

Spielordnung

der

Schachjugend Pfalz

Vorbemerkung:

Soweit in dieser Ordnung bei Nennung von Personen und Funktionen aus redaktionellen Vereinfachungsgründen die übliche männliche Form benutzt wird, ist immer und gleichbedeutend auch die weibliche Form gemeint.

Die Schachjugend Pfalz (SJP) veranstaltet alljährlich Einzel-, Mannschafts- und Schulschachmeisterschaften in den nachfolgend dargestellten Modi.

Zudem kann auf Anfrage eines Ausrichters eine Blitzeinzelmeisterschaft ausgerichtet werden.

§ 1 Einzelmeisterschaften

- | | | |
|------|---|----------|
| 1.1. | für Jugendliche unter 18 Jahren | (U18) |
| 1.2. | für Jugendliche unter 16 Jahren | (U16) |
| 1.3. | für Jugendliche unter 14 Jahren | (U14) |
| 1.4. | für Jugendliche unter 12 Jahren | (U12) |
| 1.5. | für Jugendliche unter 10 Jahren | (U10) |
| 1.6. | für weibliche Jugendliche unter 18 Jahren | (U18w) |
| 1.7. | für weibliche Jugendliche unter 16 Jahren | (U16w) |
| 1.8. | für weibliche Jugendliche unter 14 Jahren | (U14w) |
| 1.9. | für weibliche Jugendliche unter 12 Jahren | (U12w) |

§ 2 Blitzeinzelmeisterschaften

- 2.1. für Jugendliche der Altersklassen U18 bis U10 m/w
- 2.2. Der Vorstand entscheidet bei Bewerbung eines Ausrichters, ob die Blitzmeisterschaft ausgetragen wird

§ 3 Mannschaftsmeisterschaften

- 3.1. für Vereinsmannschaften der Altersklasse U12
- 3.2. für Vereinsmannschaften der Altersklasse U16
- 3.3. für Vereinsmannschaften der Altersklasse U20
- 3.4. Bezirksjugendvergleichskampf

§ 4 Schulschachwettbewerbe

- 4.1. für die Wettkampfgruppe I (WK I)
- 4.2. für die Wettkampfgruppe II (WK II)
- 4.3. für die Wettkampfgruppe III (WK III)
- 4.4. für die Wettkampfgruppe IV (WK IV)
- 4.5. für die Wettkampfgruppe HR (WR HR)
- 4.6. für die Wettkampfgruppe M (WK M)
- 4.7. für die Wettkampfgruppe G (WK G)
- 4.8. für die Wettkampfgruppe GM (WK GM)

§ 5 Spielberechtigung

- 5.1. Bei allen Meisterschaften der SJP dürfen nur Kinder und Jugendliche teilnehmen, die folgende Kriterien erfüllen:
 - a) Besitz der deutschen Staatsangehörigkeit,
 - oder
 - b) deren Lebensmittelpunkt in der BRD liegt. Der Nachweis muss gegebenenfalls dem Spielleiter bei der Anmeldung vorgelegt werden.

- 5.2. Zum Spielbetrieb der SJP sind nur solche Spieler zugelassen, die einem Verein des Pfälzischen Schachbunds mit aktiver Spielberechtigung angehören.
- 5.3. An den Schulschachwettbewerben können nur Schüler für ihre jeweilige Schule teilnehmen. Des Weiteren gelten für die Schulschachwettbewerbe abweichende Regelungen, siehe § 19 und § 20.
- 5.4. Spielberechtigt sind
- 1) in der Altersklasse U10 Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 10 Jahre alt sind,
 - 2) in der Altersklasse U12 Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 12 Jahre alt sind,
 - 3) in der Altersklasse U12w weibliche Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 12 Jahre alt sind,
 - 4) in der Altersklasse U14 Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 14 Jahre alt sind,
 - 5) in der Altersklasse U14w weibliche Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 14 Jahre alt sind,
 - 6) in der Altersklasse U16 Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 16 Jahre alt sind,
 - 7) in der Altersklasse U16w weibliche Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 16 Jahre alt sind,
 - 8) in der Altersklasse U18 Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 18 Jahre alt sind,
 - 9) in der Altersklasse U18w weibliche Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 18 Jahre alt sind,
 - 10) in der Altersklasse U20 Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 20 Jahre alt sind,
 - 11) in der Altersklasse U20w weibliche Jugendliche, die am Stichtag noch nicht 20 Jahre alt sind.
- Stichtag für alle Altersklassen ist der 31. Dezember des dem laufenden Geschäftsjahr vorangegangenen Jahres.

