

# Spielordnung der Schachjugend Mittelrhein

Stand 09.06.2018

## Inhaltsverzeichnis

§ 1 Spielbetrieb .....	2
§ 2 Spielberechtigung.....	2
§ 3 Organisation des Spielbetriebes.....	3
§ 4 Einzelmeisterschaften .....	4
§ 5 SJM-U20-EM .....	5
§ 6 SJM-U18-EM .....	5
§ 7 SJM-U16-EM .....	5
§ 8 SJM-U14-EM .....	6
§ 9 SJM-U12-EM .....	6
§ 10 SJM-U16w/U18w-EM .....	7
§ 11 SJM-U14w-EM .....	7
§ 12 SJM-U10/U10w/U12w-EM .....	8
§ 13 Mannschaftsmeisterschaften.....	9
§ 14 SJM-U20-VMM .....	10
§ 15 SJM-U16-VMM .....	11
§ 16 SJM-U20w-MM.....	12
§ 17 SJM-U12-VMM .....	13
§ 18 SJM-U14-VMM .....	14
§ 19 SJM-VBIMM .....	15
§ 20 Schüler-Schnellschachturnier .....	15
§ 21 Schlussbestimmungen.....	16
§ 22 Inkrafttreten .....	16

## § 1 Spielbetrieb

1. In der Schachjugend Mittelrhein (SJM) werden alljährlich folgende Turniere ausgetragen:
  - a. Einzelmeisterschaften (siehe Ziffer 4.1)
  - b. Mannschaftsmeisterschaften (siehe Ziffer 13.1, 13.2 und 13.3)
  - c. Schülerschnellschach-Pokalturnier (siehe Ziffer 20)
2. Der Jugendausschuss kann die Durchführung weiterer Wettbewerbe und Turniere beschließen.

## § 2 Spielberechtigung

1. An den Turnieren der SJM gemäß §1 dürfen nur Jugendliche teilnehmen, die
  - a. ordentliches Mitglied eines dem Schachverband Mittelrhein angeschlossenen Vereins sind und
  - b. das zwanzigste Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - c. die Voraussetzungen der Jugend-Spielberechtigung der Schachjugend NRW (2.2 JSpO NRW) erfüllen.
2. Ausländerregelung: Neben den Voraussetzungen von §2.1 müssen Jugendliche eine der drei folgenden Voraussetzungen erfüllen.
  - (1) die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder
  - (2) ihren Lebensmittelpunkt nachweislich in der Bundesrepublik Deutschland haben oder
  - (3) ihren Lebensmittelpunkt in einem Gebiet entlang der Grenzen zu Nordrhein-Westfalen haben, das eine Region der Ebene 2 der amtlich-statistischen NUTS-Systematik der EU ist und dürfen in keinem ausländischen Schachverein Mitglied sein.

In den Fällen der Nummern 2 und 3 sind die Voraussetzungen vor der entsprechenden Meisterschaft dem zuständigen Spielleiter immer, in den Fällen der Nummer 1 auf seine Anforderung nachzuweisen.
3. Es werden folgende Altersklassen unterschieden:
  - a. U20: Jugendliche, die das zwanzigste Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - b. U18: Jugendliche, die das achtzehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - c. U16: Jugendliche, die das sechzehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - d. U14: Jugendliche, die das vierzehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - e. U12: Jugendliche, die das zwölfte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
  - f. U10: Jugendliche, die das zehnte Lebensjahr vor dem 1. Januar des Kalenderjahres, in dem das Spieljahr endet, noch nicht vollendet haben.
4. Der Jugendausschuss kann für die Teilnahme an SJM-Einzelmeisterschaften ein Mindestalter vorschreiben.

## **§ 3 Organisation des Spielbetriebes**

1. Zu allen von der SJM ausgerichteten Turnieren wird mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn eine detaillierte Ausschreibung erstellt, die mindestens folgende Punkte umfasst:

- a. Termin(e) mit Angabe von Datum und Uhrzeit;
- b. Spielort (bei Einzel-, Blitz- oder Schnellturnieren);
- c. Angabe des Meldeschlusses, der meldeberechtigten Person(en) sowie den Daten, aus denen die Meldung bestehen muss;
- d. Austragungsmodus.

