Jugend-Spielordnung (JSpO)

der Schachjugend im SBNRW e. V.

(Stand: 20.01.2026)

Inhaltsverzeichnis

1. Spielbetrieb 1
2. Spielberechtigung 1
   2.1 Altersklassen 1
   2.2 Jugend-Spielberechtigung 2
   2.3 Spielberechtigung Einzel 3
   2.4 Ausländerregelung 3
   2.5 Gastspielgenehmigung 4
3. Ausschreibung, Zurücktreten von Teilnehmern 4
   3.1 Ausschreibung 4
   3.2 Zurücktreten von Teilnehmern 4
4. Teilnehmerzahlen, Turniermodus [SuSA] 5
   4.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM) 5
   4.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM) 6
   4.2.1 U10-MM 6
   4.2.2 U12-MM 6
   4.2.3 U14-MM 7
   4.2.4 U12w-MM 7
   4.2.5 U16w-MM 7
   4.2.6 U16-MM 8
   4.2.7 U20w-MM 8
   4.2.8 U20-MM 9
   4.2.9 Ausrichterplätze 9
   4.3 NRW-Jugendblitzeinzelmeisterschaften (NRW-JBEM) 9
   4.4 NRW-Jugendblitzmannschaftsmeisterschaften (NRW-JBEM) 9
   4.5 NRW Jugendopen 9
5. Bedenkzeit [SuSA] 9
   5.1 NRW-Jugendblitzmeisterschaften 9
   5.2 Schnellschachturniere 10
   5.3 Bedenkzeit Langschach 10
   5.4 Wartezeit 10
6. Platzierung bei Punktgleichheit [SuSA] 10
   6.1 Einzelturniere 10
   6.2 Mannschaftsturniere 11

6.3 Stichkämpfe 12
7. Titelvergabe 12
8. Ergänzendes für Jugendmannschaftsmeisterschaften 13
8.1 NRW-JMM U10, U12, U14 und U16 13
8.2 NRW-JMM U12w, U16w und U20w 13
8.3 NRW-JMM U20 13
8.4 Rangfolge, Meldung, Stammersatzspieler 13
8.5 Nachmeldungen 14
8.6 Ersatzgestellung 14
8.7 Punktwertung 15
8.8 Nominierung 15
8.9 Farbverteilung 16
8.10 Mannschaftskampfleitung 16
8.11 Ergebnismeldung 16
8.12 Sofia-Regelung 16
9. Bußen 17
10. Jugendschutz, Verhalten der Spieler 17
11. Spiele mit (seh)behinderten Spielern 17
12. Termine 17
13. Schlussbestimmungen 18
Anhang 1: NUTS-2-Regionen nach JSpO (2.3.1) 21

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-Jugendblitzeinzelmeisterschaften (NRW-JBEM)

1.1.4 NRW-Jugendblitzmannschaftsmeisterschaften (NRW-JBMM)

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 Altersklassen

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.

2.1.8 U27: Jugendliche, die das siebenundzwanzigste 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 Jugend-Spielberechtigung

2.2.1 Für die Teilnahme an Turnieren unter 1.1.2 und 1.1.4 ist eine Jugend-Spielberechtigung Mannschaft für einen Verein innerhalb des Schachbunds NRW notwendig. Die Teilnahme an anderen Veranstaltungen der SJNRW wird nur durch die Bestimmungen in der Ausschreibung eingeschränkt.

2.2.2 Für die Jugend-Spielberechtigung Mannschaft für einen Verein muss der Spieler grundsätzlich die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

(1) Der Spieler ist als Mitglied dieses Vereins im MIVIS System des SBNRW gemeldet.

(2) Der Spieler hat in der aktuellen Saison noch keine Jugendmannschaftskämpfe in Wettbewerben, in denen direkt oder indirekt eine Qualifikation zur DVM möglich ist, für einen anderen Verein innerhalb Deutschlands gespielt. Ausgenommen hiervon sind Einsätze als Gastspielerin in Mädchenmannschaftsmeisterschaften (siehe 2.4).

(3) Die Jugend-Spielberechtigung Mannschaft gilt pro Saison nur für einen Verein. Sie besteht für den Verein, für den der Spieler zu/vor Saisonbeginn (normalerweise 01.08.) die Spielberechtigung des Deutschen Schachbundes hatte (Hauptverein), es sei denn der Spieler hat vor Saisonbeginn der SJNRW schriftlich erklärt für einen anderen Verein (Zweitverein) seine Jugend-Spielberechtigung Mannschaft auszuüben. Der Spieler ist verpflichtet seinen Hauptverein von der Übertragung der Jugend-Spielberechtigung Mannschaft vor Saisonbeginn zu informieren.

2.2.3 Nachmeldungen nach Saisonbeginn sind für bisher nicht spielberechtigte Spieler nur für den Hauptverein möglich, wenn der Spieler in der Saison nicht den Hauptverein gewechselt hat; eine abweichende Jugend-Spielberechtigung Mannschaft wird in diesem Fall nicht erteilt.

