

## **SPIELORDNUNG der Schachjugend Niederrhein**

### **1. Spielbetrieb und Spielberechtigung**

Die SJNR richtet jährlich nachstehend aufgeführte Meisterschaften aus:

#### **1.1 Einzelmeisterschaften**

- 1.1.1 Jugend-Einzelmeisterschaft U18 (SJNR-EM-U18)
- 1.1.2 Jugend-Einzelmeisterschaft U16 (SJNR-EM-U16)
- 1.1.3 Jugend-Einzelmeisterschaft U14 (SJNR-EM-U14)
- 1.1.4 Jugend-Einzelmeisterschaft U12 (SJNR-EM-U12)
- 1.1.5 Jugend-Einzelmeisterschaft U10 (SJNR-EM-U10)
- 1.1.6 Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U18 (SJNR-EM-U18w)
- 1.1.7 Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U16 (SJNR-EM-U16w)
- 1.1.8 Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U14 (SJNR-EM-U14w)
- 1.1.9 Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U12 (SJNR-EM-U12w)
- 1.1.10 Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U10 (SJNR-EM-U10w)

#### **1.2 Mannschaftsmeisterschaften**

- 1.2.1 Jugend-Mannschaftsmeisterschaft (SJNR-MM)
- 1.2.2 Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-MM-U16)
- 1.2.3 Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-MM-U14)
- 1.2.4 Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 (SJNR-MM-U12)
- 1.2.5 Jugend-Viererpokal (SJNR-VP)

#### **1.3 Blitzschacheinzelmeisterschaften**

- 1.3.1 Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend U20 (SJNR-BEM-U20)
- 1.3.2 Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-BEM-U16)
- 1.3.3 Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-BEM-U14)
- 1.3.4 Blitzeinzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U20 (SJNR-BEM-U20w)

#### **1.4 Blitzschachmannschaftsmeisterschaften**

- 1.4.1** Blitzmannschaftsmeisterschaft der Jugend (SJNR-BMM)
- 1.5** Die Teilnahme an Meisterschaften der SJNR setzt die Mitgliedschaft und Spielberechtigung im Jugendbereich für einem Verein des Niederrheinischen Schachverbands 1901 e.V. und Zugehörigkeit zur jeweiligen Altersklasse voraus. Qualifikation oder anderweitige Zulassung sind weitere Voraussetzungen.  
Darüber hinaus richtet sich die Spielberechtigung nach den Vorschriften der Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW).
- 1.6** Alle unter **1.1** nach dem Schweizer System auszutragenden Meisterschaften werden mit Hilfe eines geeigneten Computerprogramms in Anlehnung an die Bedingungen der FIDE durchgeführt. In Ausnahmefällen kann auch von Hand gelöst werden.
- 1.7**
- 1.7.1** Über die Platzierung aller Teilnehmer(innen) an einer unter **1.1.1** bis **1.1.4** und **1.1.6** bis **1.1.9** aufgeführten Meisterschaft, die nach dem Schweizer System auszutragen ist, entscheidet nach der letzten Runde die Punktzahl.  
Bei gleicher Punktzahl von zwei Teilnehmer(inne)n auf einem Qualifikationsplatz der NRW-JEM werden zwei StICKKämpfe ausgetragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene StICKkampfpartie ("Sudden death"). Bei gleicher Punktzahl von mehr als zwei Teilnehmer(inne)n auf einem Qualifikationsplatz wird ein einrundiges StICKkampfturnier ausgetragen. In letzter Instanz wird gelöst. Für die erste StICKkampfpartie werden die Farben gelöst, danach werden die Farben gewechselt. Die Farben eines einrundigen Turniers werden nach der zugehörigen Paarungstabelle gespielt; die Startnummern der Paarungstabelle werden ausgelöst, wobei vereinsgleiche Spieler(innen) in den ersten Runden gegeneinander spielen müssen.
- 1.7.2** Der Modus der Turniere unter **1.1.5** und **1.1.10** richtet sich nach Anzahl der Teilnehmer und wird am Turniertag durch den Spielleiter festgelegt. Über die Platzierung aller Teilnehmer(innen) an einer unter **1.1.5** und **1.1.10** aufgeführten Meisterschaft, entscheidet nach der letzten Runde die Punktzahl.  
Bei gleicher Punktzahl der Teilnehmer(inne)n entscheidet im Rundensystem zuerst die Sonneborn-Berger-Wertung, dann der direkte Vergleich, dann die Anzahl der Siege. In letzter Instanz wird gelöst.  
Bei gleicher Punktzahl der Teilnehmer(inne)n entscheidet im Schweizer System zunächst die Fortschritts-Wertung (Summe der eigenen Punkte aus der Fortschrittstabelle), dann die Buchholzzahl (mit einem Streichergebnis), dann die Anzahl der Siege. In letzter Instanz wird gelöst.
- 1.8** Bei gleicher Punktzahl von zwei Teilnehmer(inne)n entscheidet an einer unter **1.1.1** bis **1.1.4** und **1.1.6** bis **1.1.9** aufgeführten Meisterschaft auf einem Platz,