2. Die Ausschreibung wird nach Maßgabe der Bezirke an einen Bezirksjugendvertreter (z. B. Jugendwart, Jugendturnierleiter) versandt, der für die Weiterleitung an die Bezirksvereine bzw. die qualifizierten Spieler oder Mannschaften zuständig ist.

3. Vor Turnierbeginn ist bei Einzel-, Blitz- oder Schnellturnieren ferner die Hilfwertung bei Punktgleichheit gemäß Ziffer 4.2 oder 20.5 bekanntzugeben.

4. Im Falle der Verhinderung der Turnierleiter oder aus Gründen der Zweckmäßigkeit können andere oder weitere fachlich geeignete Personen mit der Turnierleitung betraut werden.

## § 4 Einzelmeisterschaften

1. Die SJM richtet jährlich nachstehend aufgeführte Einzelmeisterschaften aus:

- a. SJM-U20-Einzelmeisterschaft (SJM-U20-EM, siehe Ziffer 5)
- b. SJM-U18-Einzelmeisterschaft (SJM-U18-EM, siehe Ziffer 6)
- c. SJM-U16-Einzelmeisterschaft (SJM-U16-EM, siehe Ziffer 7)
- d. SJM-U14-Einzelmeisterschaft (SJM-U14-EM, siehe Ziffer 8)
- e. SJM-U12-Einzelmeisterschaft (SJM-U12-EM, siehe Ziffer 9)
- f. SJM-U16/U18-Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend  
(SJM-U16w/U18w-EM, siehe Ziffer 10)
- g. SJM-U14-Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend  
(SJM-U14w-EM, siehe Ziffer 11)
- h. SJM-U10/U10w und U12w-Einzelmeisterschaft

Der Spielleiter Einzel kann unter Berücksichtigung der Altersklassen weibliche Jugendliche zu den Feldern der offenen Meisterschaften gemäß 4.1.b – 4.1.e hinzufügen, sollte die Anzahl der gemeldeten weiblichen Jugendlichen für die Meisterschaften gemäß 4.1.f und 4.1.g nicht ausreichen, um ein angemessenes Turnier auszurichten.

2. Entscheidung bei Punktgleichheit:

Über die Platzierung bei allen unter 4.1 aufgeführten Meisterschaften entscheidet bei Punktgleichheit auf einen Qualifikationsplatz bei Rundenturnieren das System Sonneborn-Berger und bei Turnieren nach dem Schweizer System die Buchholzwertung mit einem Streichergebnis.

Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:

- i. Es entscheidet der direkte Vergleich der punktgleichen Spieler untereinander.
- ii. Es werden nur die Gewinnpartien der punktgleichen Spieler gezählt.
- iii. Ergibt sich immer noch Gleichstand, so entscheidet ein Stichkampf.

Für den Stichkampf werden zwei Blitzpartien mit vertauschten Farben à 5 Minuten Bedenkzeit zuzüglich 2 Sekunden pro Zug gespielt. Sollte hiernach noch immer keine Entscheidung gefallen sein, werden maximal zwei weitere Blitzpartien gespielt. Sollte dann noch immer keine Entscheidung gefallen sein, so wird eine Armageddon-Partie gespielt, bei der Weiß 6 Minuten Bedenkzeit und Schwarz 5 Minuten Bedenkzeit hat. Wenn Schwarz diese Partie nicht verliert, hat er den Stichkampf gewonnen, ansonsten ist der Weißspieler der Sieger.

3. Sofia-Regelung: Gemäß FIDE-Regeln 9.1a setzt die SJM fest, dass es Spielern bei den unter 4.1 a bis g aufgezählten Turnieren nicht gestattet ist, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

## **§ 5 SJM-U20-EM**

1. Der Spielleiter für Einzelturnier sorgt für die Durchführung einer sich finanziell selbst tragenden Einzelmeisterschaft U20 unter Berücksichtigung vorhandener Raumkapazitäten. Der genaue Modus, die Teilnehmerstruktur und etwaige weitere offene Punkte bezüglich der Austragung der Einzelmeisterschaft U20 werden vom JA der SJM spätestens vier Monate vor Beginn des Turniers festgelegt. Sollte dies nicht erfolgen, so entscheidet der Spielleiter für Einzelturniere über entsprechende Punkte.
2. Der Sieger erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Meister <Jahresangabe>".