2.2.4 Verbände und Bezirke müssen für alle ihre Mannschaftsmeisterschaften und Ligen, über die sich Vereine für die unter 1.1.2 und 1.1.4 genannten Turniere direkt oder indirekt qualifizieren oder in diese aufsteigen können, die Jugend-Spielberechtigung Mannschaft voraussetzen.

2.2.5 In Härtefällen kann der SuSA Ausnahmen beschließen.

2.3 Spielberechtigung Einzel

2.3.1 Für die Teilnahme an Turnieren unter 1.1.1 und 1.1.3 ist eine Spielberechtigung Einzel für einen Verein innerhalb des Schachbunds NRW notwendig. Die Teilnahme an anderen Veranstaltungen der SJNRW wird nur durch die Bestimmungen in der Ausschreibung eingeschränkt.

2.3.2 Die Spielberechtigung Einzel gilt pro Saison nur für den Verein, für den der Spieler zu/vor Saisonbeginn (normalerweise 01.08.) die Spielberechtigung des Deutschen Schachbundes hatte (Hauptverein). Neu gemeldete Spieler (keine aktive Vereinsmitgliedschaft seit dem letzten Stichtag) erhalten die Spielberechtigung Einzel auch im Laufe der Saison.

2.3.3 Für die Spielberechtigung Einzel für einen Verein muss der Spieler grundsätzlich alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:

(1) Der Spieler ist als Mitglied dieses Vereins im MIVIS System des SBNRW gemeldet.

(2) Der Spieler hat in der aktuellen Saison noch an keinen Jugendeinzelmeisterschaften, in denen direkt oder indirekt eine Qualifikation zur DEM möglich ist, teilgenommen. Ausgenommen davon sind die Jugendeinzelmeisterschaften der Verbände, denen sein Verein angehört. Mit Verbänden sind Bezirke, Verbände und Landesverbände innerhalb Deutschlands gemeint.

2.3.4 In Härtefällen kann der SuSA Ausnahmen beschließen.

2.4 Ausländerregelung

2.4.1 Spieler müssen eine der vier folgenden Voraussetzungen erfüllen:

(1) Besitz der deutschen Staatsangehörigkeit;

(2) Seit mindestens einem Jahr Lebensmittelpunkt in Deutschland.

(3) Seit mindestens einem Jahr Lebensmittelpunkt in einem Gebiet entlang der Bundesgrenzen zum Land NRW hat, das eine Region der Ebene 2 der amtlich-statistischen NUTS-Systematik der EU ist und zweitens kein aktives Mitglied in einem ausländischen Schachverein.

(4) Aufenthalt in Deutschland für mindestens sechs Monate im Rahmen eines Schüleraustauschprogramms, eines Praktikums oder ähnliches.

Die Voraussetzungen (1) und (2) muss der Spieler vor der entsprechenden Meisterschaft dem zuständigen Spielleiter auf Nachfrage, in den Fällen (3) und (4) immer nachweisen.

2.4.2 Darüber hinaus kann auf begründeten Antrag an den SuSA eine sofortige Spielberechtigung erteilt werden, wenn der Jugendliche seinen bisherigen Lebensmittelpunkt (Einwanderung) aufgegeben hat.

2.5 Gastspielgenehmigung

Bei den Mädchenmannschaftsmeisterschaften hat jede Mannschaft die Möglichkeit, eine Spielerin zu melden und einzusetzen, wenn sie nicht zuvor für einen anderen Verein in einer Mädchenmannschaft 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. Voraussetzung für die Gastspielgenehmigung ist die Mitgliedschaft im meldenden Verein.

3. Ausschreibung, Zurücktreten von Teilnehmern

3.1 Ausschreibung

Vor jeder offiziellen Meisterschaft sind den Teilnehmern die Turnierbedingungen, insbesondere
Termine, Bedenkzeitregelung, Entscheidung bei Punktgleichheit, Auf- und Abstiegsregelung, Qualifikationsplätze zu höheren Ebenen, rechtzeitig bekannt zu geben (Ausschreibung), falls die entsprechenden Regelungen nicht Bestandteil dieser Jugendspielordnung sind. Im Regelfall sollte die Ausschreibung den Teilnehmern mindestens vier Wochen vor Beginn einer Meisterschaft zu- gestellt werden.

3.2 Zurücktreten von Teilnehmern

Sollten Spieler oder Mannschaften während eines Turniers zurücktreten, werden ihre Ergebnisse annulliert, falls sie weniger als 50% der von ihnen zu spielenden Partien oder Wettkämpfe gespielt haben. Sind 50% oder mehr gespielt worden, erhalten die restlichen Gegner bzw. Mannschaften die Gewinnpunkte. Abgebrochene Partien gelten als gespielt. Vorstehende Regelung gilt nicht für Wettkämpfe nach Auswahlsystem (z .B. Schweizer System).

4. Teilnehmerzahlen, Turniermodus [SuSA]

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.

4.1 NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (NRW-JEM)

Für alle Plätze, die unter 4.1 nach dem d'Hondtschen System vergeben werden, sind die Zahlen der Spielberechtigung Einzel maßgeblich.