§ 6 Vorrang der Fide Regeln

- 6.1. Es wird grundsätzlich nach den aktuellen Schachregeln des Weltschachbundes (FIDE) gespielt. Ergänzend hierzu sind die Regeln der Spielordnung der Schachjugend Pfalz anzuwenden.
- 6.2. Der Artikel 11.3.2.1 Satz 1 wird nur bei den Pfalz-Meisterschaften der Altersklassen U12-U18 angewendet. Das Mitbringen und die Benutzung irgendeines elektronischen Gerätes ohne Zustimmung des Schiedsrichters führt zum Partieverlust. Der Gegner gewinnt.
- 6.3. Für alle anderen Meisterschaften gilt in Anwendung von Artikel 11.3.2.1 Satz 2-4 i.V. m. Artikel 11.3.2.2: Das Mitbringen ausgeschalteter Mobiltelefone oder anderer elektronischer Kommunikationsmittel in das Turnierareal ist gestattet. Das Mitbringen und die Benutzung derartiger eingeschalteter Geräte ohne Zustimmung des Schiedsrichters führt zum Partieverlust. Der Gegner gewinnt.
- 6.4. Nicht angewendet wird die Nr.4 der Richtlinie III (Endspurtphase).
- 6.5. Die Wartezeit beträgt für alle Meisterschaften 15 Minuten.
Die Wartezeit beginnt mit der Brettfreigabe des Turnierleiters. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.6. Anhang A (Schnellschach) Nr.4.2 wird in folgenden Altersklassen bei Einzel- & Vereinsmeisterschaften angewendet: U14 und älter. Für die Schulschachmeisterschaften und die Altersklassen U8, U10 und U12 bei Einzel- & Vereinsmeisterschaften gelten folgende Bestimmungen:
Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug abgeschlossen. Der Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer derartigen Reklamation darf der Schiedsrichter eingreifen. Wenn allerdings beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde, greift der Schiedsrichter nach Möglichkeit ein. Die Strafe (Verwarnung, Zeitstrafe bzw. Zeitbonus) für den Regelverstoß legt der Schiedsrichter fest. Der Schiedsrichter darf frühestens nach dem dritten regelwidrigen Zug die Partie als Verlust für den Bestrafenden werten. Der Schiedsrichter bestimmt in diesem Fall auch das Ergebnis für den Gegner.

§ 7 Allgemeine Bestimmungen

- 7.1. Zuständig für die Turnierleitung der Pfalzmeisterschaften ist der Spielleiter der SJP, bei den Schulschachwettbewerben der Schulschachreferent. In Ausnahmefällen kann auch ein geeigneter Vertreter eingesetzt werden.
- 7.2. Der Spielleiter und der Schulschachreferent legen die Termine ihrer Meisterschaften in Abstimmung mit dem 1.Vorsitzenden fest.
- 7.3. Von dem Teilnehmer wird ein einwandfreies Verhalten erwartet.
- 7.4. Für alle Sportveranstaltungen im Rahmen der Schachjugend Pfalz herrscht Alkohol- und Rauchverbot.

- 7.5. Es wird erwartet, dass Spieler/innen bzw. Vereine, die sich für eines der angegebenen Turniere gemeldet haben, auch daran teilnehmen und es zu Ende spielen. Bei grundlosem Nichtantreten oder grundlosem Rücktritt kann eine Bestrafung durch den Spielleiter der Schachjugend Pfalz ausgesprochen werden.
- 7.6. Bei allen Einzelmeisterschaften, außer den Blitzmeisterschaften, soll vor Turnierbeginn ein Turniergericht gebildet werden. Dieses besteht aus 3 Mitgliedern und 2 Stellvertretern. Alle Mitglieder müssen verschiedenen Vereinen angehören. Werden Jugendliche gewählt, so müssen diese mindestens dem Jahrgang der Altersklasse U16 m/w angehören.
Weitere Details siehe §23 Proteste und Widerspruchsverfahren.
- 7.7. Für die Schulschachwettbewerbe gilt die Regelung unter § 7.6 entsprechend.
- 7.8. Bei ausreichender Teilnehmerzahl kann die Regelung unter § 7.6 auch bei den Mannschaftsmeisterschaften angewandt werden. Der Turnierleiter gibt vor Turnierbeginn bekannt, ob ein Turniergericht gebildet werden kann.
- 7.9. Kann wegen zu geringer Teilnehmerzahl kein neutrales Turniergericht gebildet werden, so gilt der § 23.2
- 7.10. Die Auswahl der Personen für das Turniergericht wird vor Turnierbeginn
 - a) bei den Einzelmeisterschaften U18 bis U12 von den Spielern
 - b) bei den Einzelmeisterschaften U10 von den Betreuern
 - c) bei den Mannschaftsmeisterschaften von den Mannschaftsführernvorgenommen.
- 7.11. Dem Turniergericht dürfen nur Personen angehören, die nicht in den Protestfall involviert sind.