## **§ 6 SJM-U18-EM**

1. Die Meisterschaft wird für 14 Teilnehmer und sieben Runden Schweizer System ausgeschrieben. Nutzen die Bezirke nicht alle Plätze, bleibt es dem Spielleiter überlassen, das Turnier mit weniger Teilnehmern und eventuell anderem Turniermodus auszurichten.
2. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Jeder Bezirk entsendet einen Teilnehmer.
  - b. Der Jugendausschuss vergibt drei Freiplätze. Der Titelverteidiger erhält auf Antrag einen der Freiplätze, falls er noch spielberechtigt ist. Für den Fall der Ausrichtung des Turniers durch einen Verein des SVM wird dem Ausrichter ein Freiplatz zugebilligt.
  - c. Die Vergabe der Restplätze erfolgt gemäß den U18-Jugendmitgliederzahlen der Bezirke nach dem Höchstzahlverfahren d'Hondt.
3. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) und für alle weiteren Züge zusätzliche 30 Minuten (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.
4. Der Sieger erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U18-Meister <Jahresangabe>".

## **§ 7 SJM-U16-EM**

1. Die Meisterschaft wird für 14 Teilnehmer und sieben Runden Schweizer System ausgeschrieben. Nutzen die Bezirke nicht alle Plätze, bleibt es dem Spielleiter überlassen, das Turnier mit weniger Teilnehmern und eventuell anderem Turniermodus auszurichten.
2. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Jeder Bezirk entsendet einen Teilnehmer.
  - b. Der Jugendausschuss vergibt drei Freiplätze. Der Titelverteidiger erhält auf Antrag einen der Freiplätze, falls er noch spielberechtigt ist. Für den Fall der Ausrichtung des Turniers durch einen Verein des SVM wird dem Ausrichter ein Freiplatz zugebilligt.
  - c. Die Vergabe der Restplätze erfolgt gemäß den U16-Jugendmitgliederzahlen der Bezirke nach dem Höchstzahlverfahren d'Hondt.
3. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) und für alle weiteren Züge zusätzliche 30 Minuten (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.
4. Der Sieger erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U16-Meister <Jahresangabe>".

## **§ 8 SJM-U14-EM**

1. Die Meisterschaft wird für 14 Teilnehmer und sieben Runden Schweizer System ausgeschrieben. Nutzen die Bezirke nicht alle Plätze, bleibt es dem Spielleiter überlassen, das Turnier mit weniger Teilnehmern und eventuell anderem Turniermodus auszurichten.
2. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Jeder Bezirk entsendet einen Teilnehmer.
  - b. Der Jugendausschuss vergibt drei Freiplätze. Der Titelverteidiger erhält auf Antrag einen der Freiplätze, falls er noch spielberechtigt ist. Für den Fall der Ausrichtung des Turniers durch einen Verein des SVM wird dem Ausrichter ein Freiplatz zugebilligt.
  - c. Die Vergabe der Restplätze erfolgt gemäß den U14-Jugendmitgliederzahlen der Bezirke nach dem Höchstzahlverfahren d'Hondt.
3. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) und für alle weiteren Züge zusätzliche 30 Minuten (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.
4. Der Sieger erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U14-Meister <Jahresangabe>".

## **§ 9 SJM-U12-EM**

1. Die Meisterschaft wird für 14 Teilnehmer und sieben Runden Schweizer System ausgeschrieben. Nutzen die Bezirke nicht alle Plätze, bleibt es dem Spielleiter überlassen, das Turnier mit weniger Teilnehmern und eventuell anderem Turniermodus auszurichten.
2. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Jeder Bezirk entsendet einen Teilnehmer.
  - b. Der Jugendausschuss vergibt drei Freiplätze. Der Titelverteidiger erhält auf Antrag einen der Freiplätze, falls er noch spielberechtigt ist. Für den Fall der Ausrichtung des Turniers durch einen Verein des SVM wird dem Ausrichter ein Freiplatz zugebilligt.
  - c. Die Vergabe der Restplätze erfolgt gemäß den U12-Jugendmitgliederzahlen der Bezirke nach dem Höchstzahlverfahren d'Hondt.
3. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) und für alle weiteren Züge zusätzliche 30 Minuten (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.
4. Der Sieger erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U12-Meister <Jahresangabe>".