Übergangsvorschrift für die Saison 2024/25: U8/U8w: In der U8 wird anstelle eines Turniers ein Sichtungslehrgang durchgeführt. Das Trainierteam (unter Führung des Landestrainers) gibt eine Empfehlung für die Qualifikation zur DEM. Der SuSA nominiert die Qualifikanten zur DEM. Ab der Saison 2025/26 gelten die in 4.1.1 genannten Regelungen zur U8/U8w.

4.1.1 Die Turniere werden nach den folgenden Modi ausgetragen:

U8/U8w: In der U8 wird anstelle eines Turniers ein Sichtungslehrgang durchgeführt. Das Trainerteam (unter Führung des Landestrainers) gibt eine Empfehlung für die Qualifikation zur DEM. Der SuSA nominiert die Qualifikanten zur DEM

U8 5 Runden Schweizer System, 24 Teilnehmer (davon je Verband zwei und zwölf nach dem d'Hondtschem System),
U10 9 Runden Schweizer System, 22 bis 26 Teilnehmer (davon je Verband zwei und neun nach dem d´Hondtschen System),
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),

U8w: 5 Runden Schweizer System, 12 Teilnehmerinnen (davon ja Verband eine und sechs nach dem d'Hondtschen System).
U10w 9 Runden Schweizer System, 18 Teilnehmerinnen (davon je Verband zwei und vier nach dem d´Hondtschen System),
U12w 7 Runden Schweizer System, 14 bis 16 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und sechs nach dem d´Hondtschen System),
U14w 7 Runden Schweizer System, 14 bis 16 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und sechs nach dem d´Hondtschen System),
U16w 7 Runden Schweizer System, 14 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und

vier nach dem d´Hondtschen System),
U18w 7 Runden Schweizer System, 14 Teilnehmerinnen (davon je Verband eine und vier nach dem d´Hondtschen System).

4.1.2 Der Ausrichter eines Jugendeinzelmeisterschaftsturniers, sofern nicht die SJNRW, kann einen Vertreter stellen. Ausrichterplätze dürfen nur von aktiven Mitgliedern des Ausrichtervereins genutzt werden.

4.1.3 Der SuSA kann im Rahmen der festgelegten Teilnehmerzahl Freiplätze an besonders qualifizierte Jugendliche vergeben. Bei Nichtinanspruchnahme gehen diese Plätze nach d´Hondt an die Verbände zurück.

4.1.4 Unterschreitet die Zahl der tatsächlichen Spieler deutlich die Zahl der vorgesehenen Teilnehmer, so kann der Spielleiter entscheiden, das Turnier in einem anderen Turniermodus (z. B. vollrundig) auszutragen.

4.1.5 Der Jugendspielausschuss kann für die Teilnahme an den NRW-Jugendeinzelmeisterschaften ein Mindestalter vorschreiben.

4.1.6 Sofia-Regelung: Gemäß FIDE-Regeln setzt die SJNRW fest, dass es Spielern nicht gestattet ist, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

4.1.7 Ein Spieler darf in einer Saison nicht an mehr als einem der Turniere nach 4.1.1 teilnehmen.

4.2 NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (NRW-JMM)

Für alle Plätze, die unter 4.2 nach dem d'Hondtschen System vergeben werden, sind die Zahlen der Jugendspielberechtigung Mannschaft maßgeblich.

4.2.1 U10-MM

Die Meisterschaft U10 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.1.1 NRW-Meisterschaft U10: 20 Vierer-Mannschaften (Plätze nach d´Hondt, aber je Verband mindestens 2, 1 Ausrichterplatz), 9 Runden, Schweizer System, Schnellschach

4.2.9 gilt für diese Meisterschaft nicht

4.2.2 U12-MM

Die Meisterschaft U12 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.2.1 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 U12.

4.2.2.2 NRW-Meisterschaft U12: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.2.1) vollrundig.

4.2.3 U14-MM

Die Meisterschaft U14 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.3.1 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.

4.2.3.2 NRW-Meisterschaft U14: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.3.1) vollrundig.

4.2.4 U12w-MM

Die Meisterschaft U14w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.4.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U12w. 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. Modus:

a) bis 8 teilnehmende Mannschaften wird ein Rundenturnier gespielt.

b) bei 9 bis 10 teilnehmenden Mannschaften werden 5 Runden Schweizer System gespielt.

c) ab 11 teilnehmenden Mannschaften werden 7 Runden Schweizer System gespielt.

4.2.4.2 NRW-Meisterschaft U12w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.4.1) vollrundig.

4.2.5 U16w-MM

Die Meisterschaft U16w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.5.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRW-Meisterschaft U16w. 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. Modus:

a) bis 8 teilnehmende Mannschaften wird ein Rundenturnier gespielt.

b) bei 9 bis 10 teilnehmenden Mannschaften werden 5 Runden Schweizer System gespielt.

c) ab 11 teilnehmenden Mannschaften werden 7 Runden Schweizer System gespielt.

4.2.5.2 NRW-Meisterschaft U16w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.5.1) vollrundig.

4.2.6 U16-MM

Die Meisterschaft U16 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.6.1 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 U16.

