonneborn-Berger-Wertung, hiernach die Anzahl der Gewinnpartien und falls nötig der direkte Vergleich. In letzter Instanz wird gelöst Über die Platzierung bei den **NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften** entscheiden nach der letzten Runde die Mannschaftspunkte.

5.2.1 Bei Punktgleichheit entscheiden die Brettunkte aus allen Kämpfen, hiernach das Ergebnis des direkten Vergleichs und falls nötig die Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich, hiernach die Berliner Wertung aus allen Kämpfen,. In letzter Instanz wird gelöst.

5.2.2 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettpunktwertung einer der betroffenen





Mannschaften Punkte aus einem kampflosen 8:0- bzw. 4:0-Gewinn enthalten sind, werden sowohl diese Brettunkte als auch die Brettunkte der übrigen punktgleichen Mannschaften gegen diesen Gegner aus der Wertung gestrichen.

- 5.2.3 Endet das Finale der U16 - Mannschaftsmeisterschaft 2:2 (5:5 BW), so ist die Mannschaft Sieger, die in der Vorrunde das bessere Ergebnis erzielt hat. Zur Ermittlung des besseren Ergebnis sind folgende Kriterien in dieser Reihenfolge anzuwenden (Mannschaftspunkte, Brettunkte, Berliner Wertung).
- 5.3 Über die Platzierung bei den **NRW-Jugendblitzmeisterschaften** entscheiden nach der letzten Runde die Punktzahl bzw. die Mannschaftspunkte:
- 5.3.1 Im Einzelbereich entscheidet bei gleicher Punktzahl die Sonneborn-Berger-Wertung, hiernach die Anzahl der Gewinnpartien und falls nötig der direkte Vergleich. In letzter Instanz wird gelöst.
- Abweichend hiervon wird aber um den Titel gestochen: zwei Partien bei zwei Spielern bzw. einrundiges Stechen bei mehr Spielern. Endet das Stechen wieder Unentschieden, so entscheidet die vorstehende Regelung.
- 5.3.2 Im Mannschaftsbereich entscheiden bei Punktgleichheit die Brettunkte, bei abermaligem Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl der Mannschaftssiege; hiernach wird gelöst.
- Abweichend hiervon wird aber 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 Brettunkten) wieder Unentschieden, so entscheidet die vorstehende Regelung.



- 5.4 Es soll punktgleichen Spielern ermöglicht werden statt der Losentscheide einen Stichkampf zu wählen. Bedingung hierfür sind entsprechende äußere Umstände beim Ausrichter und das Einverständnis beider Spieler.

### 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-Jugendmannschaftsmeister-schaft** erhält den Titel „Jugendmannschaftsmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen .... (Jahres-angabe)“.
- 6.3 Der Erstplatzierte einer **NRW-Jugendblitzmeisterschaft** erhält den Titel „Jugendblitzmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen ... (Jahresangabe)“ bzw. „Jugend-blitzmannschaftsmeister von Nordrhein-Westfalen .... (Jahres-angabe)“.

### 7. Ergänzendes für NRW-Jugendeinzelmeisterschaften [JSpA]

- 7.1 **Mindestalter:** Der Jugendspielausschuss kann für die Teilnahme an den NRW-Jugendeinzelmeisterschaften ein Mindestalter vorschreiben.
- 7.2 **U16w/U18w:** Spielerinnen der Altersklasse U16w müssen vor der ersten Runde der NRW-JEM U16w/U18w erklären, in welcher Altersklasse sie bei den Deutschen Einzelmeisterschaften im Falle der Doppelqualifikation starten wollen.  
Spätestens zu Beginn der zweiten Runde muss ausgegangen sein, welche Spielerin im Fall einer Doppelqualifikation in der U16w und welche Spielerin in der U18w startet.

- 8. Ergänzendes für NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften**
- 8.1 **NRW-JMM U12 und U16:** Es können jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen. Bei der Bildung der Vorgruppen werden Verbandsmeister und Verbands-vizemeister gleichmäßig aufgeteilt. Verbandsgleiche Mannschaften werden möglichst gleichmäßig aufgeteilt.
- 8.2 **NRW-JMM U20:** In der Jugendbundesliga West dürfen nur erste Mannschaften eines Vereins teilnehmen, aber es können weitere Mannschaften des Vereins in der NRW-Jugendliga teilnehmen. Die beiden Gruppen der NRW-Jugendliga werden regional gebildet.
- 8.3 **NRW-JMM U14w und U20w:** Es können mehrere Mannschaften eines Vereins teilnehmen. Bei der eventuellen Bildung von Vorgruppen werden die Vorgruppen möglichst regional gebildet.
- 8.4 **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 **DWZ-Puffer:** In der **Jugendbundesliga West** 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 jeweils 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-Jugendmannschafts-meisterschaften und bei der NRW-JBM U20-Mannschaft, das eine Mannschaft für einen gewonnenen Kampf 2 Punkte, für einen unentschiedenen Kampf 1 Punkt und für einen verlorenen Kampf 0 Punkte erhält. **Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft mehr Brettunkte erzielt hat als die andere.**
- 8.7 **Mannschaftskampfleitung:** Die Mannschaftskämpfe werden von den Mannschaftsführern kollegial geleitet; sie treffen alle während des Kampfes notwendigen Entscheidungen. Der Spielleiter kann für einzelne Kämpfe Schiedsrichter einsetzen; Näheres regelt die Ausschreibung.
- 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 übersteigen 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 [JSpA] = Jugendspielausschuss gekennzeichneten Bestimmungen können nicht nur von der Jugendversammlung sondern bei dringendem Handlungsbedarf auch vom Jugendspielausschuss geändert werden.
- 11.2 Für die Teilnehmerzahlen der Verbände an den NRW-Meisterschaften sind die Meldezahlen der Aktiven der letzten Passschreibung vor Beginn der jeweiligen Spielzeit maßgebend.
- 11.3 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.
- 11.4 Einsprüche und Proteste sind gemäß der BTO des SB NRW zu behandeln.
- 11.5 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 SJNRW am 20.03.2004 in Welper**