

# Jugendspielordnung (JSpO)

der  
Schachjugend Münsterland

Stand: 02.07.2017

## Inhalt:

1	Spielbetrieb.....	1
2	Einzelmeisterschaften .....	1
3	Mannschaftsmeisterschaften .....	4
4	Einzelmeisterschaften im Blitzschach .....	8
5	Blitzmannschaftsmeisterschaft "Silberner Lorbeer".....	8
6	Allgemeine Regelungen .....	8
7	Platzierung bei Punktgleichheit .....	9
8	Spielberechtigung .....	11
9	Bußen .....	11
10	Einsprüche und Proteste .....	12
11	Schlussbestimmungen.....	12

## 1 Spielbetrieb

1.1 Die SJ Münsterland trägt folgende Meisterschaften je Spieljahr aus:

- 1.1.1 Jugendeinzelmeisterschaften (VJEM)
- 1.1.2 Jugendmannschaftsmeisterschaften (VJMM)
- 1.1.3 Jugendblitzmannschaftsmeisterschaften
- 1.1.4 Jugendblitzeinzelmeisterschaften „Silberner Lorbeer“

1.2 Darüber hinaus können Jugendversammlung und Jugendvorstand weitere Turniere beschließen.

1.3 Zu allen unter 1.1.1 bis 1.1.4 genannten Meisterschaften erstellt der zuständige Spielleiter eine Ausschreibung, die die BTO und die Spielordnung der SJNRW berücksichtigt.

## 2 Einzelmeisterschaften

2.1 Es werden Einzelmeisterschaften in den Altersklassen U10, U10w, U12, U12w, U14, 14w, U16, U16w, U18 und U18w ausgetragen.

2.2 Der Sieger erhält den Titel "Verbandsmeister der Altersklasse XY".

2.3 Die Sieger qualifizieren sich für die NRW-Jugendeinzelmeisterschaften der SJNRW.

2.3.1 Die Anzahl der Qualifikationsplätze pro Altersklasse ergibt sich aus den Richtlinien und Beschlüssen der SJNRW und wird rechtzeitig bekanntgegeben.

2.3.2 Bei Turnieren mit zusammengefassten Altersklassen (z.B. U12w-U18w) werden sämtliche Qualifikationsplätze addiert und unter allen Spielern ausgespielt. Die Qualifikationsplätze werden dann in der Reihe der Platzierungen vergeben; dabei erhält der Qualifizierte zuerst den Freiplatz in der jüngstmöglichen Altersklasse, in der er spielberechtigt ist. Im Falle von zwei oder mehr Qualifizierten erhält der besser platzierte den Qualifikationsplatz der eigenen Altersklasse.

2.3.3 Für den Fall, dass Qualifikationsplätze von den Erstplatzierten nicht wahrgenommen werden, Qualifizierte nachträglich einen persönlichen Freiplatz erhalten oder der Verband nachträglich zusätzliche Plätze erhält, nominiert der Jugendvorstand unter Berücksichtigung der Ergebnisse der VJEM Nachrücker für die NRWJEM.

2.4 Die Größe der Teilnehmerfelder und der Modus richten sich nach der Anzahl der vergebenen Plätze.

Bis 4 Teilnehmer: 2x3 Runden doppel vollrundig  
6 Teilnehmer: 5 Runden vollrundig  
8 Teilnehmer: 7 Runden vollrundig  
10 Teilnehmer: 9 Runden vollrundig  
Ab 12 Teilnehmer: 7 Runden CH-System

Das Feld wird dabei immer auf eine gerade Anzahl von Teilnehmern aufgestockt. In der U10 und U10w wird eine Rundenzahl von 9 Runden in den anderen Altersklassen eine Rundenanzahl von 7 Runden angestrebt. Der Jugendvorstand legt die Größe fest und nominiert ggfs. Nachrücker. Ggfs. ist ein extra Spieltermin anzusetzen.

Turniere nach Schweizer-System werden nach den Paarungsgrundsätzen der FIDE ausgelost. Vollrundige Turniere werden nach der jeweils zugehörigen Paarungstabelle gespielt, wobei die Startnummern ausgelost werden.