4.2.6.2 NRW-Meisterschaft U16: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.5.1) vollrundig

4.2.7 U20w-MM

Die Meisterschaft U20w wird nach folgendem Modus ausgetragen:

4.2.7.1 Qualifikation zur NRW-Meisterschaft: Vierer-Mannschaften (offenes Turnier), 7 Run- den Schweizer System, Schnellschach. Die sechs Ersten qualifizieren sich für die NRWMeister- schaft 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. Ist die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften niedriger als zehn, so kann der Turnierleiter ein Rundenturnier mit ggf. angepasster Bedenkzeit spielen lassen.

4.2.7.2 NRW-Meisterschaft U20w: 6 Vierer-Mannschaften (qualifiziert über 4.2.6.1) vollrundig.

4.2.8 U20-MM

Die Meisterschaft U20 wird nach folgendem Modus ausgetragen:

Jugendbundesliga West: 8 Sechser-Mannschaften (Plätze 1 bis 6 des vorigen Spieljahres und je ein Aufsteiger aus den beiden NRW-Jugendligen) vollrundig in einer Gruppe.

NRW-Jugendliga: 16 Sechser-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.

4.2.9 Ausrichterplätze

Der Ausrichter eines Meisterschaftsturniers, sofern nicht die SJNRW, kann ein Team stellen. In diesem Fall vergrößert sich die Anzahl der Mannschaften um zwei und die Anzahl der nach d'Hondt zu vergebenden Plätze um einen. 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. Ausrichterplätze dürfen nur für den Ausrichter genutzt werden, qualifiziert sich der Ausrichter darüber hinaus über den Qualifikationsweg, so wird deren Platz weitergegeben und sie behalten den Ausrichterplatz.

4.3 NRW-Jugendblitzeinzelmeisterschaften (NRW-JBEM)

Altersklassen U14, U16, U20, U20w: offen, der genaue Modus richtet sich nach der Teilnehmerzahl und wird vor Turnierbeginn vom zuständigen Spielleiter festgelegt.

4.4 NRW-Jugendblitzmannschaftsmeisterschaften (NRW-JBEM)

U20-Mannschaft: vollrundig, 28 Vierer-Mannschaften (je Verband zwei, die vier ersten des letzten Jahres, eine Mannschaft des Veranstalters, Rest nach d' Hondt).

4.5 NRW Jugendopen

4.5.1 Jährlich kann ein Jugendopen in verschiedenen Altersklassen in gemischten Gruppen veranstaltet werden. In den Altersklassen U12-U18 (beinhaltet die U12w, U14w, U16w und U18w) können pro Altersklasse bis zu drei Qualifikanten für die NRW-Jugendeinzelmeisterschaften (nach 3.1) ausgespielt werden.

5. Bedenkzeit [SuSA]

5.1 NRW-Jugendblitzmeisterschaften

(Einzel und Mannschaft): Es stehen jedem Spieler 3 Min. + 2 Sek. pro Zug je Partie zur Verfügung. Es gelten die FIDE-Regeln für Blitzschach.

5.2 Schnellschachturniere

5.2.1 Die Bedenkzeit des Turniers nach 4.2.1.1 (U10) beträgt 13 Min. + 2 Sek. Pro Zug je Spieler und Partie, für die Turniere nach 4.2.2.1 (U12), 4.2.3.1 (U14), 4.2.4.1 (U14w) und 4.2.6.1 (U20w) beträgt 15 Min. + 5 Sek. pro Zug je Spieler und Partie.

5.2.2 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, die Anzahl der Runden zu reduzieren, sollten weniger als 12 Mannschaften an einem Qualifikationsturnier nach 4.2.2.1, 4.2.3.1, 4.2.4.1 oder 4.2.6.1 teilnehmen.

5.2.3 Dem zuständigen Spielleiter ist es gestattet, zwei Qualifikationsturniere zusammenzulegen, sollten weniger als 9 Mannschaften an einem Turnier nach 4.2.2.1, 4.2.3.1, 4.2.4.1 oder 4.2.6.1 teilnehmen. Es erfolgt eine getrennte Wertung.

5.2.4 Sofern die SJNRW weitere Meisterschaften im Schnellschach veranstaltet, wird die Bedenkzeit in der Ausschreibung bekannt gegeben.

5.3 Bedenkzeit Langschach

5.3.1 Altersklassen U8, U8w: Es stehen jedem Spieler 55 Minuten für die gesamte Partie zur Verfügung. Jeder Spieler erhält vom ersten Zug an 5 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

5.3.2 Altersklassen U10, U10w (Einzel): Es stehen jedem Spieler 60 Minuten für die gesamte Partie zur Verfügung. Jeder Spieler erhält vom ersten Zug an 30 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug.

5.3.3 U10-MM-Endrunde (4.2.1.2): Es stehen jedem Spieler 60 Minuten je Partie zur Verfügung.

5.3.4 U20 Mannschaft (4.2.7): 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.

5.3.5 Alle übrigen Altersklassen (Einzel und Mannschaft): 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.

5.4 Wartezeit

Abweichend von den FIDE-Regeln (Laws of Chess) gilt: Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas Anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.