## **§ 10 SJM-U16w/U18w-EM**

1. Die Meisterschaft wird für 14 Teilnehmerinnen und sieben Runden Schweizer System ausgeschrieben. Nutzen die Bezirke nicht alle Plätze, bleibt es dem Spielleiter überlassen, das Turnier mit weniger Teilnehmerinnen und eventuell anderem Turniermodus auszurichten.
2. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Jeder Bezirk entsendet je eine Teilnehmerin der Altersklassen U16 und U18.
  - b. Der Jugendausschuss vergibt zwei Freiplätze je Klasse. Die jeweilige Titelverteidigerin erhält auf Antrag einen der Freiplätze, falls sie noch spielberechtigt ist. Für den Fall der Ausrichtung des Turniers durch einen Verein des SVM wird dem Ausrichter ein Freiplatz zugewilligt.
3. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) und für alle weiteren Züge zusätzliche 30 Minuten (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.
4. Die Siegerin erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Meisterin der weiblichen Jugend <Jahresangabe>".

## **§ 11 SJM-U14w-EM**

1. Die Meisterschaft wird mit 8 Teilnehmerinnen in einem einfachen Rundenturnier durchgeführt.
2. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Jeder Bezirk entsendet eine Teilnehmerin.
  - b. Der Jugendausschuss vergibt drei Freiplätze. Die Titelverteidigerin erhält auf Antrag einen der Freiplätze, falls sie noch spielberechtigt ist. Für den Fall der Ausrichtung des Turniers durch einen Verein des SVM wird dem Ausrichter ein Freiplatz zugewilligt.
3. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) und für alle weiteren Züge zusätzliche 30 Minuten (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.
4. Die Siegerin erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Meisterin der weiblichen Jugend U14 <Jahresangabe>".

## **§ 12 SJM-U10/U10w/U12w-EM**

1. Die Meisterschaft wird als offenes Turnier mit neun Runden Schweizer System ausgeschrieben.
2. Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten (Schnellschach) je Spieler und Partie.
3. Die SiegerIn erhält jeweils eine Urkunde und den Titel "SJM-MeisterIn Jugend U10/U10w/U12W <Jahresangabe>".
4. Es wird ein gemeinsames Turnier durchgeführt, sofern weniger als 10 weibliche Teilnehmer gemeldet sind.
  - a. Bei 10 weiblichen Teilnehmerinnen spielen diese ein separates einfaches Rundenturnier.
  - b. Bei mindestens 11 bis 16 weiblichen Teilnehmerinnen spielen diese 7 Runden Schweizer System.
  - c. Bei mindestens 17 weiblichen Teilnehmerinnen spielen diese 9 Runden Schweizer System.



## § 13 Mannschaftsmeisterschaften

Die SJM richtet jährlich nachstehend aufgeführte Mannschaftsmeisterschaften aus:

1. Turnierschach:

- a. SJM-U20-6er-Vereinsmannschaftsmeisterschaft (SJM-U20-VMM, siehe Ziffer 14);
- b. SJM-U16-4er-Vereinsmannschaftsmeisterschaft (SJM-U16-VMM, siehe Ziffer 15)
- c. SJM-U20-4er-Mannschaftsmeisterschaft der weiblichen Jugend (SJM-U20w-MM, siehe Ziffer 16).

2. Schnellschach:

- a. SJM-U12-4er-Vereinsmannschaftsmeisterschaft (SJM-U12-VMM, siehe Ziffer 17)
- b. SJM-U14-4er-Vereinsmannschaftsmeisterschaft (SJM-U14-VMM, siehe Ziffer 18)

3. Blitzschach:

- a. SJM-4er-Vereinsblitzmannschaftsmeisterschaft (SJM-VBIMM, siehe Ziffer 19)

4. Bei den unter Ziffer 13.1 genannten Turnieren meldet der gastgebende Verein das Spielergebnis mit einer Spielberichtskarte an den zuständigen Spielleiter. Der Spielbericht ist spätestens am Tag nach dem Mannschaftskampf (Poststempel) abzusenden.