§ 8 Bezirksjugendeinzelmeisterschaften

- 8.1. Die Bezirke richten als Qualifikationsturnier für die Pfälzische Jugendeinzelmeisterschaft (PJEM) jedes Jahr im Herbst je eine Bezirksjugendeinzelmeisterschaft (BJEM) für Jungen und Mädchen der Altersklassen U12, U14, U16 und U18 aus.
- 8.2. Das Zusammenlegen der Mädchen- und Jungengruppen oder einzelner Altersklassen ist möglich.
- 8.3. Die Zuständigkeit für die Organisation und Durchführung der BJEM regeln die Bezirke.
- 8.4. Die Schachjugend regt an, die Meisterschaften für alle Spieler zu öffnen, auf die § 5.2 zu trifft.
- 8.5. Einzelne Bezirke können ihre Meisterschaften gemeinsam ausrichten.
- 8.6. Die BJEM muss spätestens am zweiten Wochenende im November beendet werden.
- 8.7. Die Bedenkzeit soll so gewählt werden, dass eine DWZ Auswertung möglich ist.
- 8.8. Die Spielberechtigung bei der BJEM richtet sich nach § 5 dieser Ordnung.
- 8.9. Die Altersstichtage der BJEM richten sich nach denen der folgenden PJEM.
- 8.10. Den Modus der Meisterschaft regeln die einzelnen Bezirke.
- 8.11. Soweit die Bezirke keine eigenen Ordnungen für den Jugendspielbetrieb besitzen, gilt diese Spielordnung sinngemäß.
- 8.12. Als Durchführungshilfe wird auf die "Checkliste für Jugendturnier" hingewiesen.

§ 9 Turnierbestimmungen

-Einzelmeisterschaften-

- 9.1. Soweit nichts anderes bestimmt ist, gelten für alle Einzelmeisterschaften die nachfolgenden Bestimmungen dieses Abschnittes.
- 9.2. Der Turniermodus (Schweizer System oder Rundenturnier) sowie die Anzahl der Runden bestimmt sich nach der Anzahl der Teilnehmer/innen in einer Altersgruppe.
- 9.3. Der Vorstand oder der Turnierleiter vor Ort kann einzelne Gruppen zusammen spielen lassen.
- 9.4. Die Meisterschaften sind nach der letzten Runde abgeschlossen.
Bei Punktgleichheit entscheiden über die Platzierungen folgende Kriterien:

Schweizer System - Turnier

- Buchholzwertung mit einer Streichwertung
- Buchholzsumme
- Siegwertung
- direkter Vergleich

- danach ein StICKkampf, bestehend aus
 - a) 2 Schnellschachpartien (15 Minuten + 5 Sekunden pro Zug je Spieler und Partie), bei 1:1
 - b) 2 Blitzpartien (3 Minuten + 2 Sekunden pro Zug je Spieler und Partie), bei 1:1
 - c) 2 weitere Blitzpartien (3 Minuten + 2 Sekunden pro Zug je Spieler und Partie), bei 1:1
 - d) Eine Armageddon-Partie

Rundenturnier

- Sonneborn Berger – Wertung
- Siegwertung
- direkter Vergleich
- danach ein StICKkampf, bestehend aus
 - a) 2 Schnellschachpartien (15 Minuten + 5 Sekunden pro Zug je Spieler und Partie), bei 1:1
 - b) 2 Blitzpartien (3 Minuten + 2 Sekunden pro Zug je Spieler und Partie), bei 1:1
 - c) 2 weitere Blitzpartien (3 Minuten + 2 Sekunden pro Zug je Spieler und Partie), bei 1:1
 - d) Eine Armageddon-Partie

Der StICKkampf ist am letzten Tag der Meisterschaft durchzuführen.

Ist dies aus Zeitgründen nicht möglich, so legt der Spielleiter Termin und neutralen Spielort für den StICKkampf fest. Der StICKkampf ist vor der Nominierungssitzung der SJRP auszutragen.

- 9.5. Hält es ein Turnierleiter für sportlich sinnvoll, kann er Paarungen manuell setzen. Die manuelle Setzung muss mindestens 30 min. vor Spielbeginn der nächsten Runde veröffentlicht werden. Das Setzen ist auf der Auslosung zu vermerken. Sportlich sinnvolles Setzen ist z.B. dann gegeben, wenn damit sichergestellt wird, dass über Titel oder über Platzierungen, die zur Teilnahme an den Rheinland-Pfalz Meisterschaften berechtigen, durch direkten Vergleich und nicht durch Feinwertung entschieden werden.
- 9.6. Im beiderseitigen Einverständnis und mit Zustimmung des Turnierleiters ist ein Vor- und Nachverlegen von Partien möglich. Die Verlegung muss vor Partiebeginn beantragt werden. Der Turnierleiter kann das Nachholen von kampflosen Partien anordnen, sofern er dies vor Beginn der auf die kampflose Partie folgenden Runde bekannt gibt.
- 9.7. Hat ein Spieler an zwei Runden nicht teilgenommen, so wird er von der Meisterschaft ausgeschlossen.
Folgen bei einem Rundenturnier:
 - Hat der Spieler weniger als 50% seiner Partien gespielt, bleiben seine Punkte in der Turniertabelle (aus Gründen der Wertung und der Information) stehen, aber die von ihm oder seinen Gegnern gegen ihn erzielten Punkte werden nicht in der Schlusstabelle gezählt.
 - Hat ein Spieler mindestens die Hälfte der Partien gespielt, bleiben die Ergebnisse in der Tabelle und zählen auch für die Schlusstabelle. Die kampflosen Partien werden wie zuvor beschrieben angezeigt.

