

Schachbund Nordrhein-Westfalen e.V.

Jugend-Spielordnung (JSpO)

Stand: 10.03.2007

- 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-Jugendeinzelmeisterschaften (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 Spieljahr 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 rechtzeitigem 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 Die Turniere werden nach folgenden Modi 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 7 Runden Schweizer System, 14 bis 16 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und sechs nach dem d'Hondtschen System)

U18w 7 Runden Schweizer System, 14 bis 16 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und sechs nach dem d'Hondtschen System)

Der Ausrichter eines Meisterschaftsturniers, sofern nicht die SJNRW, kann einen Vertreter stellen.

Der Jugendspielausschuss kann bei seiner ersten Sitzung in der zwei-

ten Jahreshälfte im Rahmen der festgelegten Teilnehmerzahl an besonders qualifizierte Jugendliche vergeben. Bei Nichtinanspruchnahme gehen die nicht vergebenen Plätze nach D'Hondt an die Verbände zurück.

3.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM)

3.2.1 Die Meisterschaft **U12** wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.1.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft:

18 Vierer-Mannschaften (Plätze nach d'Hondt, aber je Verband mindestens 2), 7 Runden, Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U12.

3.2.1.2 NRW-Meisterschaft U12:

6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.1.1) vollrundig.

3.2.2 Die Meisterschaft **U14** wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.2.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft:

18 Vierer-Mannschaften (Plätze nach d'Hondt, aber je Verband mindestens 2), 7 Runden, Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U14.

3.2.2.2 NRW-Meisterschaft **U14**:

6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.2.1) vollrundig.

3.2.3 Die Meisterschaft **U14w** wird nach folgendem Modus ausgetragen:

3.2.3.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft:

Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), 7 Runden Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U14w. Übersteigt die Zahl der Anmeldungen 18, werden jedem Verband zwei Plätze sowie dem Vorjahresmeister ein Platz garantiert. Die restlichen Plätze werden in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben.

3.2.3.2 NRW-Meisterschaft **U14w**:

6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.3.1) vollrundig.

3.2.4 Die Meisterschaft **U16** wird nach folgendem Modus ausgetragen:

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

3.2.5 Die Meisterschaft **U20w** wird nach folgendem Modus aus-

getragen:

3.2.5.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft:
Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), 7 Runden Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U20w. Übersteigt die Zahl der Anmeldungen 18, werden jedem Verband zwei Plätze sowie dem Vorjahresmeister ein Platz garantiert. Die restlichen Plätze werden in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben.

3.2.5.2 NRW-Meisterschaft U20w:
6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 3.2.4.1) vollrundig.

3.2.6 Die Meisterschaft U20 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

Jugendbundesliga West: 8 Achter-Mannschaften (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 (2 Absteiger der Jugendbundesliga West, Plätze 2 bis 5 des vorigen Spieljahres beider Gruppen, je Verband ein Aufsteiger) in zwei regional eingeteilten Achter-Gruppen.

3.2.7 Der Ausrichter eines Meisterschaftsturniers, sofern nicht die SJNRW, kann ein Team stellen. Wird die vorgesehene Zahl der teilnehmenden 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 Modi ausgetragen:
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 Spielerinnen 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-Blitzeinzelmeisterschaft 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 – U20 in gemischten Gruppen ver-