5. Bei allen unter Ziffer 13.2 und 13.3 genannten Turnieren ist die Meldung eines fünften Spielers aus dem gleichen Verein möglich.

6. Bei allen Mannschaftsmeisterschaften mit 4er-Mannschaften (Ziffer 15 bis 18) führt die Gastmannschaft bzw. zweitgenannte Mannschaft an den Brettern 1 und 4 die weißen Steine.

7. Punktwertung:

Es gilt bei allen SJM-Jugendmannschaftsmeisterschaften, 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,
- für einen kampflos verlorenen Mannschaftskampf 0 Punkte erhält.

Die Brettunkte 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 Brettunkte 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 Brettunkte erzielt hat als die andere. Eine Mannschaft gilt nach Einsatz der Hälfte ihrer Spieler als angetreten.

## § 14 SJM-U20-VMM

1. Die Meisterschaft wird in einer Jugendliga und einer Jugendklasse ausgetragen. Sie wird in der Jugendliga mit 6er-Mannschaften und in der Jugendklasse mit 4er-Mannschaften ausgetragen. Der Austragungsmodus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und wird vor Turnierbeginn bekannt gegeben. Jeder Verein des SVM kann mit einer oder mehreren Jugendmannschaften teilnehmen.
2. Jeder Verein meldet seine Mannschaft(en) unter Nennung der Jugend-Rangliste beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von ihm festgesetzten Termin.
3. Die Jugend-Rangliste:
  - a. Die Jugend-Rangnummern bestehen aus: a) "J" für Jugend-Rangnummern, b) die Nummer der Jugendmannschaft, c) ein Schrägstrich, die Rangnummer des Jugendlichen in dieser Jugendmannschaft.
  - b. Die Jugend-Rangliste muss die Vereinsnummer, die Spielernummern (wenn bekannt) und die Geburtsdaten enthalten.
  - c. Nachgemeldete Jugendliche werden in der Reihenfolge ihrer Anreihung an die letzte Mannschaft auch an die letzte Jugendmannschaft angereiht.
  - d. Die Bretter 1 und 2 müssen mit Spielern besetzt werden, die nach DWZ zu den drei stärksten Jugendlichen der Mannschaft gehören.
4. Es sind nur reine Vereinsmannschaften spielberechtigt.
5. Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettunkte der punktgleichen Mannschaften. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:
  - a. Es entscheidet der direkte Vergleich der beiden Mannschaften nach Brettunkten.
  - b. Es entscheidet der direkte Vergleich nach Berliner Wertung (Brett 1 = 6 Punkte, Brett 2 = 5 Punkte usw.).
  - c. Es entscheidet die Anzahl der Punkte nach Berliner Wertung aller Partien.
  - d. Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelöst.
6. Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettpunktwertung einer der betroffenen Mannschaften Punkte aus einem kampflosen Mannschaftssieg enthalten sind, werden sowohl diese Brettunkte als auch die Brettunkte der übrigen punktgleichen Mannschaften gegen diesen Gegner aus der Wertung gestrichen.
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.
8. Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Mannschaftsmeister <Jahresangabe>".