6. Platzierung bei Punktgleichheit [SuSA]

6.1 Einzelturniere

6.1.1 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.

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

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

6.2 Mannschaftsturniere

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

1. Mannschaftspunkte,
2. Sonneborn-Berger-Wertung mit einem Streichergebnis,
3. Brettpunkte,
4. Direkter Vergleich (sofern vollständig vorhanden),
5. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich (sofern vollständig vorhanden),
6. Berliner Wertung aus allen Kämpfen,
7. Los.

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

1. Mannschaftspunkte,
2. Brettpunkte,
3. Direkter Vergleich.

Führt dies zu keiner Entscheidung, wird bei Qualifikationsplätzen und Titelentscheidungen ein Stichkampf (nur bei Vierermannschaften inklusive Berliner Wertung als nachgeordnetes Kriterium) anberaumt. Ansonsten entscheiden über die Platzierung die folgenden Kriterien in angegebener Reihenfolge:

4. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich (nur Vierermannschaften),

5. Berliner Wertung aus allen Kämpfen (nur Vierermannschaften),

6. Los.

6.2.3 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten in der Brettpunktwertung einer der betroffenen Mannschaften Punkte aus einem kampflosen Mannschaftssieg enthalten sind, werden sowohl diese Brettpunkte als auch die Brettpunkte der übrigen punktgleichen Mannschaften gegen diesen Gegner aus der Wertung gestrichen.

6.2.4 Endet das Finale der U16-Mannschaftsmeisterschaft nach Brettpunkten 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, Brettpunkte, Berliner Wertung).

6.3 Stichkämpfe

Bei Titelentscheidungen und Qualifikationsplätzen soll es punktgleichen Spielern/ Mannschaften ermöglicht werden, statt der Losentscheide einen Stichkampf zu wählen. Bedingung hierfür sind entsprechende äußere Umstände beim Ausrichter und die Befürwortung einer der Spieler/Mannschaften. Der zuständige Spielleiter ist verantwortlich für die Bedingungen (bevorzugt Fischer) des Stichkampfes, am Tag der letzten Runde.

Abweichend hiervon wird bei Blitzmeisterschaften um den Titel gestochen: zwei Kämpfe bei zwei Spielern/Mannschaften bzw. ein vollrundiges Stechturnier bei mehr als zwei Spielern/Mannschaften. Endet das Stechen (bei Mannschaften ggf. mit Brettpunkten) wieder Unentschieden, so wird der Stichkampf solange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

7. Titelvergabe

7.1 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendeinzelmeisterschaft erhält den Titel „Jugendmeister
U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen .... (Jahresangabe)".

7.2 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaft erhält den Titel „Jugendmannschaftsmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen .... (Jahresangabe)".

7.3 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendblitzmeisterschaft erhält den Titel „Jugendblitzmeister U... (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen ... (Jahresangabe)"

7.4 Der Erstplatzierte einer NRW-Jugendblitzmeisterschaft erhält den Titel „Jugendblitzmannschaftsmeister von Nordrhein-Westfalen .... (Jahresangabe)".

7.5 Der jeweils Erstplatzierte der Qualifikationsturniere zu den NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften (vgl. 4.2.2.1, 4.2.3.1, 4.2.4.1, 4.2.5.1, 4.2.6.1, 4.2.7.1) erhält den Titel „Schnellschach-Jugendmannschaftsmeister U… (Altersklassenangabe) von Nordrhein-Westfalen … (Jahresangabe)".

8. Ergänzendes für Jugendmannschaftsmeisterschaften

8.1 NRW-JMM U10, U12, U14 und U16

Es kann jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen. Sofern ein Verband nicht alle Plätze besetzen kann, können die offenen Plätze von Zweitvertretungen eines Vereins aus diesem Verband besetzt werden.

8.2 NRW-JMM U12w, U16w und 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.

8.3 NRW-JMM U20

8.3.1 In der Jugendbundesliga West und jeder Jugendliga-Staffel dürfen maximal zwei Mannschaften eines Vereins teilnehmen. Die zwei vereinsgleichen Mannschaften werden in der ersten Runde gegeneinander gepaart.

8.4 Rangfolge, Meldung, Stammersatzspieler

8.4.1 Der Verein meldet seine Jugendmannschaft(en) unter Nennung der Spieler in verbindlicher Rangfolge beim zuständigen Spielleiter bis zu dem von diesem festgesetzten Termin.

8.4.2 Stammersatzspieler:

8.4.2.1 Für jede Jugendmannschaft können zusätzlich zu den für die jeweilige Klasse vorgesehenen Stammspielern Stammersatzspieler gemeldet werden; diese gehören zu der Jugendmannschaft für die sie gemeldet sind und dürfen in unteren Jugendmannschaften nicht eingesetzt werden. Die erste Jugendmannschaft eines Vereins erhält die Rangnummern 1-6 und die Stammersatzspieler dieser Jugendmannschaft erhalten die Rangnummern 1001, 1002, 1003 usw. Die zweite Jugendmannschaft eines Vereins erhält die Rangnummern 7-12 und die Stammersatzspieler dieser Jugendmannschaft erhalten die Rangnummern 2001, 2002, 2003 usw. Diese Regelung findet entsprechende Anwendung auf die dritten und folgenden Mannschaften und gilt analog bei geringeren Jugendmannschaftsstärken.