Folgen bei einem Schweizer-System-Turnier:

- Es bleiben die von ihm und gegen ihn erzielten Punkte in der Tabelle stehen.

Wird § 9.6 angewandt, so greift § 9.7 nicht.

§ 10 Qualifikationsturnier

- 10.1. Die Schachjugend richtet zusätzlich jährlich ein Turnier zur Qualifikation für die Pfalzmeisterschaften U12-U18 aus.
- 10.2. Zusätzlich kann auch ein Turnier für die Altersklasse U10 angeboten werden.
- 10.3. Die Teilnahmeberechtigung richtet sich nach § 5.
- 10.4. Das Turnier wird über mindestens 3 Tage ausgetragen.
- 10.5. Der Spielort ist so zu wählen, dass eine Übernachtung der Teilnehmer vor Ort möglich ist.
- 10.6. Es werden bis zu 5 Runden je Altersklassen gespielt. Bei den Altersklassen U10 und U12 ist eine abweichende Regelung möglich.
- 10.7. Die Bedenkzeit ist so zu wählen, dass eine DWZ Auswertung möglich ist.
- 10.8. Es können Altersklassen zusammengelegt werden.

§ 11 Einzelmeisterschaft

-AK U10-

- 11.1. Teilnahmeberechtigt an der Pfalzmeisterschaft U10 sind alle spielberechtigte Kinder dieser Altersklasse gemäß § 5.
- 11.2. Jungen und Mädchen spielen gemeinsam in einer Gruppe.
- 11.3. Es werden bis 7 Runden nach CH-System gespielt.
- 11.4. Die Bedenkzeit beträgt 30 Minuten / Spieler
- 11.5. Die Meisterschaften werden nach Schnellschachregeln ausgetragen.
- 11.6. Der Sieger erhält den Titel: Pfalzmeister U10 [Jahreszahl]
- 11.7. Das beste Mädchen erhält den Titel "Pfalzmeisterin U10" [Jahreszahl]
Doppelpreise sind nicht möglich.

§ 12 Einzelmeisterschaften

- AK U12, U12w, U14, U12w, U16, U16w, U18, U18w –

- 12.1. Zu den Meisterschaften werden Jugendliche der Altersklassen U12 – U18 m/w eingeladen.
- 12.2. Der erweiterte Vorstand legt die Teilnehmerzahlen der einzelnen Altersklassen fest.
- 12.3. Die amtierenden Pfalzmeister sind – auch bei Altersklassenwechsel - vorberechtigt.
- 12.4. Vorberechtigt für die U12 ist der amtierende U10 Meister.
- 12.5. Die Sieger und die Meister der Bezirksjugendmeisterschaften (§ 8) des Pfälzischen Schachbundes sind für die Meisterschaft qualifiziert.
- 12.6. Die Sieger des Qualifikationsturniers (§ 10) sind für die Meisterschaft qualifiziert.
- 12.7. Die Vergabe von Freiplätzen ist auf Antrag möglich. Antragsberechtigt sind die Spieler, ihre gesetzlichen Vertreter, sowie die gesetzlichen Vertreter und Jugendleiter des Vereins, bei dem sie als Aktive gemeldet sind.
Die Anträge mit Begründung sind bis zum 15.09. eines jeden Jahres an den 1.Vorsitzenden schriftlich zu stellen. Beginnt die Bezirksjugendmeisterschaft vor dem 30.09 so sind die Freiplatzanträge spätestens 14 Tage vor Beginn der Meisterschaft zu stellen.
Über die Anträge entscheidet ein Gremium bestehend aus dem 1.Vorsitzenden, dem Spielleiter, dem Kaderreferenten und dem zuständigen Bezirksjugendleiter. Die Vergabe eines Freiplatzes kann mit einer Auflage (z.B. Teilnahme an einem bestimmten Turnier) verknüpft werden.
Das o.g. Gremium entscheidet endgültig. Ein Widerspruch ist nicht zulässig.
- 12.8. Die restlichen Spieler werden vom Erweiterten Vorstand nominiert.
- 12.9. Spieler, die nicht an der BJEM teilgenommen haben, können die Berücksichtigung am Nominierungsverfahren beantragen. Antragsberechtigt sind neben dem Spieler, ihre gesetzlichen Vertreter, sowie die gesetzlichen Vertreter und Jugendleiter des Vereins bei dem sie als Aktive gemeldet sind. Der ausreichend begründete Antrag muss schriftlich bis zum 11.11. beim 1.Vorsitzenden der SJP eingereicht werden. Über die Anträge entscheidet der Erweiterte Vorstand endgültig. Ein Widerspruch ist nicht zulässig.
- 12.10. Die Teilnahme an den Bezirksjugendmeisterschaften bzw. am Qualifikationsturnier wird als Antrag auf Nominierung gewertet.
- 12.11. Sagen vorberechtigte oder nominierte Spieler für die Meisterschaft ab, kann der Spielleiter weitere Spieler als Nachrücker nominieren.
- 12.12. Der Spielleiter kann Spieler auf deren Wunsch hin in höhere Altersklassen bzw. Mädchen bei den Jungen spielen lassen. Ein Anspruch auf die Teilnahme an der Rheinland-Pfalzmeisterschaft in der regulären Altersklasse entsteht hierdurch nicht.
- 12.13. Es können Altersklassen zusammengelegt werden.
- 12.14. Die Bedenkzeit beträgt für die Altersklassen U14-U18 je Spieler 90 min / 40 Züge / Rest 30 Minuten, ab dem ersten Zug 30 Sek. Inkrement pro Zug (Fischer kurz).
- 12.15. Die Bedenkzeit beträgt für die Altersklassen U12 je Spieler 60 Minuten plus 5 Sekunden pro Zug ohne Verlängerung. Dies gilt nur, wenn mehr als 7 Runden gespielt werden. Andernfalls richtet sich die Bedenkzeit nach § 12.14.
- 12.16. Der Spielleiter kann aus organisatorischen oder turniertechnischen Gründen für die Bedenkzeit nach §12.14 und/oder §12.15 eine andere Regelung treffen.
- 12.17. Die Sieger erhalten die Titel