## § 15 SJM-U16-VMM

1. Die Meisterschaft wird mit 4er-Mannschaften in einer Jugendliga ausgetragen.
  - a. Die Jugendliga besteht aus maximal 8 Mannschaften.
  - b. Darunter spielt die 1. Jugendklasse mit maximal 2 Staffeln zu je 8 Mannschaften.
  - c. Die beiden Staffeln werden nach regionalen Gesichtspunkten gebildet. Spielen zwei oder mehrere Mannschaften eines Vereins in der 1. Jugendklasse, so werden sie gleichmäßig auf beide Staffeln verteilt.
  - d. Alle weiteren Mannschaften spielen in der 2. Jugendklasse.
  - e. Auf- und Abstieg der Klassen sowie die Qualifikation für die NRW-Meisterschaft werden vor Turnierbeginn bekannt gegeben.
  - f. Jeder Verein kann mit einer oder mehreren Mannschaften teilnehmen.
2. Jeder Verein meldet seine Mannschaft(en) unter Nennung der Spieler beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin. Diese U16-Rangfolge, die unabhängig von der Seniorenmeldung ist, muss während der laufenden Mannschaftsmeisterschaft eingehalten werden.
3. Es sind nur reine Vereinsmannschaften spielberechtigt.
4. Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettunkte der punktgleichen Mannschaften. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:
  - a. Es entscheidet der direkte Vergleich der beiden Mannschaften nach Brettunkten.
  - b. Es entscheidet die Anzahl der Punkte nach Berliner Wertung  
(Brett 1 = 4 Punkte, Brett 2 = 3 Punkte usw.).
  - c. Es entscheidet die Anzahl der Punkte nach Berliner Wertung aller Partien.
  - d. Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelöst.
5. Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettpunktwertung einer der betroffenen Mannschaften Punkte aus einem kampflosen Mannschaftssieg enthalten sind, werden sowohl diese Brettunkte als auch die Brettpunkte der übrigen punktgleichen Mannschaften gegen diesen Gegner aus der Wertung gestrichen.
6. Es steht 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.
7. Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U16-Mannschaftsmeister <Jahresangabe>".

## **§ 16 SJM-U20w-MM**

1. Die Meisterschaft wird mit 4er-Mannschaften ausgetragen. Der Austragungsmodus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und wird vor Turnierbeginn bekannt gegeben. Jeder Verein des SVM kann mit einer oder mehreren Jugendmannschaften teilnehmen.
2. Jeder Verein meldet seine Mannschaft(en) unter Nennung der Spielerinnen beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin.
3. Hinsichtlich des Einsatzes von Gastspielerinnen gilt die jeweils gültige Fassung der Spielordnung der Schachjugend NRW.
4. Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung der direkte Vergleich der punktgleichen Mannschaften untereinander. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:
  - a. Es entscheidet die Anzahl der Brettunkte.
  - b. Es entscheidet die Anzahl der Punkte nach Berliner Wertung (Brett 1 = 4 Punkte, Brett 2 = 3 Punkte usw.).
  - c. Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelöst.
5. Die Bedenkzeit beträgt für 40 Züge zwei Stunden (1. Zeitkontrolle) und für 20 Züge eine Stunde (2. Zeitkontrolle) je Spieler und Partie. Danach müssen die verbleibenden Züge von jeder Spielerin innerhalb einer Stunde ausgeführt werden.
6. Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Mannschaftsmeister der weiblichen Jugend <Jahresangabe>".

## § 17 SJM-U12-VMM

1. Die Meisterschaft wird mit 4er-Mannschaften als Schnellschachturnier mit 15 Minuten Bedenkzeit ausgetragen.
  - a. Bei bis zu 10 teilnehmenden Mannschaften wird ein einfaches Rundenturnier durchgeführt.
  - b. Bei mindestens 11 teilnehmenden Mannschaften wird das Turnier mit 7 Runden Schweizer System durchgeführt.
  - c. Bei mindestens 21 teilnehmenden Mannschaften wird ein so genanntes A- und B-Turnier durchgeführt.
2. In dem A-Turnier nehmen alle für das Turnier gemeldete erste Mannschaften teil, es sei denn sie verzichten auf dieses Recht.
3. Für das Turnier gemeldete zweite und dritte Mannschaften können auf Antrag beim Spielleiter für Mannschaften am A-Turnier teilnehmen.
4. Das A-Turnier soll nach Möglichkeit mit 16 Mannschaften gespielt werden. Über den Antrag entscheiden der Jugendwart und die Spielleiter für Einzel und Mannschaften nach Vorliegen der Mannschaftsaufstellungen.
5. Für die NRW-Meisterschaft können sich nur Mannschaften qualifizieren, die am A-Turnier teilnehmen.
6. Jeder Verein meldet seine Mannschaft(en) unter Nennung der Spieler beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin.
7. Es sind nur reine Vereinsmannschaften spielberechtigt.
8. Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettpunkte. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:
  - a. Es entscheidet der direkte Vergleich der punktgleichen Mannschaften untereinander.
  - b. Es entscheidet die höhere Buchholz-bzw. Sonneborn-Berger-Wertung.
  - c. Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelöst.
9. Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten je Spieler und Partie.
10. Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U12-Mannschaftsmeister <Jahresangabe>".