2.5 Die Turniere werden mit folgender Bedenkzeit pro Spieler und Partie ausgetragen:

U12-U18: Es stehen 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.

U10: Es stehen jedem Spieler 30 Minuten für die gesamte Partie zur Verfügung. Zusätzlich erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

2.6 Der Jugendvorstand kann abweichend von 2.4. und 2.5. die Turniere bzgl. Turniermodus, Teilnehmerzahlen und Bedenkzeit ausschreiben, wenn es die Gegebenheiten erfordern.

2.7 Ausrichtung der Meisterschaften

2.7.1 Die SJML richtet die Meisterschaften aus.

2.7.2 Kann die SJML die Meisterschaft nicht ausrichten, versucht sie einen Ausrichter zu finden, der die Meisterschaften komplett ausrichtet. Der Ausrichter erhält einen Ausrichterplatz in jeder Altersklasse.

2.7.3 Ist es nicht möglich einen Ausrichter für alle Altersklassen zu finden, versucht die SJML Ausrichter für einzelne Altersklassen zu finden. Die Ausrichter erhalten in den von ihnen ausgerichteten Altersklassen einen Ausrichterplatz.

2.7.4 Sollte eine Ausrichtung nicht möglich sein, werden die Bezirksmeister an die SJNRW weitergemeldet.

2.7.5 Sollten dem Verband nur zwei Plätze zustehen, haben die drei Bezirksmeister ein Rundenturnier auszutragen. (auf alle Altersklassen Rücksicht nehmen!!)

## 2.8 Besetzung der Teilnehmerfelder

2.8.1 In allen Altersklassen setzen sich die Teilnehmerfelder zusammen aus:

- 6 Qualifikationsplätze (verteilt auf die Bezirke)
- 1 Ausrichterplatz (falls nicht der Verband Ausrichter ist)
- Freiplätze
- Nachrückerplätze

2.8.2 Bei der Vergabe der Nachrückerplätze sollte der Verbandsjugendvorstand die folgenden Kriterien berücksichtigen:

- Teilnahme und Abschneiden bei der Bezirksmeisterschaft
- DWZ-Entwicklung
- Teilnahme und Abschneiden bei übrigen Turnieren

2.8.3 Der Verbandsjugendvorstand vergibt Freiplätze für die VJEM an:

- a) Die Titelverteidiger des Vorjahrs
- b) Alle Jugendlichen, deren DWZ in der vergangenen Saison (vom 01.01. bis zum 1. Wochenende nach den Sommerferien) eine festgelegte Schwelle überschritten hat.
- c) Die besten Spieler des Sichtungsturniers in den Altersklassen (U10, U10w und U12w)

[Der Verbandsjugendvorstand behält sich vor, einen Freiplatz nicht zu vergeben, falls der begründete Verdacht besteht, dass der Spieler die Zahl nur durch vereinsinterne Turniere oder Trainer-gegen-Schüler-Turniere erreichen konnte, er erst seit kurzem in der Jugend spielberechtigt für einen Verein im Münsterland ist oder er in der Vergangenheit unsportlich aufgefallen ist.]

2.8.4 Falls eine offene VJEM angeboten wird, dürfen Spieler mit einem Freiplatz für die NRWJEM nur in der offenen VJEM und nicht in den anderen Feldern antreten, um die Qualifikation möglichst fair zu halten.

2.8.5 In jeder Altersklasse werden 6 Plätze entsprechend der Anzahl der spielberechtigten Jugendlichen, die in der letzten Saison mindestens eine DWZ-Auswertung hatten, auf die Bezirke verteilt. Jeder Bezirk erhält jedoch immer mindestens einen Platz.

[Ein Jugendlicher wird nur in der jüngstmöglichen Altersklasse, in der er spielberechtigt ist, mitgezählt. Mädchen zählen sowohl bei den Mädchenaltersklassen als auch bei den gemischten Altersklassen mit. Als Verteilungsverfahren wird das Sainte-Laguë-Verfahren verwendet. Der Stichtag für die Berechnung ist der 01.08.]