8.4.2.2 Alle Spieler, die hinter dem letzten Stammspieler der untersten Jugendmannschaft des Vereins gemeldet sind, gelten als Stammersatzspieler dieser Jugendmannschaft. Diese

Spieler der untersten Jugendmannschaft erhalten nicht Rangnummern gemäß Art. 8.4.2.1, sondern fortlaufende Nummern. Spielen mehrere Jugendmannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse und gehört zu diesen auch die unterste Jugendmannschaft, gelten alle Jugendmannschaften, die der Verein in dieser Klasse unterhält als unterste Jugendmannschaft.

8.4.3 Die Mannschaften sind nach Spielstärke aufzustellen.

8.4.4 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.

8.4.5 In der Jugendbundesliga West und den NRW-Jugendligen 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 zuständige Spielleiter auf begründeten Antrag. Ersatzgestellungen aus unteren Mannschaften sind vom DWZ-Puffer ausgenommen.

8.5 Nachmeldungen

Spieler, die nach dem Meldetermin eine Jugend-Spielberechtigung für einen Verein erhalten, können als Stammersatzspieler der untersten Mannschaft dieses Vereins an den Mannschaftskämpfen teilnehmen. Dies gilt auch für Spieler, die zum Meldetermin eine gültige Jugend-Spielberechtigung besitzen, aber nicht in der Mannschaftsmeldung aufgeführt sind.

8.6 Ersatzgestellung

8.6.1 Jeder Spieler einschließlich der Stammersatzspieler kann im Laufe einer Spielzeit bis zu zweimal in Jugendmannschaften seines Vereins, die in höheren Klassen spielen, als Ersatzspieler nominiert werden.

8.6.2 Spielen zwei oder mehr Jugendmannschaften des Vereins in der gleichen Klasse, dürfen Spieler, die in einer dieser Jugendmannschaften als Ersatzspieler eingesetzt wurden beim zweiten Einsatz in dieser Klasse nur noch in dieser Jugendmannschaft nominiert werden. Dies gilt auch bei Stichkämpfen.

8.6.3 Ordnungsgemäß nachgemeldete Jugendliche dürfen – unabhängig vom Zeitpunkt ihrer Nachmeldung – bis zu zweimal in Jugendmannschaften ihres Vereins, die in höheren Klassen als die unterste Mannschaft spielen, als Ersatzspieler eingesetzt werden.

8.6.4 Bei Stichkämpfen können Spieler aus unteren Jugendmannschaften erneut bis zu zweimal in höherklassigen Jugendmannschaften als Ersatzspieler nominiert werden

8.7 Punktwertung

Es gilt bei allen NRW-Jugendmannschaftsmeisterschaften und bei der NRW-JBM U20-Mannschaft, 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 Brettpunkte einer Mannschaft werden wie folgt berechnet: Wer seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt erzielt 3 Punkte, wer seine Partie mit Remis beendet, er- zielt 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 Brettpunkte mit den üblichen Brettfaktoren multipliziert. In allen Tabellen und Wertungen werden nur die positiven Brett- und Mannschaftspunkte einer Mannschaft benutzt. Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft mehr Brettpunkte erzielt hat als die andere. Eine Mannschaft gilt nach Einsatz der Hälfte ihrer Spieler als angetreten.

8.7.1 Bei Turnieren, die komplett an einem Tag durchgeführt werden, gilt abweichend folgende Regelung: Eine Mannschaft erhält für einen gewonnenen Mannschaftskampf 2 Punkte, für einen unentschiedenen Mannschaftskampf 1 Punkt und für einen verlorenen Mannschaftskampf 0 Punkte. Die Brettpunkte einer Mannschaft werden wie folgt berechnet: Wer seine Partie gewinnt, erzielt 1 Punkt. Wer seine Partie mit Remis beendet, erzielt 0,5 Punkte. Wer seine Partie verliert, erzielt 0 Punkte.

8.8 Nominierung

8.8.1 Bei jedem Mannschaftskampf muss für alle Bretter jeweils ein Spieler entsprechend der gemeldeten Rangfolge nominiert werden. Ab der Saison 2025/26 gilt: Es darf maximal ein Spieler nominiert werden, der seine Jugend-Spielberechtigung Mannschaft von seinem Hauptverein auf einen Zweitverein gemäß Ziffer 2.2.2 dieser Ordnung übertragen hat.

8.8.2 Spieler, die ihrer Rangnummer nach zu tief nominiert werden, haben ihre Partie verloren. Die Wertung der Partie ist wie bei einer kampflos verlorenen Partie.

8.8.3 Die Nominierung eines nicht spielberechtigten Spielers führt zum Verlust des gesamten Kampfes in Bezug auf die Mannschaftspunktwertung. Die Partien mit Beteiligung spielberechtigter Spieler werden wie verlorene Partien, die Partien mit Beteiligung nicht spielberechtigter Spieler werden wie kampflos verlorene Partien gewertet.