## § 18 SJM-U14-VMM

1. Die Meisterschaft wird mit 4er-Mannschaften als Schnellschachturnier mit 15 Minuten Bedenkzeit ausgetragen.
  - a. Bei bis zu 10 teilnehmenden Mannschaften wird ein einfaches Rundenturnier durchgeführt.
  - b. Bei mindestens 11 teilnehmenden Mannschaften wird das Turnier mit 7 Runden Schweizer System durchgeführt.
  - c. Bei mindestens 21 teilnehmenden Mannschaften wird ein so genanntes A- und B-Turnier durchgeführt.
2. In dem A-Turnier nehmen alle für das Turnier gemeldete erste Mannschaften teil, es sei denn sie verzichten auf dieses Recht.
3. Für das Turnier gemeldete zweite und dritte Mannschaften können auf Antrag beim Spielleiter für Mannschaften am A-Turnier teilnehmen.
4. Das A-Turnier soll nach Möglichkeit mit 16 Mannschaften gespielt werden. Über den Antrag entscheiden der Jugendwart und die Spielleiter für Einzel und Mannschaften nach Vorliegen der Mannschaftsaufstellungen.
5. Für die NRW-Meisterschaft können sich nur Mannschaften qualifizieren, die am A-Turnier teilnehmen.
6. Jeder Verein meldet seine Mannschaft(en) unter Nennung der Spieler beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin.
7. Es sind nur reine Vereinsmannschaften spielberechtigt.
8. Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettpunkte. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:
  - a. Es entscheidet der direkte Vergleich der punktgleichen Mannschaften untereinander.
  - b. Es entscheidet die höhere Buchholz-bzw. Sonneborn-Berger-Wertung.
  - c. Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelöst.
9. Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten je Spieler und Partie.
10. Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-U14-Mannschaftsmeister <Jahresangabe>".

## **§ 19 SJM-VBIMM**

1. Die Meisterschaft wird mit 4er-Mannschaften als offenes Turnier ausgetragen. Jeder Verein der Schachjugend Mittelrhein kann mit einer oder mehreren Mannschaften teilnehmen.
2. Bei bis zu 20 teilnehmenden Mannschaften wird ein Rundenturnier gespielt. Ab 21 Mannschaften ein Turnier nach Schweizer System.
3. Es sind nur reine Vereinsmannschaften spielberechtigt.
4. Die Bedenkzeit beträgt fünf Minuten je Spieler und Partie.
5. Bei Punktgleichheit auf entscheidenden Plätzen wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein Stichkampf, bei mehr als zwei punktgleichen Mannschaften ein einrundiges Stichturnier durchgeführt. Endet der Stichkampf oder das Stichturnier unentschieden, so gilt die Berliner Wertung (Brett 1= 4 Punkte, Brett 2 = 3 Punkte usw.). Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelost. Bei allen anderen Plätzen entscheidet bei Punktgleichheit die Anzahl der Brettpunkte.
6. Die Siegermannschaft erhält eine Urkunde und den Titel "SJM-Blitzmannschaftsmeister <Jahresangabe>".