der nicht zur Qualifikation berechtigt, entscheidet zunächst die Fortschritts-Wertung (Summe der eigenen Punkte aus der Fortschrittstabelle), dann die mittlere Buchholzzahl (Summe der Abschlusspunkte aller Gegner (innen) eines Spielers / einer Spielerin, jedoch ohne den höchsten und den niedrigsten dieser Werte), dann die Anzahl der Siege. In letzter Instanz wird gelöst.

- 1.9** Alle unter **1.3** aufgeführten Meisterschaften werden als vollrundige Turniere ausgetragen. Über die Platzierung aller Teilnehmer(innen) an einer unter **1.3** aufgeführten Meisterschaft entscheidet nach der letzten Runde die Punktzahl. Bei gleicher Punktzahl von zwei Teilnehmer(inne)n auf einem Qualifikationsplatz werden zwei Stichekämpfe ausgetragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene Stichekampfpattie ("Sudden death"). Bei gleicher Punktzahl von mehr als zwei Teilnehmer(inne)n auf einem Qualifikationsplatz wird ein einrundiges Stichekampfturnier ausgetragen. Ergibt sich auch dann Gleichstand, wird gelöst.

Für die erste Stichekampfpattie werden die Farben gelöst, danach werden die Farben gewechselt. Die Farben eines einrundigen Turniers werden nach der zugehörigen Paarungstabelle gespielt; die Startnummern der Paarungstabelle werden ausgelöst, wobei vereinsgleiche Spieler(innen) in den ersten Runden gegeneinander spielen müssen.

- 1.10 Punktwertung:** Für alle unter **1.2** und **1.4** aufgeführten Meisterschaften gilt, 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 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 gewertet. Als negative Brett- und Mannschaftspunkte dürfen die jeweils bisher erreichbaren, aber nicht erzielten Punkte aufgeführt werden. Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft mehr Brettunkte erzielt hat als die andere.

- 1.11 Wartezeit:** Gemäß FIDE-Regel 6.7.1 legt die SJNR für alle Mannschaftsmeisterschaften die Wartezeit auf eine Stunde fest.

- 1.12 „Sofia-Regelung“:** Gemäß FIDE-Regel 9.1.1 bestimmt die SJNR für alle Partien der Einzelmeisterschaften der SJNR, die nicht im Schnellschach oder Blitzschach ausgetragen werden, dass es den Teilnehmern nicht gestattet ist, ohne Zustimmung des Schiedsrichters vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