8.8.4 Kein Spieler darf an einem Tag in zwei oder mehr offiziellen Jugend-Mannschaftswettbewerben, in denen direkt oder indirekt eine Qualifikation zur DVM möglich ist, nominiert werden. Ein Verstoß führt zum Verlust des gesamten zweiten Kampfes gemäß 8.8.3.

8.8.5 Bei Turnieren, die komplett an einem Tag durchgeführt werden, dürfen nur Spieler nominiert werden, die bei Rundenbeginn anwesend sind. Gegebenenfalls muss aufgerückt werden. Bei fehlenden Spielern müssen sukzessive von hinten die Bretter freigelassen werden.

8.8.6 Bei Turnieren, die in einem tageweise zusammenhängenden Zeitraum zeitlich überschneidend stattfinden, darf kein Spieler innerhalb einer Saison in mehr als einem Turnier nominiert werden.

8.9 Farbverteilung

Der Gast führt an den ungeraden Brettern die weißen Figuren.

8.10 Mannschaftskampfleitung

Für die Meisterschaften nach 4.2.1, 4.2.2, 4.2.3, 4.2.4 und 4.2.6 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.

8.11 Ergebnismeldung

Der gastgebende Verein gibt das Spielergebnis im vom Spielleiter angegebenen Ergebnisdienst ein. Hat ein Schiedsrichter den Kampf geleitet, meldet er das Ergebnis.

8.12 Sofia-Regelung

Gemäß FIDE-Regeln setzt die SJNRW fest, dass es Spielern nicht gestattet ist, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren.

8.13 Rückzüge aus der Jugendbundesliga

Falls sich eine Mannschaft mit Spielberechtigung in der Jugendbundesliga für die nachfolgenden Saison komplett aus dem NRW-Bereich zurückzieht, wird in einem Stechen der beiden Gruppensechsten der NRW-Jugendligen der freigewordene Platz zum Klassenerhalt ermittelt. Bei zwei solchen Rückzügen verbleiben beide Gruppensechste in der NRWJugendliga. Bei weiteren solchen Rückzügen wird analog mit den Gruppensiebten verfahren etc. Wenn durch Rückzüge innerhalb einer der beiden Gruppen NRW-Jugendligen mehr Plätze frei werden, als Mannschaften absteigen müssen, werden solche Plätze sukzessive dem Gruppensechsten, -siebten und -achten der anderen Gruppe angeboten. Wenn danach noch freie Plätze in den NRW-Jugendligen verbleiben, kann der zuständige Spielleiter die Verbände um Nominierung je einer geeigneten Mannschaft bitten, aus denen er die besonders qualifizierte(n) Mannschaft(en) für solche Plätze ermitteln kann. Die Nominierung erfolgt nach den Kriterien der jeweiligen Verbände. Wenn das nicht reicht, kann der Spielleiter um weitere Nominierungen bitten oder die Plätze frei lassen

9. Bußen

Vereine, Mannschaften und Spieler, können bei Fehlverhalten mit Bußen belegt werden. Die Details regelt die Rechts- und Verfahrensordnung der Schachjugend (J-RVO).

10. Jugendschutz, Verhalten der Spieler

10.1 Es herrscht bei allen Veranstaltungen der Schachjugend Rauchverbot.

10.2 Es ist bei allen Veranstaltungen der Schachjugend untersagt, leistungssteigernde Mittel gemäß den Regelungen des IOC, Alkohol oder andere Drogen zu konsumieren.

10.3 Kein Spieler darf sich während des Spiels geschriebener oder gedruckter Aufzeichnungen oder elektronischer oder sonstiger Hilfsmittel bedienen, seine Partie auf einem anderen Brett analysieren oder sich von Dritten beraten oder warnen lassen. Geräte, mit denen Schachinformationen wahrgenommen, insbesondere Schachprogramme ausgeführt werden können, sowie Mobiltelefone oder andere elektronische Kommunikationsgeräte dürfen nicht in das Turnierareal mitgebracht werden. Jeder Spieler hat auch den Anschein eines Verstoßes zu vermeiden.

11. Spiele mit (seh)behinderten Spielern

11.1 Für das Spielen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern gelten die besonderen Zusatzregeln, die in Anhang D der FIDE-Schachregeln beigefügt sind.

11.2 Diese Regeln sind sinngemäß anzuwenden, wenn ein Spieler derart behindert ist, dass er seine Züge nicht selbst ausführen und/oder aufzeichnen und/oder seine Uhr bedienen kann.

12. Termine

12.1 Alle Terminansetzungen sind einzuhalten. Ausnahmen müssen vom Spielleiter genehmigt werden, wenn sie begründet werden mit

a) der Teilnahme eines Spielers an der Einzel-, Schulschach- oder Vereinsmannschaftsmeisterschaft auf deutscher oder internationaler Ebene im Jugendbereich

b) der Teilnahme eines Turniers für die deutsche Nationalmannschaft

c) der Teilnahme an der deutschen Einzelmeisterschaft oder höhere Ebene

d) dem Einsatz eines Spielers in einer Auswahlmannschaft der Schachjugend NRW oder im Bereich des Mädchen-/Frauenschachs auf deutscher oder internationaler Ebene

e) der Teilnahme eines Spielers an einer offiziellen Veranstaltung der Schachorganisation mit Wettkampfcharakter auf Ebene der SJNRW oder darüber, sofern diese Teilnahme aufgrund einer offiziellen Einladung erfolgt.