## **§ 20 Schüler-Schnellschachturnier**

1. Dieses Einzelturnier wird in den Altersklassen U16, U14, U12 und U10 als Schnellschachturnier mit sieben Runden Schweizer System ausgetragen. Bei weniger als elf teilnehmenden Spielern je Gruppe wird ein einfaches Rundenturnier durchgeführt. Jeder Verein des SVM kann mit beliebig vielen Spielern teilnehmen.
2. Jeder Verein meldet seine Spieler beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin.
3. Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten je Spieler und Partie.
4. Die jeweiligen Sieger erhalten je einen Pokal und den Titel "<Altersklasse> Pokal-einzelmeister <Jahresangabe> der Schachjugend Mittelrhein".
5. Entscheidung bei Punktgleichheit:  
Über die Platzierung beim Schüler-Schnellschachpokal entscheidet bei Punktgleichheit auf einem der ersten drei Plätze bei Rundenturnieren das System Sonneborn-Berger und bei Turnieren nach dem Schweizer System die Buchholzwertung mit einem Streichergebnis. Entsteht auch nach dieser Wertung noch Punktgleichheit, so werden die nachfolgenden Hilfwertungen in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:
  - i. Es entscheidet der direkte Vergleich der punktgleichen Spieler untereinander.
  - ii. Es werden nur die Gewinnpartien der punktgleichen Spieler gezählt.
  - iii. Ergibt sich immer noch Gleichstand, so entscheidet ein Stichkampf.Für den Stichkampf werden zwei Blitzpartien mit vertauschten Farben à 5 Minuten Bedenkzeit gespielt. Sollte hiernach noch immer keine Entscheidung gefallen sein, werden maximal zwei weitere Blitzpartien gespielt. Sollte dann noch immer keine Entscheidung gefallen sein, so wird eine Armageddon-Partie gespielt, bei der Weiß 6 Minuten Bedenkzeit und Schwarz 5 Minuten Bedenkzeit hat. Wenn Schwarz diese Partie nicht verliert, hat er den Stichkampf gewonnen, ansonsten ist der Weißspieler der Sieger.

## § 21 Schlussbestimmungen

1. Für die Kalkulation der Restplätze gemäß Ziffer 6.2.c, 7.2.c, 8.2.c, und 9.2.c sind die Meldezahlen der aktiven Mitglieder vom 1. Juli vor Beginn des jeweiligen Spieljahres maßgebend. Es werden nur die aktiven Mitglieder der jeweiligen Altersklasse, aber nicht die der jüngeren Altersklassen herangezogen. Abweichend hiervon werden in der U12 auch die jüngeren Altersklassen herangezogen.

2. Für die Qualifikation von Spielern/Mannschaften zu den Meisterschaften der Schachjugend NRW sind die Platzierung im entsprechenden SJM-Turnier sowie die Spielordnung der Schachjugend NRW maßgebend.

3. In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung nicht im Einzelnen geregelt sind, ist nach den Regelungen der Spielordnung der Schachjugend NRW zu verfahren. Bei Partien mit Turnierbedenkzeit sowie Schnellpartien gelten "Die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE)" sowie die FIDE-Regeln für die Beendigung von Partien durch Schnellschach. Bei Blitzpartien gelten die "Regeln für Blitzschach" der FIDE.

4. Einsprüche und Proteste gemäß der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) der Schachjugend NRW zu behandeln.

Gemäß gemeinsamem Beschluss des SVM-Vorstandes und des SJM-JA werden nachfolgende Zuständigkeiten auf den SVM-Turnierausschuss delegiert:

Er ist zuständige Instanz für: (1) Proteste gegen Entscheidungen eines Spielleiters der SJM über einen Einspruch gemäß Art. 1 RVO (2) Proteste im Spielbetrieb der Jugend auf SJM-Ebene und (3) Berufungen gegen Entscheidungen der Spielausschüsse der Bezirke, die den Bereich der Jugend der Bezirke tangieren.

Die Gebühren betragen bei Protestfällen 150€ und bei Berufungsfällen 200€. Sie sind auf das Konto des Schachverbandes Mittelrhein unter Berücksichtigung der Fristen und Regelungen der RVO der SJNRW zu überweisen.

5. Mitteilungen über die Meisterschaften gemäß dieser Spielordnung auf der Homepage der SJM sind offizielle Mitteilungen. Der Ergebnisdienst ist Bestandteil der Homepage der SJM. Die Frist der Rechtsmittel gemäß RVO der SJNRW beginnt am Tage der Veröffentlichung. Mitteilungen an Vereine, Mannschaften und Einzelspieler können elektronisch (z.B. mit einer E-Mail) erfolgen.

6. Zum Schutz der Gesundheit der Jugendlichen gilt für alle Turniere der SJM absolutes Rauchverbot.

## § 22 Inkrafttreten

Diese Spielordnung wurde von der SJM-Jugendversammlung am 15. Mai 1993 in Köln-Chorweiler beschlossen und mit Wirkung zum 1. September 1993 in Kraft gesetzt.

Letzte Änderung durch die Jugendversammlung am 9. Juni 2018 in Dormagen.