- 2. Jugend-Einzelmeisterschaften U18, U16 und U14 (SJNR-EM-U18, SJNR-U16 und SJNR-U14)**
  - 2.1 Die SJNR-EM-U18, U16 und U14 werden mit bis zu 16 Teilnehmern in 7 Runden Schweizer System ausgetragen.
  - 2.2 Jeder Bezirk entsendet je zwei Teilnehmer, der Bezirk mit den meisten gemeldeten Jugendlichen U18, U16 bzw. U14 entsendet drei Teilnehmer. Der EJA kann bis zu fünf weitere Startplätze an Jugendliche des Verbandes vergeben. Nicht vergebene Startplätze werden nach d'Hondt-Verfahren aufgrund der Zahl der Spielberechtigten der jeweiligen Altersklasse laut Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW), an die Bezirke verteilt.
  - 2.3. Die Erstplatzierten erhalten die Titel „Niederrhein Jugendmeister U18, U16, bzw. U14 ...“.
- 3. Jugend-Einzelmeisterschaft U12 (SJNR-EM-U12)**
  - 3.1 Das Turnier wird mit bis zu 20 Teilnehmern in 7 Runden Schweizer System ausgetragen.
  - 3.2 Die Verteilung der Plätze je Bezirk erfolgt im d'Hondt-Verfahren aufgrund der Zahl der Spielberechtigten U12 laut Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW), wobei jeder Bezirk mindestens 2 Teilnehmer entsendet. Der EJA kann bis zu fünf weitere Startplätze an Jugendliche des Verbandes vergeben. Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler 1,5 Stunden für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest Partie.
  - 3.3 Der Erstplatzierte erhält den Titel „Niederrhein Jugendmeister U12 ...“.
- 4. Jugend-Einzelmeisterschaft U10 (SJNR-EM-U10) und Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U10 (SJNR-EM-U10w)**
  - 4.1 Beide Meisterschaften können zusammen in einer Gruppe ausgetragen werden. Das Turnier ist offen und der Modus richtet sich nach den Teilnehmerzahlen. Die Teilnehmer müssen eine Spielberechtigung im Jugendbereich für einem Verein des Niederrheinischen Schachverbands 1901 e.V. haben und zum Zeitpunkt des Turniers Jugendliche U10 bzw. U10w im Sinne der Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW) sein.
  - 4.2 Gespielt wird nach den FIDE-Regeln für Schnellschach, ggf. mit Ausnahme der Folgen eines irregulären Zugs. Von den FIDE-Regeln abweichende Folgen eines irregulären Zugs sind vor Turnierbeginn zu verkünden, vorzugsweise schon in der Ausschreibung.  
Die vorgesehene Bedenkzeit beträgt 20 min je Spieler(in) und Partie in der U10.  
Die vorgesehene Bedenkzeit beträgt 20 min je Spieler(in) und Partie in der U10w, jedoch kann davon abgewichen werden, wenn die Teilnehmerzahl und

die daraus resultierende Rundenzahl dies nahelegt.