Pfalzmeister	U18	[Jahreszahl]
Pfalzmeisterin	U18w	[Jahreszahl]
Pfalzmeister	U16	[Jahreszahl]
Pfalzmeisterin	U16w	[Jahreszahl]
Pfalzmeister	U14	[Jahreszahl]
Pfalzmeisterin	U14w	[Jahreszahl]
Pfalzmeister	U12	[Jahreszahl]
Pfalzmeister	U12w	[Jahreszahl]

§ 13 Blitzmeisterschaften

- 13.1. Für diese Meisterschaften werden alle Jugendliche der Altersklassen U 10 bis U18 m/w zu gelassen.
- 13.2. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten /Spieler
- 13.3. Über Proteste entscheidet der Turnierleiter endgültig.
Ein Rechtsmittel gegen seine Entscheidung ist nicht gegeben.
Der Turnierleiter hat seine Entscheidung mündlich zu verkünden und kurz zu begründen.
- 13.4. Die Sieger erhalten den Titel

Pfalzblitzmeister	U10	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeisterin	U12	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeister	U14	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeisterin	U14w	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeister	U16	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeisterin	U16w	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeister	U18	[Jahreszahl]
Pfalzblitzmeister	U18w	[Jahreszahl]

§ 14 Turnierbestimmungen

-Mannschaftsmeisterschaften-

- 14.1. Soweit nichts anderes bestimmt ist, gelten für alle Mannschaftsturniere außer den Pfälzischen Schulschachwettbewerben die nachfolgenden Bestimmungen dieses Abschnittes.
- 14.2. Teilnahmeberechtigt sind alle Vereine des Pfälzischen Schachbundes.
Eine Qualifikation ist nicht erforderlich.
- 14.3. Bei allen Mannschaftsmeisterschaften dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die am 15. Juli (Passschreibungstermin) des Vorjahres für keinen anderen Verein spielberechtigt waren.
- 14.4. Jeder Mannschaftssieg wird mit 2 Punkten, jedes Unentschieden mit 1 Punkt, gewertet.
- 14.5. Der Turniermodus (Schweizer System oder Rundenturnier, Bedenkzeit) sowie die Anzahl der Runden wird vom Turnierleiter vor Ort festgelegt.
- 14.6. Bei Punktgleichheit gelten bei CH-Systemturnieren folgende Kriterien:
 1. höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen,
 2. Buchholzwertung mit einer Streichwertung,
 2. Siegwertung,
 4. direkter Vergleich
 5. Blitzentscheid mit vertauschten Farben

Bei Punktgleichheit gelten bei Rundenturnieren folgende Kriterien:

 1. höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen,
 2. Sonneborn-Berger-Wertung,
 3. Siegwertung,
 4. direkter Vergleich
 5. Blitzentscheid mit vertauschten Farben.
- 14.7. Jede Mannschaft benennt dem Turnierleiter einen Mannschaftsführer.
Der Mannschaftsführer ist zuständig für die Mannschaftsaufstellung. Er darf während des Turniers seinen Spielern raten, die Partie aufzugeben oder fortzusetzen, einen Remisvorschlag anzunehmen oder abzulehnen und ein Remisangebot abzugeben. Er hat das Recht, im Namen der Mannschaft gegen Entscheidungen des Turnierleiters Protest einzulegen. Er darf dabei allerdings keine Partiebeurteilung abgeben.
- 14.8. Vor Turnierbeginn muss jeder teilnehmende Verein seine Mannschaftsaufstellung mit den Ersatzspielern in fester Reihenfolge, der Spielstärke nach beim Turnierleiter abgeben.