anstaltet. 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 steht jedem Spieler fünf Minuten je Partie zur Verfügung. Es gelten die FIDE-Regeln für Blitzschach.
- 4.2 Schnellschachturniere:
- 4.2.1 Die Bedenkzeit der Turniere nach 3.2.1 (U12), 3.2.2 (U14), 3.2.3 (U14w) und 3.2.5 (U20w) beträgt 60 Min.
- 4.2.2 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, die Anzahl der Runden zu reduzieren, sollten weniger als 12 Mannschaften an einem Qualifikationsturnier nach 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 oder 3.2.4 teilnehmen.
- 4.2.3 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, zwei Qualifikationsturniere zusammenzulegen, sollten weniger als 9 Mannschaften an einem Turnier nach 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 oder 3.2.4 teilnehmen. Es erfolgt eine getrennte Wertung.
- 4.2.4 Sofern die SJ NRW weitere Meisterschaften im Schnellschach veranstaltet, wird die Bedenkzeit in der Ausschreibung bekannt gegeben.
- 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 Einzelturniere
- 5.1.1 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
- 5.1.2 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.
- 5.2 Mannschaftsturniere
- 5.2.1 Bei Turnieren, die nach dem Schweizer System ausgetragen werden, entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:
1. Mannschaftspunkte
 2. Brettunkte
 3. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden)
 4. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich (sofern vollständig vorhanden)
 5. Berliner Wertung aus allen Kämpfen
 6. Los
- 5.2.2 Bei Turnieren, die im Rundensystem ausgetragen werden, entscheiden nach der letzten Runde die Mannschaftspunkte, danach die Brettunkte und schließlich der direkte Vergleich. Führt dies zu keiner Entscheidung, wird bei Qualifikationsplätzen und Titelentscheidungen ein Stichekampf anberaumt, ansonsten gelöst.
- 5.2.3 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.
- 5.2.4 Endet das Finale der U16 - Mannschaftsmeisterschaft nach Brettunkten und Berliner Wertung unentschieden, so ist die Mannschaft Sieger, die in der Vorrunde das bessere Ergebnis erzielt hat. Zur Ermittlung des besseren Ergebnisses 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 ent-

scheidet die vorstehende Regelung.

- 5.3.2 Im Mannschaftsbereich entscheiden bei Punktgleichheit die Brettpunkte, 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 vollrundes Stechtturnier bei mehr als zwei Spielern/Mannschaften. Endet das Stechen (bei Mannschaften ggf. mit Brettpunkten) 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-Jugendmannschaftsmeisterschaft erhält den Titel „Jugendmannschaftsmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)“.
- 6.3 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendblitzmeisterschaft erhält den Titel „Jugendblitzmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen ... (Jahresangabe)“ bzw. „Jugendblitzmannschaftsmeister von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)“.

7. Ergänzendes für NRW-Jugendeinzelmeisterschaften [JSpA]

- 7.1 **Mindestalter:** Der Jugendspielausschuss kann für die Teilnahme an den NRW-Jugendeinzelmeisterschaften ein Mindestalter vorschreiben.

8. Ergänzendes für NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften

- 8.1 NRW-JMM:
U12, U14: Es kann jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen.
U14w, U20w: Bei diesen offenen Turnieren können bis zu zwei Mannschaften eines Vereins teilnehmen. Über die Zulassung von weiteren Mannschaften eines Vereins entscheidet der zuständige Spielleiter.
- 8.2 **NRW-JMM U16:** Es kann nur eine Mannschaften eines Vereins teilnehmen. Bei der eventuellen Bildung von Vorgruppen werden die Vorgruppen möglichst regional gebildet.
- 8.3 **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.
- 8.4 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-Jugendmannschaftsmeisterschaften und bei der NRW-JBM U20-Mannschaft, das 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 benutzt. Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft mehr Brettunkte erzielt hat als die andere.
- 8.8 **Mannschaftskampfleitung:**
Für die Meisterschaften nach 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3 und 3.2.5 setzt der zuständige Spielleiter Schiedsrichter und Turnierleiter ein. Ansonsten werden die Mannschaftskämpfe von den Mannschaftsführern kollegial geleitet; sie treffen alle während des Kampfes notwendigen Entscheidungen.
- 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 Die SJNRW legt den Verbänden eine komplette Terminplanung der folgenden Saison bis spätestens 15. Mai eines Jahres vor. Diese Planung ist nicht protestfähig.
11.3 Für die Teilnehmerzahlen der Verbände an den NRW-Meisterschaften sind die Meldezahlen der Aktiven der letzten Passschreibung vor Beginn der jeweiligen Spielzeit maßgebend. Zur Ermittlung der Meldezahlen der Altersklasse U12 werden die Kinder der Altersklasse U10 nicht herangezogen.
11.4 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.
11.5 Einsprüche und Proteste sind gemäß der BTO des SB NRW zu behandeln.
11.6 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 10.03.2007 in Dortmund