- 4.3** Der Erstplatzierte erhält den Titel „Niederrhein Jugendmeister U10 ...“.
- 4.4** Die Bestplatzierte der Mädchenwertung erhält den Titel „Niederrhein Jugendmeisterin U10 ...“.
- 5. Einzelmeisterschaften der weiblichen Jugend U18, U16, U14 und U12 (SJNR-EM-U18w, SJNR-EM-U16w, SJNR-EM-U14w und SJNR-EM-U12w)**
- 5.1** Die SJNR-EM-U18w, U16w, U14w und U12w werden mit bis zu acht Teilnehmerinnen im Rundensystem ausgetragen.
- 5.2** Jeder Bezirk entsendet für die U18w, U16w, U14w und U12w je eine Teilnehmerin. Der EJA kann bis zu drei weitere Startplätze an weibliche Jugendliche des Verbandes vergeben.
- 5.3** Es ist so zu lösen, dass die Teilnehmerinnen aus dem gleichen Bezirk in der ersten Runde gegeneinander spielen.
- 5.4** Die Erstplatzierten erhalten die Titel „Niederrhein Jugendmeisterin U18, U16, U14 bzw. U12 ...“.
- 5.5** Fällt die kumulierte Teilnehmerzahl der Altersklassen U18w/U16w, U16w/U14w oder U14w/U12w auf unter 9, so ist der Spielleiter berechtigt, die Altersklassen zusammenzulegen und ein Rundenturnier auszutragen. Die Wertung der einzelnen Altersklassen muss jedoch getrennt erfolgen.
- 6. Jugend-Mannschaftsmeisterschaft (SJNR-MM)**
- 6.1** Die Meisterschaft wird als Rundenturnier in zwei Klassen gespielt. Oberste Spielklasse ist die Regionalliga. Die nachgeordnete Verbandsliga gliedert sich in zwei – nach regionalen Kriterien eingeteilte – Gruppen von je acht Mannschaften. Sollte in einem Spieljahr die Gesamtzahl der Mannschaften der Verbandsliga unter elf fallen, kann die Verbandsliga in dem Spieljahr zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Grundsätzlich steigt jeweils der Erstplatzierte einer Liga (bei Verzicht der Nächstplatzierte usw.) auf.
- 6.2** Der Erstplatzierte einer Verbandsligagruppe steigt in die Regionalliga auf. Der Erstplatzierte der Regionalliga qualifiziert sich für die Jugend-Mannschaftsmeisterschaftsturniere der NRW-Ebene.  
Der Letztplatzierte einer Liga steigt grundsätzlich in die nächstniedrigere Liga ab. Dieser Grundsatz besitzt in allen Fällen Vorrang.
- 6.2.1** Der Abstieg aus der Regionalliga richtet sich nach der Zahl der Absteiger aus den Jugend-Mannschaftsmeisterschaftsturnieren der NRW-Ebene in die Regionalliga, so dass die Regionalliga mindestens acht Mannschaften umfasst. Die Zahl von acht Mannschaften ist dabei erstrebenswertes Ziel; dennoch

steigen maximal drei Mannschaften ab, so dass ab drei Absteigern aus den Jugend-Mannschaftsmeisterschaftsturnieren der NRW-Ebene die Regionalliga aufgestockt werden muss. Freiplätze, die z.B. durch das Zurückziehen von Mannschaften der Regionalliga oder eines Absteigers in die Regionalliga entstehen können, werden wie folgt besetzt:

Der Dritt- und der Vorletzte verbleiben in der Klasse; alle weiteren freien Plätze werden durch zusätzliche Aufsteiger besetzt. Daher kann vorsorgend zum Saisonende ein Stichkampf der Zweitplatzierten der Verbandsligen Nord und Süd angesetzt werden.

- 6.2.2** Der Abstieg aus den Verbandsligen richtet sich nach der Zahl der Absteiger aus der Regionalliga, so dass insgesamt eine Klassenstärke von sechzehn Mannschaften erhalten bleibt. Mögliche Freiplätze werden nach einem Rotationsverfahren an Teilnehmer der vorangegangenen Bezirksligen vergeben, und zwar in der Reihenfolge: Wesel, Düsseldorf, Linker Niederrhein, Bergisch-Land, Duisburg.

Sollte ein gemeldeter Aufsteiger aus einem der Bezirke bis zum Stichtag (Meldeschluss) seine Mannschaft zurückziehen, so hat der Bezirk die Möglichkeit, bis 14 Tage nach der Unterrichtung hierüber einen anderen Teilnehmer der Bezirksjugendmannschaftsmeisterschaft als Aufsteiger zu benennen.

- 6.3.** Eine Mannschaft, die freiwillig auf den Verbleib in den Jugend-Mannschaftsmeisterschaftsturnieren der NRW-Ebene oder Regionalliga verzichtet, kann im Allgemeinen in der folgenden Saison nur im Bezirk starten. Sie gilt nicht als Absteiger.

Abweichend hiervon kann der EJA auf begründeten Antrag einer Mannschaft, die für die Regionalliga der kommenden Saison startberechtigt ist, den Rückzug in die Verbandsliga genehmigen. Die Klassenstärke der Regionalliga und der Verbandsligen bleiben hiervon unberührt.

