

Spielordnung der Schachjugend-Rheinland-Pfalz

Die Schachjugend Rheinland-Pfalz (SJRP) veranstaltet alljährlich folgende Landesmeisterschaften.

§ 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)
- 1.10. für weibliche Jugendliche unter 10 Jahren (U10w)
- 1.11. Der Vorstand kann zusätzlich eine Meisterschaft für Jugendliche unter 8 Jahren (U8 / U8w) ausrichten.

§ 2 Mannschaftsmeisterschaften

- 2.1. für Vereinsmannschaften (4er-U10)
- 2.2. für Vereinsmannschaften (4er-U12)
- 2.3. für Vereinsmannschaften der weiblichen Jugend (4er U12w)
- 2.4. für Vereinsmannschaften (4er-U14)
- 2.5. für Vereinsmannschaften (4er-U16)
- 2.6. für Vereinsmannschaften der weiblichen Jugend (4er U16w)
- 2.7. für Vereinsmannschaften (6er-U20)

§ 3 Schulschachwettbewerbe

- 3.1. für die Wettkampfgruppe I (WK I)
- 3.2. für die Wettkampfgruppe II (WK II)
- 3.3. für die Wettkampfgruppe III (WK III)
- 3.4. für die Wettkampfgruppe IV (WK IV)
- 3.5. für die Wettkampfgruppe M (WK M)
- 3.6. für die Wettkampfgruppe G (WK G)

§ 4 Vorrang der FIDE Regeln

- 4.1. Es wird grundsätzlich nach den Schachregeln des Weltschachbundes (FIDE) gespielt.
Ergänzend hierzu sind die Regeln der Spielordnung der Schachjugend Rheinland-Pfalz anzuwenden.
- 4.2. Der Artikel 11.3 b wird nur bei den Rheinland-Pfalz-Meisterschaften der Altersklassen U14-U18 angewandt.
Für alle anderen Meisterschaften gilt: 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. Falls der Gegner allerdings die Partie nicht mit einer Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann, ist sein Ergebnis Remis.

- 4.3. Die Wartezeit beträgt für alle Meisterschaften, außer für Schnellschach- und Blitzmeisterschaften, 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.
- 4.4. Nicht angewendet wird die Nr.4 des Anhangs III (Endspurtphase).
- 4.5. Anhang A (Schnellschach) Nr.4.2 wird erst ab der Altersklasse U14 angewandt.
Für die Altersklassen U8, U10 und U12 sowie Schulschach 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. Wenn der Schiedsrichter einen abgeschlossenen regelwidrigen Zug beobachtet, so soll er eingreifen, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Strafe (Verwarnung, Zeitstrafe bzw. Zeitbonus für den Gegner, Partieverlust) für den Regelvorstoß 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 des Gegners.

§ 5 Allgemeine Bestimmungen

- 5.1. Bei allen Meisterschaften der SJRP dürfen nur Kinder und Jugendliche teilnehmen, die folgende Kriterien erfüllen:
- a) Besitz der deutschen Staatsangehörigkeit,
oder
 - b) zum Zeitpunkt der jeweiligen Deutschen Meisterschaften für mindestens 12 Monate ihren Lebensmittelpunkt in der BRD nachweisen können. Der Nachweis muss gegebenenfalls dem Spielleiter für Einzel- oder Mannschaftsturniere bei der Anmeldung vorgelegt werden.
- 5.2. Zum Spielbetrieb der SJRP sind nur solche Spieler zugelassen, die einem Verein der Regionalverbände des SBRP als aktive Spieler angehören und nicht in anderen Landesverbänden spielberechtigt sind.
- 5.3. Stichtag für alle Altersklassen ist der 31. Dezember.
- 5.4. Von jedem Teilnehmer wird ein einwandfreies Verhalten erwartet.
- 5.5. Bei allen Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften, außer den Blitz- und Schnellschachmeisterschaften, wird vor Turnierbeginn ein Turniergericht gebildet. Dieses besteht aus 3 Mitgliedern und 2 Stellvertretern, die nicht dem Vorstand bzw. demselben Verein angehören dürfen. Werden Jugendliche gewählt, so müssen diese mindestens dem Jahrgang der Altersklasse U16/U16w angehören.
Weitere Details siehe §20 Proteste und Widerspruchsverfahren.
- 5.6. Für die Schulschachwettbewerbe gilt die Regelung unter § 5.5 entsprechend.
- 5.7. Die Auswahl der Personen für das Turniergericht wird vor Turnierbeginn bei den Einzelmeisterschaften U14 bis U18 von den Spielern, bei den Einzelmeisterschaften U10 / U12 von den Betreuern und bei den Mannschaftsmeisterschaften von den Mannschaftsführern vorgenommen.
- 5.8. Dem Turniergericht dürfen nur Personen angehören, die nicht in den Protestfall involviert sind.