Anschließend sind keine Nachmeldungen mehr möglich.

Als Maßstab für die feste Reihenfolge gilt die aktuelle DWZ-Wertungsliste des DSB. Die feste Reihenfolge in begründeten Ausnahmefällen geändert werden. Die Entscheidung, ob es sich um einen Ausnahmefall handelt, trifft der jeweilige Turnierleiter.

- 14.9. Die feste Reihenfolge der Brettbesezung darf während des Turniers nicht geändert werden. Falsche Brettbesezung hat den Verlust der Partie und aller nachfolgenden Paarungen zur Folge.

- 14.10. Die Sieger erhalten die Titel:

Pfälzischer Vereinsmeister der Jugend U12 [Jahreszahl]

Pfälzischer Vereinsmeister der Jugend U16 [Jahreszahl]

Pfälzischer Vereinsmeister der Jugend U20 [Jahreszahl]

§ 15 Mannschaftsmeisterschaften

-AK 4er U 12-

- 15.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen der Altersgruppe U 12

§ 16 Mannschaftsmeisterschaften

-AK 4er U 16-

- 16.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen der Altersklasse U16.

§ 17 Mannschaftsmeisterschaften

-AK 6er U20-

- 17.1. Eine Mannschaft besteht aus 6 Jugendlichen der Altersklasse U20.
- 17.2. Die Meisterschaft soll als Jugendliga durchgeführt werden.
- 17.3. Die Meisterschaft soll DWZ ausgewertet werden.
- 17.4. Die Termine, die Bedenkzeit und alles Weitere legt der Spielleiter in der Ausschreibung fest.
- 17.5. Nachmeldungen von einzelnen Spielern sind bis zum letzten Spieltag der Liga möglich.
- 17.6. Die Nachmeldungen von Spielern ohne Spielgenehmigung sind mindestens 8 Tage vor dem Einsatz beim zuständigen Referenten für Spielgenehmigungen vorzunehmen.
- 17.7. Das Nachmelden von Spielern, die eine Spielgenehmigung besitzen, ist jederzeit beim zuständigen Spielleiter möglich.
- 17.8. Für alle weiteren Regularien ist, soweit sie nicht in dieser Ordnung oder in der Ausschreibung geregelt sind, die Turnierordnung des PSB sinngemäß anzuwenden.

§ 18 Bezirksjugendvergleichskampf

- 18.1. Der Spielleiter kann bzw. muss nach Aufforderung des Vorstands die Meisterschaft durchführen.
- 18.2. Die Bezirke des Pfälzischen Schachbundes sind dann aufgefordert, an dieser Meisterschaft teilzunehmen. Die Bezirksjugendleiter haben die Aufgabe für den jeweiligen Bezirk eine Mannschaft aufzustellen.
- 18.3. Der Austragungsort soll nach Möglichkeit jedes Jahr in einem anderen Bezirk sein.
- 18.4. Eine Mannschaft setzt sich zusammen aus sechs Spieler/innen der Altersklassen U18, U16, U14, U12, U10 und U18w zusammen
- 18.5. Die Bezirksmeister/innen der einzelnen Bezirke sind zur Teilnahme an dieser Meisterschaft vorberechtigt.
- 18.6. Die Bedenkzeit beträgt 30 Minuten je Spieler/in für die gesamte Partie. Der Turnierleiter ist gehalten, die jeweils gültigen Schnellschach-Regeln im Turniersaal auszuhängen.
- 18.7. Es wird ein Rundenturnier ausgetragen.
- 18.8. Die Siegermannschaft erhält den Titel "Pfälzischer Bezirks-Mannschaftsmeister [Jahreszahl].

§ 19 Schulschachwettbewerbe

- Präsenz-Turnier -

- 19.1. Alljährlich werden die Schulschachwettbewerbe in 8 Wettkampfgruppen ausgetragen und zwar:

- WK I** für alle Schülerinnen, Schüler und Abgänger des laufenden Schuljahres die zu Beginn des Kalenderjahres, in dem der Wettbewerb stattfindet, das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK II** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des laufenden Kalenderjahres das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK III** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres das 15. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK IV** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres das 13. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK HR** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres eine Haupt-, Mittel- oder Realschule besuchen.
- WK M** für alle Schülerinnen und Abgängerinnen des laufenden Schuljahres, die zu Beginn des Kalenderjahres, in dem der Wettbewerb stattfindet, das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- WK G** für alle Schülerinnen und Schüler, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres eine Grundschule besuchen.
- WK GM** für alle Schülerinnen, die zu Beginn des betreffenden Kalenderjahres eine Grundschule besuchen.
- 19.2. Spielberechtigt sind alle Schülerinnen und Schüler von allgemein - und Berufsbildenden Schulen, außer Institutionen, die überwiegend der Erwachsenenbildung dienen.
- 19.3. Eine Mannschaft besteht aus 4 Schülern, außer in der WK II (6 Schüler), der gleichen Schule und einem volljährigen Begleiter.
Die teilnehmenden Schulen sind dem Schulschachreferenten der SJP vor Beginn der ersten Runde schriftlich zu melden. Dazu gehören die namentliche Brettbesetzung, das Geburtsdatum und die DWZ.
- 19.4. Für alle Wettkampfgruppen gilt:
Die Aufstellung ist dem Turnierleiter vor Beginn der ersten Runde auszuhändigen und ist für das ganze Turnier verbindlich.
- 19.5. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft gemeldet und eingesetzt werden. Es können beliebig viele Ersatzspieler gemeldet werden. In begründeten Ausnahmefällen kann die Aufstellung am Turniertag noch ergänzt werden. Pro Mannschaft können zwei Ersatzspieler am Spieltag eingesetzt werden. In allen Wettkampfgruppen ist die Brettfolge nach der ersten Runde festgeschrieben.
- 19.6. Der Turniermodus (Schweizer System oder Rundenturnier, Bedenkzeit) sowie die Anzahl der Runden wird vom Turnierleiter vor Ort festgelegt.
- 19.7. Bei Punktgleichheit gelten bei CH-Systemturnieren folgende Kriterien:
1. höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen,
 2. Buchholzwertung mit einer Streichwertung,
 3. Siegwertung,
 4. direkter Vergleich
 5. Blitzentscheid mit vertauschten Farben
- Bei Punktgleichheit gelten bei Rundenturnieren folgende Kriterien:
1. höhere Zahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen
 2. Sonneborn-Berger-Wertung,
 3. Siegwertung,
 4. direkter Vergleich
 5. Blitzentscheid mit vertauschten Farben.
- 19.8. Der Sieger erhalten den Titel
- | | |
|---|--------------|
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK I | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK II | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK III | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK IV | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK HR | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK M | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK G | [Jahreszahl] |
| Pfälzischer Schulschach-Mannschaftsmeister WK GM | [Jahreszahl] |

§ 20 Schulschachwettbewerbe online

- Qualifikation zum Deutschen SchulTeam-Cup (DSTC)
 - Online-Teamturnier für Schulen
- Intention: Ein Schulschach-Teamturnier im Internet

- 20.1. Teammeldung: Je Team 4 Stammspieler und bis zu 2 Ersatzspieler der Schule
- 20.2. Die Reihung der Spieler hat nach Spielstärke zu erfolgen.
- 20.3. Spieler mit niedrigerem Rating dürfen nicht vor solchen aufgestellt werden, die 200 oder mehr Wertungspunkte Vorsprung aufweisen.
- 20.4. Es können zusätzliche Wertungszahlen aus Online-Plattformen angeführt werden (LiChess-Rapid-Rating (so vorhanden), schach.de, chess.com, etc.), um eine andere Aufstellung zu rechtfertigen.
- 20.5. Spieler ohne Wertungszahl werden mit einem Rating von 800 eingeordnet.
- 20.6. Ein Schüler, eine Schülerin, darf nur in mehr als einer Mannschaft in unterschiedlichen WKs gemeldet und eingesetzt werden, so die WKs an unterschiedlichen Tagen spielen. Aber in einer WK nur in einer Mannschaft.
- 20.7. Wertungsklassen:
 - WK G Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 1-4
 - WK GM Schülerinnen der Klassenstufen 1-4
 - WK IV Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-6
 - WK III Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-8
 - WK II Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-10
 - WK I Schüler & Schülerinnen der Klassenstufen 5-13
 - WK M Schülerinnen der Klassenstufen 5-13
 - WK HR Haupt-, Mittel- und Realschüler und -schülerinnen der Klassenstufen 5-10
- 20.8. Modus: 7 Runden Schweizer System ab Teilnahme von mindestens 20 Teams ansonsten 5 Runden Schweizer System oder ein anderer angepasster Modus
- 20.9. Wertungen im Schweizer System: 1. Mannschaftspunkte; 2. Brettunkte; 3. Buchholz, eine Streichwertung
- 20.10. Bedenkzeit: 15 Minuten je Spieler und Partie

§ 21 Startgelder

Die Startgelder werden vom Vorstand der SJP festgelegt.