- 6.4** Über den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über den Auf- und Abstieg bei Mannschaftspunktegleichheit entscheidet

1. die Mannschaftspunkte aus dem direkten Vergleich,
2. die Brettspiele aus dem direkten Vergleich,
3. die Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich,
4. die Anzahl der Gewinnpartien aus dem direkten Vergleich,
5. die Brettspiele aus allen Mannschaftskämpfen,
6. die Anzahl der Gewinnpartien aus allen Mannschaftskämpfen,
7. das Los.

- 6.5** Die Jugendregionalliga und die Jugendverbandsliga werden mit Sechsermannschaften gespielt. Alle Spieler müssen U20 oder jünger sein.

- 6.5.1** Lässt ein Verein in seiner Meldung ein Brett unbesetzt, so muss der oder die entsprechende Spieler(in) der gegnerischen Mannschaft nicht zum Kampf an-

treten, falls der gegnerische Verein und der zuständige Spielleiter nicht mindestens 14 Tage vorher von einer entsprechenden Nachmeldung unterrichtet wurden.

**6.5.2** Die Mannschaften sind nach Spielstärke aufzustellen.

**DWZ-Regelung 2 aus 3:** Die Bretter 1 und 2 müssen 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. Ersatzstellungen aus unteren Mannschaften sind von der DWZ-Regelung ausgenommen.

**6.6** Die Erstplatzierte Mannschaft erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister ...“.

## **7. Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-MM-U16)**

**7.1** Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen (U16 und jünger) eines Vereins. Teilnehmen können alle Vereinsmannschaften, die bis zum 01. August gemeldet haben. Jeder Jugendliche darf nur für eine Mannschaft der jeweiligen Meisterschaft spielen. Die Mannschaftsaufstellung – unabhängig von den Jugendrangnummern anderer Altersklassen und anderer Spielebenen – muss als Meldung zusammen mit einer nach Rangfolge sortierten Liste von Jugendlichen (U16) des Vereins vorgelegt werden.

**7.2** Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften gemäß Anlage zur Spielordnung. Die Bedenkzeit beträgt – außer in einem möglichen Vorrundenturnier – 2h / 40 Züge und 1h zusätzlich bis Partieende. Die Gastgeber führen an den Brettern 2 und 3 die weißen Steine.

**7.3** Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung und ggf. über den Titel der vollständige direkte Vergleich aller Punktgleichen untereinander. Ist auch hiernach Gleichstand, entscheidet die Anzahl der Brettunkte. Führt dies zu keiner Entscheidung, so werden die Brettunkte gemäß Berliner Wertung umgerechnet. Danach entscheidet ggf. das Los.

**7.4** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister U16 ...“.

## **8. Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-MM-U14)**

**8.1** Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen (U14 und jünger) eines Vereins. Teilnehmen können alle Vereinsmannschaften, die bis zum 01. August gemeldet haben.

**8.2** Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften gemäß Anlage zur Spielordnung. Die Bedenkzeit beträgt – außer in einem möglichen Qualifikationsturnier nach Schweizer System – 2h / 40 Züge und 1h zusätzlich bis zum Partieende.