### 3 Mannschaftsmeisterschaften

3.1 Die Mannschaften sind nach Spielstärke zu melden:

3.1.1 **DWZ-Puffer:** Jeder gemeldete Spieler, der eine DWZ von mindestens 1000 hat, darf eine höchstens 200 bessere DWZ besitzen als alle in der Rangfolge vor ihm gemeldeten Spieler.

3.1.2 Falls ein Spieler keine DWZ aber eine Wertungszahl einer anderen Schachföderation, z.B. eine FIDE-Rating (ELO), hat, muss diese bei der Meldung mit angegeben und anstelle der DWZ berücksichtigt werden. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter wie die Wertungszahl einzuordnen ist.

3.1.3 Über Sonderfälle entscheidet der Jugendvorstand auf Antrag.

3.1.4 Ersatzstellungen aus unteren Mannschaften sind von den Regelungen ausgenommen.

3.2 U12 und U14

3.2.1 Die Meisterschaften U12 und U14 werden nach folgendem Modus ausgetragen:  
Offene Teilnahme mit Schweizer System beziehungsweise Rundenturnier je nach Teilnehmerzahl.

3.2.2 Es wird mit 4 Spielern pro Mannschaft gespielt. Die Mannschaft mit Heimrecht führt am 1. und 4. Brett die schwarzen Figuren, am 2. und 3. Brett die weißen Figuren.

3.2.3 Die Bedenkzeit beträgt 15min + 5sek pro Zug pro Spieler pro Partie (Schnellschach).

3.2.4 Die erstplatzierten Mannschaften qualifizieren sich für die NRW-MM. Die Zahl der Qualifikationsplätze richtet sich nach den Richtlinien der SJNRW.

3.3 U16

3.3.1 Verbandsjugendliga (U16 VJL)

3.3.1.1 In der U16 Verbandsjugendliga spielen bis zu 8 Mannschaften ein Rundenturnier.

3.3.1.2 Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern der Altersklasse U16. Die Mannschaft mit Heimrecht führt am 1. und 4. Brett die schwarzen Figuren, am 2. und 3. Brett die weißen Figuren.

3.3.1.3 Es stehen jedem Spieler 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) 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.

### 3.3.2 Verbandsjugendklassen (U16 VJK)

3.3.2.1 Die Verbandsjugendklassen bilden die unterste Spielklasse in der U16. In ihr spielen bezirksübergreifend alle Mannschaften, die nicht in einer höheren Liga spielberechtigt sind, in bis zu drei regional eingeteilten Staffeln.

3.3.2.2 Die Festlegung der Staffelanzahl und die Staffeleinteilung der Verbandsjugendklassen erfolgt durch den Jugendvorstand nach den folgenden Kriterien:

- a) Fahrtzeiten
- b) Gruppengröße
- c) Spielstärke

Eine Staffel sollte möglichst mit 6-10 Mannschaften vollrundig spielen.

3.3.2.3 Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern der Altersklasse U16. Die Mannschaft mit Heimrecht führt am 1. und 4. Brett die schwarzen Figuren, am 2. und 3. Brett die weißen Figuren.

3.3.2.4 Neben reinen Vereinsmannschaften sind Spielgemeinschaften mit Spielern aus 2 Vereinen spielberechtigt. Spielgemeinschaften können nicht aufsteigen.

3.3.2.5 Es stehen jedem Spieler 60 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) zur Verfügung. Anschließend müssen alle restlichen Züge in zusätzlichen 15 Minuten je Spieler (2. Zeitkontrolle) gespielt werden. In beiden Phasen erhält jeder Spieler vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

### 3.3.3 Auf-, Abstieg und Qualifikation

3.3.3.1 Die erstplatzierten Mannschaften der Verbandsjugendliga qualifizieren sich für die NRW-MM. Die Zahl der Qualifikationsplätze richtet sich nach den Richtlinien der SJNRW.