§ 22 Sperren und Bußen

- 22.1. Der Turnierleiter kann bei Verstößen gegen die Spielordnung bzw. beim Fehlverhalten von Jugendlichen, Betreuern, Mannschaften und Vereinen folgende Strafen aussprechen:
 - Verwarnung
 - Zeitstrafe
 - Verlust der Partie bzw. des Mannschaftskampfes
 - Anordnung den Spielsaal zu verlassen
 - Ausschluss vom Turnier
- 22.2. Der Vorstand der SJP kann gegenüber Spielern, Mannschaften, Betreuern und Vereinen folgende Strafen aussprechen:
 - mündliche oder schriftliche Verwarnung
 - im Wiederholungsfalle oder bei schwerwiegenden Verstößen eine Sperre für sämtliche Veranstaltungen der SJP mit einer Höchstdauer von 1 Jahr
 - Geldbußen für Mannschaften und Vereine bis 100.- Euro
- 22.3. Gegen die Entscheidung des Turnierleiters (siehe 22.1) können verschiedenartige Proteste eingelegt werden. Genaue Details siehe § 23 Proteste und Widerspruchsverfahren.
- 22.4. Gegen die Entscheidung des Vorstandes (siehe §22.2) kann beim Schiedsgericht der SJP schriftlicher Protest eingelegt werden.
- 22.5. Die Protestgebühr beträgt 50.-€
- 22.6. Entscheidet sich das Schiedsgericht für den Protestführer wird die Gebühr zurückerstattet.

§ 23 Proteste und Widerspruchsverfahren

-Einzel – und Mannschaftsmeisterschaften-

- 23.1. Gegen Entscheidungen des Turnierleiters kann Protest eingelegt werden.
 - 23.1.1. Protestberechtigt sind
 - a) bei Einzelmeisterschaften die Spieler
 - b) bei Spielern der AK U12 und jünger auch deren Betreuer
 - c) bei Mannschaftskämpfen der Mannschaftsführer
 - 23.1.2. Der Protest muss schriftlich vor Beginn der nächsten Runde beim Turnierleiter eingelegt werden.
 - 23.1.3. Proteste und Widersprüche haben keine aufschiebende Wirkung. Auf Anordnung des Turnierleiters ist eine strittige Partie weiterzuspielen.
 - 23.1.4. Zuständig für den Protest ist das örtliche Turniergericht (Zusammensetzung siehe § 7.6).
 - 23.1.5. Die Entscheidung des Turniergerichtes ist endgültig.
 - 23.1.6. Kann/wurde bei den Meisterschaften kein örtliches Turniergericht gebildet werden, so gilt § 23.2
- 23.2. Meisterschaften ohne örtliches Turniergericht
 - 23.2.1. Nach der Entscheidung des Turnierleiters über den Protest wird das Turnier weitergeführt.
 - 23.2.2. Unmittelbar nach Turnierende, spätestens jedoch nach 5 Tagen, kann gegen die Entscheidung des Turnierleiters Widerspruch eingelegt werden.
 - 23.2.3. Der schriftliche und begründete Widerspruch ist an den Spielleiter der Schachjugend Pfalz zu richten (siehe zusätzliche Hinweise unter §23.3 Sonderregelung)
 - 23.2.4. Die Nachweispflicht des Eingangs des Widerspruchs beim Spielleiter besitzt der Widerspruchsführer.
 - 23.2.5. Die Widerspruchsgebühr beträgt 10.-€ und muss innerhalb von 5 Tagen auf das Konto der Schachjugend Pfalz eingezahlt werden.
 - 23.2.6. Gegen die Entscheidung des Spielleiters kann innerhalb von 5 Tagen nach Erhalt der schriftlichen Begründung, erneut Widerspruch eingelegt werden.
 - 23.2.7. Der schriftliche Widerspruch gegen die Entscheidung des Spielleiters ist an den 1. Vorsitzenden der Schachjugend Pfalz zu richten, der das Verfahren an das Schiedsgericht weiterleitet.
Die Nachweispflicht des Eingangs des Widerspruchs beim 1.Vorsitzenden besitzt der Widerspruchsführer.
 - 23.2.8. Die Widerspruchsgebühr beträgt 50.-€ und muss innerhalb von 5 Tagen auf das Konto der Schachjugend Pfalz eingezahlt werden.
 - 23.2.9. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig.
 - 23.2.10. Wird einem Widerspruch entsprochen, werden alle Widerspruchsgebühren zurückerstattet.
- 23.3. Sonderregelung in den Fällen des § 23.2
 - 23.3.1. Sofern der Spielleiter für die Turnierleitung verantwortlich war, wird das Verfahren an das Schiedsgericht weitergeleitet.
 - 23.3.2. Der Widerspruchsführer muss vom Spielleiter über die Vorgehensweise schriftlich informiert werden.
- 23.4. Die Zusammensetzung des Schiedsgerichts regelt die Jugendordnung.

§ 24 Schlussbestimmungen

Die Spielregeln und Auslosungsbestimmungen der FIDE, die Spielordnung der DSJ und die Turnierordnung des Pfälzischen Schachbundes sind in dieser Reihenfolge Bestandteile dieser Spielordnung. Sie sind dann anzuwenden, wenn sich aus der SJP-Spielordnung keine abschließende Regelung ergibt.

§ 25 Inkrafttreten

Die vorliegende Spielordnung wurde mit ihren Änderungen von der Jugendversammlung am 25.01.2025 in Lamsheim beschlossen. Sie tritt mit der Veröffentlichung auf der Website www.schachjugend-pfalz.de in Kraft.