- 8.3** Ansonsten wird nach 7. verfahren, wobei (U16) durch (U14) ersetzt wird.
- 8.4** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister U14 ...“.
- 9. Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 (SJNR-MM-U12)**
- 9.1** Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen (U12 und jünger) eines Vereins. Teilnehmen können alle Vereinsmannschaften, die bis zum 01. August gemeldet haben.
- 9.2** Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften gemäß Anlage zur Spielordnung. Die Bedenkzeit beträgt – außer in einem möglichen Qualifikationsturnier nach Schweizer System – 1,5h / 40 Züge und 0,5h zusätzlich bis zum Partieende.
- 9.3** Ansonsten wird nach 7. verfahren, wobei (U16) durch (U12) ersetzt wird.
- 9.4** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendmannschaftsmeister U12 ...“.
- 10. Jugend-Viererpokal (SJNR-VP)**
- 10.1** Das Turnier wird als verbandsintern offenes Turnier mit Vierer-Vereinsmannschaften nach dem K.O.- System ausgetragen (Altersklasse bis U20).
- 10.2** Endet ein Kampf unentschieden, so entscheidet die Berliner Wertung. Führt auch dies zum Gleichstand, ist ein doppelrundiges Blitzstechen mit 5-Minuten-Partien nach den Blitzregeln der FIDE zu spielen. Danach entscheidet ggf. das Los.
- 10.3** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein-Jugend-Viererpokalmeister ...“.
- 11. Jugendblitzeinzelmeisterschaft (SJNR-BEM-U20)**
- 11.1** Die Meisterschaft wird als offenes Turnier ausgetragen. Die Teilnehmer müssen eine Spielberechtigung im Jugendbereich für einem Verein des Niederrheinischen Schachverbands 1901 e.V. haben und zum Zeitpunkt des Turniers Jugendliche U20 im Sinne der Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW) sein.
- 11.2** Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer.
- 11.3** Gespielt wird nach den Blitzregeln der FIDE.
- 11.4** Bei Punktegleichstand von Spielern entscheidet der direkte Vergleich bzw., falls dies zu keiner Entscheidung führt, die Anzahl der Siege. Um den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über alle Qualifikations- und Vorqualifikationsplätze findet – unabhängig von der Anzahl der beteiligten Spieler – ein einrundiges „Blitzstechen“ statt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet der nächste Sieg. Los- und Wertungsmöglichkeiten bleiben unberücksichtigt.



- 11.5** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendblitzmeister U20 ...“.
- 12. Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-BEM-U16)**
- 12.1** Die Meisterschaft wird als offenes Turnier ausgetragen. Die Teilnehmer müssen eine Spielberechtigung im Jugendbereich für einem Verein des Niederrheinischen Schachverbands 1901 e.V. haben und zum Zeitpunkt des Turniers Jugendliche U16 im Sinne der Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW) sein.
- 12.2** Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer.
- 12.3** Gespielt wird nach den Blitzregeln der FIDE.
- 12.4** Bei Punktegleichstand von Spielern entscheidet der direkte Vergleich bzw., falls dies zu keiner Entscheidung führt, die Anzahl der Siege. Um den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über alle Qualifikations- und Vorqualifikationsplätze findet – unabhängig von der Anzahl der beteiligten Spieler – ein rundliches „Blitzstechen“ statt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet der nächste Sieg. Los- und Wertungsmöglichkeiten bleiben unberücksichtigt.
- 12.5** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendblitzmeister U16 ...“.
- 13. Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-BEM-U14)**
- 13.1** Die Meisterschaft wird als offenes Turnier ausgetragen. Die Teilnehmer müssen eine Spielberechtigung im Jugendbereich für einem Verein des Niederrheinischen Schachverbands 1901 e.V. haben und zum Zeitpunkt des Turniers Jugendliche U14 im Sinne der Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW) sein.
- 13.2** Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer.
- 13.3** Gespielt wird nach den Blitzregeln der FIDE.
- 13.4** Bei Punktegleichstand von Spielern entscheidet der direkte Vergleich bzw., falls dies zu keiner Entscheidung führt, die Anzahl der Siege. Um den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über alle Qualifikations- und Vorqualifikationsplätze findet – unabhängig von der Anzahl der beteiligten Spieler – ein rundliches „Blitzstechen“ statt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet der nächste Sieg. Los- und Wertungsmöglichkeiten bleiben unberücksichtigt.
- 13.5** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendblitzmeister U14 ...“.
- 14. Blitzeinzelmeisterschaft der weiblichen Jugend U20 (SJNR-BEM-U20w)**
- 14.1** Die Meisterschaft wird als offenes Turnier ausgetragen. Die Teilnehmerinnen müssen eine Spielberechtigung im Jugendbereich für einem Verein des Niederrheinischen Schachverbands 1901 e.V. haben und zum Zeitpunkt des Tur-

niers Jugendliche U20w im Sinne der Jugendspielordnung der Schachjugend NRW (JSpO der SJNRW) sein.