3.3.3.2 Es steigen insgesamt bis zu drei Mannschaften aus den Verbandsjugendklassen in die Verbandsjugendliga auf. Die Aufstiegsplätze werden gleichmäßig auf die Staffeln aufgeteilt. Dafür werden ggfs. Stichekämpfe angesetzt.

3.3.3.3 Es steigen so viele Mannschaften in die Verbandsjugendklasse ab, so dass die Verbandsjugendliga in der nächsten Saison wieder aus 8 Mannschaften besteht.

[#Absteiger VJL = #Aufsteiger VJK - #Rückzüge VJL]

Grundsätzlich steigt die letztplatzierte Mannschaft ab.

3.3.3.4 Sollten zwecks Erreichens der Teilnehmerzahl von 8 Mannschaften in der Verbandsjugendliga noch Plätze frei sein, können weitere Mannschaften aus den Verbandsjugendklassen aufsteigen.

#### 3.3.4 Rangfolge:

Die U16 VJL und die U16 VJK sind einzelne Wettbewerbe. Die U16 VJK startet nach der U16 VJL. Für jede Mannschaft muss eine Mannschaftsmeldung abgegeben werden.

3.3.4.1 Spielen zwei Mannschaften eines Vereins in der selben Liga, darf ein Spieler darf nur in einer der Mannschaften gemeldet werden.

3.3.4.2 Ein Spieler, der bereits in der U16 VJL für eine Mannschaft gemeldet wurde, darf in der selben Saison in der U16 VJK gemeldet werden, falls einer der Punkte zutrifft:

- a) Er wurde in der U16 VJL weniger als drei Mal nominiert.
- b) Seine Mannschaft ist in die VJK abgestiegen.

### 3.4 U20

#### 3.4.1 Verbandsjugendliga (U20 VJL)

3.4.1.1 In der U20 Verbandsjugendliga spielen bis zu 8 Mannschaften ein Rundenturnier.

3.4.1.2 Eine Mannschaft besteht aus 6 Spielern der Altersklasse U20. Die Mannschaft mit Heimrecht führt am 1., 3. und 5. Brett die schwarzen Figuren, am 2., 4. und 6. Brett die weißen Figuren.

3.4.1.3 Es stehen jedem Spieler 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) 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.

#### 3.4.2 Verbandsjugendklasse (U20 VJK)

3.4.2.1 Die Verbandsjugendklassen bilden die unterste Spielklasse in der U20. In ihr spielen bezirksübergreifend alle Mannschaften, die nicht in einer höheren Liga spielberechtigt sind, in bis zu drei regional eingeteilten Staffeln.

3.4.2.2 Die Festlegung der Staffelanzahl und die Staffeleinteilung der Verbandsjugendklassen erfolgt durch den Jugendvorstand nach den folgenden Kriterien:

- a) Fahrtzeiten
- b) Gruppengröße
- c) Spielstärke

Eine Staffel sollte möglichst mit 6-10 Mannschaften vollrundig spielen.

3.4.2.3 Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern der Altersklasse U20. Die Mannschaft mit Heimrecht führt am 1. und 4. Brett die schwarzen Figuren, am 2. und 3. Brett die weißen Figuren.

3.4.2.4 Neben reinen Vereinsmannschaften sind Spielgemeinschaften mit Spielern aus 2 Vereinen spielberechtigt. Spielgemeinschaften können nicht aufsteigen.

3.4.2.5 Es stehen jedem Spieler 90 Minuten für die ersten 40 Züge (1. Zeitkontrolle) 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.

### 3.4.3 Auf- und Abstieg

3.4.3.1 Die erstplatzierten Mannschaften der Verbandsjugendliga steigen in die NRW-Jugendliga auf. Die Zahl der Aufsteiger richtet sich nach den Richtlinien der SJNRW.

3.4.3.2 Mannschaften, die aus der NRW-Jugendliga absteigen, spielen in der Verbandsjugendliga.

3.4.3.3 Die Meister der Verbandsjugendklassen steigen in die Verbandsjugendliga auf.

3.4.3.4 Es steigen so viele Mannschaften in die Verbandsjugendklassen ab, so dass die Verbandsjugendliga in der nächsten Saison wieder aus 8 Mannschaften besteht.