Spieler im Sinne dieser Regelung sind ausschließlich die Spieler, die in der Mannschaft an den Brettern 1-6 gemeldet sind; bei Mannschaften mit anderer Mannschaftsstärke gilt diese Rege- lung entsprechend.

12.2 Verlegungsanträge, die nicht mit einem der Gründe aus 12.1 begründet sind, können vom Spielleiter nur genehmigt werden, wenn der gegnerische Verein dem Verlegungsantrag zustimmt.

12.3 Verlegungsanträge gemäß 12.1 sind spätestens eine Woche nach Vorliegen des Verlegungsgrunds, Verlegungsanträge gemäß 12.2 spätestens vier Wochen vor dem angesetzten Termin zu stellen, es sei denn die Vereine einigen sich selbstständig auf einen Termin mit Zustimmung des Spielleiters.

12.4 Der vom Spielleiter neu anzusetzende Termin soll grundsätzlich vor dem ursprüng lichen Termin liegen. Die Neuansetzungsentscheidung des Spielleiters ist rechtsmittelfä- hig und muss den Vereinen spätestens vierzehn Tage vor dem neuen Termin zugehen.

12.5 Vor der letzten Runde sollen alle bis dahin angesetzten Kämpfe entschieden sein. Einzelne Kämpfe der letzten Runde dürfen nicht verlegt werden.

13. Schlussbestimmungen

13.1 Die mit [SuSA] = „Sport- und Spielbetrieb-Ausschuss" gekennzeichneten Bestimmungen können nicht nur von der Jugendversammlung, sondern bei dringendem Handlungsbedarf auch vom Ausschuss geändert werden.

13.2 Die SJNRW legt den Verbänden eine komplette Terminplanung der folgenden Saison bis spätestens zum 15. Mai eines Jahres vor. Diese Planung ist nicht protestfähig.

13.3 Für die Teilnehmerzahlen der Verbände an den NRW-Meisterschaften sind die Meldezahlen der aktiven Mitglieder zu Saisonbeginn (normalerweise 01.08.) maßgebend. Für Mannschaftsmeisterschaften werden auch die erteilten abweichenden Jugendspielberechtigungen berücksichtigt. Für die U10MM werden die Zahlen der Saison herangezogen, in der die Meisterschaft terminiert ist..

13.3.1 Für Einzelmeisterschaften werden nur die aktiven Mitglieder der jeweiligen Altersklasse, aber nicht die der jüngeren Altersklassen herangezogen. Abweichend hiervon werden in der U10 auch die jüngeren Altersklassen herangezogen.

13.3.2 Für Mannschaftsmeisterschaften werden nur die Zahlen der jeweiligen Altersklasse und der nächstjüngeren Altersklasse herangezogen. Für U20- Mannschaftsmeisterschaften werden abweichend die Zahlen aller Altersklassen U20 und jünger herangezogen.

13.4 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.

13.5 Mitteilungen über die Meisterschaften gemäß der Jugendspielordnung auf der Homepage der SJNRW sind offizielle Mitteilungen. Der Ergebnisdienst ist Bestandteil der Homepage der SJNRW. Die Frist der Rechtsmittel gemäß der Bundesturnierordnung beginnt ab dem Tag der Veröffentlichung. Einladungen, Ausschreibungen und sonstige Schreiben der zuständigen Organe und Spielleiter der SJNRW gelten, sofern nichts anderes geregelt ist, am dritten Werktag nach Versand als zugegangen.

13.6 Zu Zwecken einer Tatsachenaufklärung eines Sachverhaltes durch die Turnierleitung ist eine informatorische Befragung der Beteiligten jederzeit zulässig. Die Anwesenheit von Betreuern oder gar Erziehungsberechtigten ist hierbei nicht erforderlich.

13.7 Einsprüche und Proteste und Berufungen sind gemäß der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) der SJNRW zu behandeln.

13.8 In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung oder in der Ausschreibung nicht im Einzelnen geregelt sind, ist nach den FIDE-Regeln (Laws of Chess) zu verfahren.

13.9 Solange Einschränkungen des öffentlichen Lebens bestehen (z.B. durch eine Pandemie), kann der SuSA Wettbewerbe abweichend von den Bestimmungen der JSpO durchführen.

Letzte Änderung durch den SuSA am 20.01.2026.

Anhang 1: NUTS-2-Regionen nach JSpO (2.3.1)

Nachfolgend ist eine Liste der NUTS-2-Regionen aus Belgien und den Niederlanden, die direkt an Nordrhein-Westfalen grenzen und die für unsere Jugend-Spielordnung (2.3.1) relevant sind:

Niederlande: Limburg, Gelderland, Overijssel,

Belgien: Lüttich.