**14.2** Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmerinnen; es werden maximal 27 Runden gespielt.

**14.3** Gespielt wird nach den Blitzregeln der FIDE.

**14.4** Bei Punktgleichstand von Spielerinnen entscheidet der direkte Vergleich bzw., falls dies zu keiner Entscheidung führt, die Anzahl der Siege. Um den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über alle Qualifikations- und Vorqualifikationsplätze findet – unabhängig von der Anzahl der beteiligten Spielerinnen – ein einrundiges "Blitzstechen" statt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet der nächste Sieg. Los- und Wertungsmöglichkeiten bleiben unberücksichtigt.

**14.5** Die Siegerin erhält den Titel „Niederrhein Mädchenblitzmeisterin ...“.

## **15. Blitzmannschaftsmeisterschaft der Jugend (SJNR-BMM)**

**15.1** Die Meisterschaft wird als verbandsintern offenes Turnier mit Vereinsmannschaften ausgetragen. Pro Mannschaft ist ein Ersatzspieler zugelassen.

**15.2** Der Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.

**15.3** Gespielt wird nach den Blitzregeln der FIDE. Vereinsgleiche Mannschaften müssen in den ersten Runden gegeneinander spielen.

**15.4** Bei Punktgleichheit von Mannschaften entscheidet der direkte Vergleich bzw., falls dies zu keiner Entscheidung führt, die Anzahl der Siege. Um den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über alle Qualifikations- und Vorqualifikationsplätze findet – unabhängig von der Anzahl der beteiligten Mannschaften – ein einrundiges "Blitzstechen" statt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet der nächste Sieg. Los- und Wertungsmöglichkeiten bleiben unberücksichtigt.

**15.5** Ein Vertreter, der aufgrund seiner Platzierung bei der vorjährigen NRW-Mannschaftsblitzmeisterschaft für das NRW-Turnier der laufenden Saison vorberechtigt ist, kann aus einer zusätzlichen Qualifikation bei der SJNR-BMM-U20 nur dann ein Anrecht auf den Start einer zweiten Mannschaft beim NRW-Turnier herleiten, wenn sich eine Mannschaft qualifiziert, in der kein(e) Spieler(in) mit einer Jugendrangnummer von 1-5 teilnimmt.

**15.6** Der Sieger erhält den Titel „Niederrhein Jugendblitzmannschaftsmeister ...“.

## **16. Schlussbestimmungen**

**16.1** Für die Qualifikationen, bei denen die Zahl der gemeldeten Jugendlichen ent-

scheidet, sind die Zahlen der Spielberechtigten laut Jugendspielordnung der Schachjugend NRW zum 01. Juli des ersten Kalenderjahres einer Spielsaison maßgebend.

- 16.2** Einsprüche und Proteste sind gemäß den Ordnungen der Schachjugend NRW und ergänzend den für den Verbandsspielausschuss gültigen Regelungen zu behandeln.
- 16.3** In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in der Spielordnung im Einzelnen nicht geregelt sind, ist nach den Ordnungen der Schachjugend NRW und ergänzend den für den Verbandsspielausschuss gültigen Regelungen zu verfahren.
- 16.4** Zum Schutz der Gesundheit von Spielern und Spielerinnen gilt für alle Turniere Rauchverbot.
- 16.5** Mitteilungen über die Meisterschaften gemäß der Turnierordnung auf der Homepage der Schachjugend Niederrhein oder im Ergebnisportal des SBNRW sind offizielle Mitteilungen. Die Frist der Rechtsmittel gemäß den Ordnungen der Schachjugend NRW und ergänzend den für den Verbandsspielausschuss gültigen Regelungen beginnt fünf Tage nach der Veröffentlichung.
- 16.6** Mitteilungen an Vereine, Mannschaften und Einzelspieler können elektronisch (z. B. mit einer E-Mail) erfolgen. Wenn der Erhalt der Mitteilung innerhalb von fünf Tagen vom zuständigen Empfänger aktiv bestätigt wird, beginnt die Frist der Rechtsmittel gemäß den Ordnungen der Schachjugend NRW und ergänzend den für den Verbandsspielausschuss gültigen Regelungen an diesem Tag. Ohne aktive Empfangsbestätigung beginnt die Frist der Rechtsmittel gemäß den Ordnungen der Schachjugend NRW und ergänzend den für den Verbandsspielausschuss gültigen Regelungen erst durch einen nachgereichten Brief (Poststempel). Eine technische Lesebestätigung reicht nicht als Empfangsbestätigung aus.