[#Absteiger VJL = #Absteiger NRW-JL + #Aufsteiger VJK - #Aufsteiger VJL - #Rückzüge VJL]

Grundsätzlich steigt die letztplatzierte Mannschaft ab.

3.4.3.5 Zieht ein Verein seine Mannschaft aus der NRW-Liga zurück, hat sie kein Recht in der Verbandsjugendliga spielen zu dürfen. Über die Aufnahme in die Verbandsjugendliga entscheidet der Jugendvorstand auf Antrag.

3.4.3.6 Sollten zwecks Erreichens der Teilnehmerzahl von 8 Mannschaften in der Verbandsjugendliga noch Plätze frei sein, können weitere Mannschaften aus den Verbandsjugendklassen aufsteigen.

### 3.4.4 Rangfolge:

Die U20 Ligen der SJNRW, die U20 VJL und die U20 VJK bilden ein Ligensystem, für das jeder Verein eine U20-Rangliste meldet (Mit Regelungen analog zur Rangliste für den allgemeinen Spielbetrieb nach BTO 10).

3.5 Bei Mannschaftswertungen werden die Punkte wie folgt berechnet:

Sieg:	3 Punkte
Remis:	2 Punkte

Niederlage: 1 Punkt  
kampflöse Niederlage: 0 Punkte

#### 4 Einzelmeisterschaften im Blitzschach

- 4.1 Es werden Meisterschaften in den Altersklasse U14, U16 und U20 ausgetragen.
- 4.2 Eine Begrenzung der Teilnehmerzahl ist nicht vorgegeben.
- 4.3 Es wird ein Rundenturnier mit höchstens 21 Runden ausgetragen. Es können Vorgruppen gebildet werden.
- 4.4 Die Bedenkzeit beträgt 3min + 2sek pro Zug pro Spieler pro Partie.

#### 5 Blitzmannschaftsmeisterschaft "Silberner Lorbeer"

- 5.1 Diese Meisterschaft heißt "Silberner Lorbeer" und wird in der Altersklasse U20 ausgetragen.
- 5.2 Eine Begrenzung der Teilnehmerzahl ist nicht vorgegeben.
- 5.3 Es wird ein Rundenturnier mit höchstens 21 Runden ausgetragen. Es können Vorgruppen gebildet werden.
- 5.4 Die Bedenkzeit beträgt 3min + 2sek pro Zug pro Spieler pro Partie.
- 5.5 Die Brettunkte werden wie folgt berechnet:

Sieg: 3 Punkte  
Remis: 2 Punkte  
Niederlage: 1 Punkt  
kampflöse Niederlage: 0 Punkte

#### 6 Allgemeine Regelungen

- 6.1 **Sofia-Regelung:** Gemäß FIDE-Regeln 9.1a ist es Spielern nicht gestattet, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.
- 6.2 **Nominierung:**
  - 6.2.1 Bei jedem Mannschaftskampf muss für alle Bretter jeweils ein Spieler entsprechend der gemeldeten Rangfolge nominiert werden. Dies ist nicht der Fall, wenn das Brett freigelassen wird. In diesem Fall trägt der Mannschaftsführer keinen Namen auf den Spielbericht ein. Es darf kein Spieler an einem Brett hinter einem freigelassenen Brett nominiert werden.
  - 6.2.2 Es dürfen nur Spieler nominiert werden, die anwesend sind.



- 6.2.3 Sind (noch) nicht alle Spieler einer Mannschaft da, kann diese mit der Nominierung warten. Die Zeit die gewartet wird, wird dann jedem Spieler der unvollständigen Mannschaft von der Bedenkzeit abgezogen. Spätestens beim Ablauf der Karenzzeit, muss die Mannschaft ihre Nominierung abgeben.
- 6.2.4 Verstöße gegen 6.2.2 können nur vom betroffenen gegnerischen Mannschaftsführer vor Partiefreigabe reklamiert werden. Danach bleibt auch eine Nominierung abweichend von 6.2.2 gültig.