§ 6 Turnierbestimmungen für Einzelmeisterschaften

- 6.1. 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 Stichkampf, bestehend aus
 - a) 2 Schnellschachpartien (20 Minuten je Spieler und Partie), bei 1:1
 - b) Blitzwettkampf (5 Minuten). Zum Meister wird, wer 2 Punkte Vorsprung hat.
- Rundenturnier
- Sonneborn-Berger-Wertung
 - Siegwertung
 - direkter Vergleich
 - danach ein Stichkampf, bestehend aus
 - a) 2 Schnellschachpartien (20 Minuten je Spieler und Partie), bei 1:1
 - b) Blitzwettkampf (5 Minuten). Zum Meister wird, wer 2 Punkte Vorsprung hat.
- 6.2. 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 deutschen Meisterschaften berechtigen, durch direkten Vergleich und nicht durch Feinwertung entschieden werden.
- 6.3. Der Vorstand oder Turnierleiter vor Ort kann einzelne Gruppen oder Altersklassen zusammenspielen lassen.
- 6.4. Die Rheinland-Pfalz-Meister der Altersklassen haben sich für die Deutschen Jugendeinzelmeisterschaften (DJEM) qualifiziert. Entsprechend der Quotenregelung der Deutschen Schachjugend werden in den einzelnen Altersklassen auch die Nächstplatzierten gemeldet.

§ 7 Einzelmeisterschaften der Altersklassen U14, U16 und U18

- 7.1. Zu den Meisterschaften werden eingeladen:
- **Jugendliche unter 18 Jahren (U18)**
 - **Jugendliche unter 16 Jahren (U16)**
 - **Jugendliche unter 14 Jahren (U14)**
 - **Mädchen unter 18 Jahren (U18w)**
 - **Mädchen unter 16 Jahren (U16w)**
 - **Mädchen unter 14 Jahren (U14w)**
- 7.2. Die RV-Sieger sind für die Meisterschaften unter § 7.1 qualifiziert. Die amtierenden Rheinland-Pfalz-Meister sind für Meisterschaften unter § 7.1 qualifiziert. Die übrigen Plätze vergibt der Vorstand.
- 7.3. Die Schachjugend Rheinland-Pfalz kann an Spieler/Spielerinnen Freiplätze für die Landesmeisterschaften vergeben. Kriterien hierfür können eine herausgehobene Spielstärke sowie ein sehr gutes Abschneiden bei den letzten Einzelmeisterschaften sein. Hierzu erstellt der Spielleiter für Einzelturniere eine entsprechende Kandidatenliste und legt sie einem Gremium bestehend aus Spielleiter für Einzelturniere, Kaderreferent, Referent für Spitzenschach sowie Regionalverbandsvertreter vor. Das Gremium entscheidet mit einfacher Mehrheit über den Freiplatz. Die Entscheidung hierüber wird spätestens 8 Wochen vor der ersten Regionalmeisterschaft getroffen und ist dem Freiplatzempfänger mitzuteilen. Dieser muss innerhalb von 4 Wochen dem Spielleiter für Einzelturniere mitteilen, ob er den Freiplatz

- annimmt. Das o.g. Gremium entscheidet endgültig. Ein Widerspruch ist nicht zulässig.
- 7.4. Spieler, die nicht an der Regionalmeisterschaft 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 08.01. beim Spielleiter für Einzelturniere eingereicht werden. Über die Anträge entscheidet der Vorstand endgültig. Ein Widerspruch ist nicht zulässig.
- 7.5. Die Teilnahme an den Regionalverbandsmeisterschaften wird als Antrag auf Nominierung gewertet.
- 7.6. Sagen vorberechtigte oder nominierte Spieler für die Meisterschaft ab, kann der Spielleiter für Einzelturniere weitere Spieler als Nachrücker nominieren. Der Spielleiter für Einzelturniere kann nur Spieler als Nachrücker nominieren, die an den Regionalmeisterschaften teilgenommen haben.
Ausnahme: Aufgrund des Wechsels des Wohnorts war dies nicht möglich.
Dies soll in Abstimmung mit dem Regionalverbandsvertreter erfolgen.
- 7.7. Die Bedenkzeit beträgt **2 Std. / 40 Züge / Rest 0.5 Std**
- 7.8. Die Sieger erhalten die Titel
- Rheinland-Pfalz-Meister U18 [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meisterin U18w [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meister U16 [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meisterin U16w [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meister U14 [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meisterin U14w [Jahreszahl]

§ 8 Einzelmeisterschaften der Altersklasse U8

- 8.1. Die Schachjugend Rheinland-Pfalz kann (bzw. muss auf Beschluss der Jugendversammlung) einmal im Jahr eine Einzelmeisterschaft (U8 / U8w) austragen.
- 8.2. Der Modus wird vom Vorstand festgelegt.
- 8.3. Der/Die Sieger erhalten den Titel „Rheinland-Pfalz-Meister [Altersklasse] [Jahreszahl].“