**Anmerkung:** **Fassung von 2021-11-01.**

## **ANLAGE ZUR SPIELORDNUNG der Schachjugend Niederrhein**

### **Austragungsmodus für Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SJNR-MM-U16)**

Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften:

- 2-4 Teilnehmer: doppelrundig;
- 5-8 Teilnehmer: einrundig;
- 9-12 Teilnehmer: 2 Qualifikationsgruppen und Endrunde im K.o.-System, 1. Gr. I - 2. Gr. II u. 1. Gr. II - 2. Gr. I nebst Finale und Spiel um Platz 3, (nötigenfalls 3. Gr. I - 3. Gr. II um Platz 5);
- 13-20 Teilnehmer: 4 Qualifikationsgruppen und Endrunde im Rundensystem;
- 21... Teilnehmer: 4 Vorrundenturniere ermitteln 16 Zwischenrundenteilnehmer; es folgen 4 Qualifikationsgruppen und Endrunde im Rundensystem.
- Vorrundenturniere: werden nach regionalen Kriterien gelost. Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Partie und Spieler; die jeweils vier Erstplatzierten qualifizieren sich für die Qualifikationsgruppen.
- Qualifikationsgruppen: werden nach regionalen Kriterien gelost und im Rundensystem ausgespielt.
- Endrunde: In der Endrunde werden die Paarungen frei gelost und im Rundensystem ausgespielt.
- Termine: Es werden maximal 8 Termine benötigt, die alle sonntags, 11:00 Uhr platziert werden.

### **Austragungsmodus für Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SJNR-MM-U14) und Vierer-Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U12 (SJNR-MM-U12)**

Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften:

- 2-4 Teilnehmer: doppelrundig;
- 5-8 Teilnehmer: einrundig;
- 9-12 Teilnehmer: 2 Qualifikationsgruppen und Endrunde mit Ergebnisübernahme der Vorrundenergebnisse, für die Endrunde sind jeweils die ersten 3 je Gruppe qualifiziert, (nötigenfalls 4. Gr.

I - 4. Gr. II um Platz 7);

13... Teilnehmer: ein eintägiges Qualifikationsturnier im Schnellschach (die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Partie und Spieler), 7 Runden Schweizer System, bei Mannschaftspunktegleichheit entscheidet über die Reihenfolge zunächst ein vollständiger direkter Vergleich nach Mannschafts- und ggf. nach Brettpunkten und ggf. nach Berliner Wertung, dann die Buchholzwertung mit einer Streichwertung (des schlechtesten Gegners), dann die Anzahl der Brettpunkte insgesamt, ggf. nach Berliner Wertung, dann das Los; die ersten 6 Mannschaften qualifizieren sich für die Endrunde, die vollrundig ausgetragen wird;

Qualifikationsgruppen: werden nach Spielstärke eingeteilt und im Weiteren gelost und im Rundensystem ausgespielt.

Endrunde: In der Endrunde werden die Paarungen frei gelost und im Rundensystem ausgespielt.

Termine: Es werden maximal 8 Termine benötigt, die alle sonntags, 11:00 Uhr platziert werden.

**Anmerkung: Fassung der Anlage von 2007-06-02**