## 7 Platzierung bei Punktgleichheit

### 7.1 Einzelturniere

#### 7.1.1 Schweizer-System-Turniere

Bei Turnieren, die nach dem Schweizer System ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl
2. Buchholzwertung mit einem Streichergebnis
3. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden)
4. Anzahl der Gewinnpartien
5. Los

Abweichend hiervon wird bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätze anstelle des Losentscheids gestochen.

#### 7.1.2 Rundenturniere

Bei Turnieren, die im Rundensystem ausgetragen werden, entscheidet über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl
2. Sonneborn-Berger-Wertung
3. Direkter Vergleich
4. Anzahl der Gewinnpartien
5. Los

Abweichend hiervon wird bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätze anstelle des Losentscheids gestochen.

#### 7.1.3 StICKkampf bei Einzelturnieren

- 7.1.3.1 Bei zwei Spielern werden zunächst zwei Schnellschachpartien mit 15 Minuten Bedenkzeit pro Spieler und Partie gespielt. Steht es danach unentschieden werden zwei Blitzpartien gespielt. Konnte danach noch keine Entscheidung herbeigeführt werden, werden weitere Blitzpartien gespielt bis eine mit einer Entscheidung endet.

Die Farbverteilung für die erste Partie des StICKkampfes wird ausgelost. Danach wechselt die Farbverteilung nach jeder Partie.

- 7.1.3.2 Bei mehr als zwei Spielern wird unter den punktgleichen Spielern ein Rundenturnier mit einem Durchgang gespielt. Die Spieler haben 15min Bedenkzeit. Für die Reihenfolge gelten die oben genannten Kriterien.

Sind danach wieder mehr als zwei Spieler punktgleich spielen diese Rundenturniere mit Blitzpartien bis die Reihenfolge feststeht.

Die Startnummern bei den Rundenturnieren werden ausgelost. Bleiben noch zwei Spieler übrig wird für die erste Blitzpartie die Farbverteilung gelost. Danach wechselt die Farbverteilung nach jeder Partie.

## 7.2 Mannschaftsturniere

### 7.2.1 Schweizer-System-Turniere

Bei Turnieren, die nach dem Schweizer System ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Mannschaftspunkte
2. Buchholz-Wertung (mit einem Streichergebnis)
3. Brettspunkte
4. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden)

Führt dies zu keiner Entscheidung, wird bei Aufstiegsplätzen, Abstiegsplätzen, Qualifikationsplätzen und Titelentscheidungen ein Stichkampf angesetzt. Ansonsten entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

5. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich (sofern vollständig vorhanden)
6. Berliner Wertung aus allen Kämpfen
7. Los

### 7.2.2 Turniere im Rundensystem

Bei Turnieren, die im Rundensystem ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Mannschaftspunkte
2. Brettspunkte
3. Direkter Vergleich

Führt dies zu keiner Entscheidung, wird bei Aufstiegsplätzen, Abstiegsplätzen, Qualifikationsplätzen und Titelentscheidungen ein Stichkampf angesetzt. Ansonsten entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

4. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich
5. Berliner Wertung aus allen Kämpfen
6. Los

- 7.2.3 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettspunktwertung 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.

### 7.3 Blitzmeisterschaften

#### 7.3.1 Einzelturniere

Über die Platzierung entscheiden die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Erzielte Punktzahl
2. Sonneborn-Berger-Wertung
3. Direkter Vergleich
4. Anzahl der Gewinnpartien
5. Los

Abweichend hiervon wird bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätze anstelle des Losentscheids gestochen: zwei Parteien bei zwei Spielern bzw. einrundiges Stechen bei mehr Spielern. Endet das Stechen wieder Unentschieden, so entscheidet die vorstehende Regelung.

#### 7.3.2 Mannschaftsturniere

Über die Platzierung entscheiden die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

1. Mannschaftspunkte
2. Brettunkte
3. Anzahl der Mannschaftssiege
4. Los

Abweichend hiervon wird bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätze anstelle des Losentscheids gestochen: zwei Kämpfe bei zwei Mannschaften bzw. ein vollrundes Stechturnier bei mehr als zwei Mannschaften. Endet das Stechen (bei Mannschaften ggf. mit Brettunkten) wieder Unentschieden, so entscheidet die vorstehende Regelung.

## 8 Spielberechtigung

8.1 Für die Teilnahme an Turnieren unter 1.1 ist eine Jugend-Spielberechtigung nach den Bestimmungen der SJNRW für einen Verein innerhalb des Schachverbands Münsterland notwendig. Ausgenommen davon sind nur:

- die Blitzeinzelmeisterschaft
- die offene VJEM

Die Teilnahme an anderen Veranstaltungen der SJML wird nur durch die Bestimmungen in der Ausschreibung eingeschränkt.

## 9 Bußen

9.1 Die für den Spielbetrieb anfallenden Bußen werden von den zuständigen Spiel-/Turnierleitern verhängt. Für die Zahlung der Geldbußen ist der betreffende Verein zuständig (auch bei der Verbandsjugendeinzelmeisterschaft).

9.2 Bei Nichtantreten zu den Mannschaftskämpfen werden folgende Bußen verhängt:

- entschuldigtes Nichtantreten:
  - VJL: 25 €
  - VJK: 0 €
- unentschuldigtes Nichtantreten: 50 €
- Wiederholungsfall: 100 €
- unentschuldigtes Nichtantreten bei Heimspielen: 150 €

9.3 Bei Nichtantreten zur Verbandsjugendeinzelmeisterschaft werden folgende Bußen verhängt:

- unentschuldigtes Nichtantreten 100 € zuzüglich der Teilnehmereigenleistung

9.4 Ein Spieler/eine Mannschaft gilt als entschuldigt, wenn bis 20 Uhr am Vortag des Spieltags beim zuständigen Spielleiter und beim Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft (bei Mannschaftskämpfen) abgesagt wurde.

9.5 Bei Freilassen von Brettern bei Mannschaftskämpfen werden folgende Bußen verhängt:

- Nicht abgemeldetes Freilassen eines Brettes:
  - VJL: zusätzlich 20 €
  - VJK: zusätzlich 10 €

Lässt eine Mannschaft in mehreren Runden am selben Tag das gleiche Brett frei, wird nur einmal die Buße verhängt.

9.6 Ein Brett gilt als abgemeldet, wenn es bis 20 Uhr am Vortag des Spieltags beim zuständigen Spielleiter und zusätzlich bis 21 Uhr am Vortag des Spieltags bei der gegnerischen Mannschaft abgemeldet wurde. Abgemeldete Bretter gelten direkt als Verloren. Die Anreise des Gegners ist nicht erforderlich.

9.7 In Ausnahmefällen kann der Spielleiter niedrigere Bußen verhängen.

9.8 In Ausnahmefällen kann der Jugendvorstand verhängte Bußgelder aussetzen oder abschwächen.

## 10 Einsprüche und Proteste

10.1 Einsprüche und Proteste gemäß BTO des SBNRW sind an den zuständigen Spielleiter zu richten. Gegen Entscheidungen der Spielleiter sind Proteste möglich, die an den Verbandsspielausschuss des SV Münsterland zu richten sind.

## 11 Schlussbestimmungen

11.1 In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung nicht geregelt sind, ist nach der JSpO der SJNRW zu verfahren. Die BTO des SBNRW gilt nur in den Punkten, die in dieser JSpO oder in der JSpO der SJNRW nicht anders geregelt sind. Notwendige Anpassungen, die sich durch Änderungen der BTO und der JSpO der SJNRW ergeben, sind in der nächsten Jugendver-sammlung zur Beschlussfassung vorzulegen.

Diese Jugendspielordnung wurde laut Beschluss der Jugendversammlung der SJML 02.07.201 zuletzt geändert. Mit Inkrafttreten dieser Jugendspielordnung sind alle bisherigen Jugendspielordnungen der SJML aufgehoben.