§ 9 Einzelmeisterschaften der Altersklassen U10, U12, U10w und U12w

- 9.1. Die Regionalverbände melden für die Landesmeisterschaften in den Altersklassen U10 und U12 je 6 Spieler, und für die Altersklassen U10w und U12w jeweils 2 Spielerinnen. Die amtierenden Rheinland-Pfalz-Meister bzw. Meisterinnen sind für Meisterschaften unter § 7.1. oder § 9.1 qualifiziert.
- 9.2. Der Ausrichter erhält in den Altersklassen U10 und U12 jeweils 2 Freiplätze.
- 9.3. Der Spielleiter für Einzelturniere kann weitere Frei- und Nachrück-Plätze vergeben. Dies soll in Abstimmung mit dem Regionalverbandsvertreter erfolgen.
- 9.4. Die Meisterschaften werden nach Turnierschachregeln ausgetragen. Bei einer Wochenendveranstaltung sollen maximal 7 Runden gespielt werden.
- 9.5. Die Bedenkzeit wird von einem Gremium bestehend aus dem Spielleiter für Einzelturniere, einem der beiden Landesjugend-Sprecher und jeweils einem Vertreter der Regionalverbände festgelegt. Die Bedenkzeit muss eine DWZ-Auswertung zulassen.
- 9.6. Die Sieger erhalten die Titel:
- Rheinland-Pfalz-Meister U12 [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meisterin U12w [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meister U10 [Jahreszahl]
 - Rheinland-Pfalz-Meisterin U10w [Jahreszahl]
- 9.7. Nehmen Kinder unter 8 Jahren (U8 bzw. U8w) an der U10- bzw. U10w Meisterschaft teil, so können diese den Titel
- Rheinland-Pfalz-Meister U8 [Jahreszahl]

Rheinland-Pfalz-Meisterin U8w [Jahreszahl]
erhalten. Dies gilt nicht, wenn die SJRP eine eigene Meisterschaft für Jugendliche unter 8 Jahren (U8/U8w) ausrichtet.

§ 10 Turnierbestimmungen für Mannschaftsmeisterschaften

- 10.1. Bei allen Mannschaftsmeisterschaften dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die am 15. Juli (Passschreibungstermin) des Vorjahres für keinen anderen Verein spielberechtigt waren.
- 10.2. Jeder Mannschaftssieg wird mit 2 Punkten, jedes Unentschieden mit 1 Punkt, gewertet.
- 10.3. Teilnahmeberechtigt sind alle rheinland-pfälzischen Vereine. Eine Qualifikation auf Regionalverbandsebene entfällt.
- 10.4. Die Mannschaftsmeisterschaften werden abhängig von der Teilnehmerzahl, als Runden- oder Schweizer-System-Turnier ausgetragen.
- 10.5. Bei Punktgleichheit gelten bei Schweizer-System-Turnieren 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
- 10.6. 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
- 10.7. 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.
- 10.8. Bis zum Meldeschluss muss jeder teilnehmende Verein seine Mannschaftsaufstellung mit den Ersatzspielern in fester Reihenfolge, der Spielstärke nach beim Spielleiter für Mannschaftsturniere abgeben. Nach Turnierbeginn sind keine Nachmeldungen mehr möglich. Als Maßstab für die feste Reihenfolge gilt die aktuelle DWZ-Wertungsliste des DSB. Innerhalb einer Bandbreite von 200 DWZ kann die Aufstellung von der DWZ-Wertungsliste abweichen, d.h. es darf kein Spieler mit einer mehr als 200 Punkte schlechteren DWZ vor einem Spieler aufgestellt werden, der eine um mehr als 200 Punkte bessere DWZ besitzt. In begründeten Ausnahmefällen kann die feste Reihenfolge geändert werden. Die Entscheidung, ob es sich um einen Ausnahmefall handelt, trifft der Spielleiter für Mannschaftsturniere.
- 10.9. Die feste Reihenfolge der Brettbesetzung darf während des Turniers nicht geändert werden. Falsche Brettbesetzung hat den Verlust der Partie und aller nachfolgenden Paarungen zur Folge.
- 10.10. Fehlt ein Spieler, so müssen die Ersatzspieler unter Aufrücken der Mannschaft unten angeschlossen werden. Werden Bretter frei gelassen, so werden alle Partien ab dem ersten frei gelassenen Brett mit 0-1 für den Gegner gewertet.
- 10.11. Der Turnierleiter legt vor Turnierbeginn die Bedenkzeit in Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl fest. Die Bedenkzeit muss jedoch mindestens 25 Minuten je Spieler und Partie betragen.
- 10.12. Die Sieger erhalten die Titel:
Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U10 [Jahreszahl]
Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U12 [Jahreszahl]

Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U12w [Jahreszahl]
Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U14 [Jahreszahl]
Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U16 [Jahreszahl]
Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U16w [Jahreszahl]
Rheinland-Pfalz-Meister für Vereinsmannschaften U20 [Jahreszahl].

- 10.13. Die rheinland-pfälzischen Mannschaftsmeister müssen anschließend zusammen mit den Landesverbänden Thüringen, Saarland und Hessen noch Qualifikationsspiele bzw. die Mitteldeutsche Meisterschaft austragen. Dies betrifft nicht den Mannschaftsmeister U10. Details regelt die Ausschreibung bzw. die Spielordnung der Mitteldeutschen Meisterschaft.
- 10.14. Sagt ein für die Qualifikationsrunde zur Deutschen Vereinsmeisterschaft bzw. für die Mitteldeutsche Meisterschaft oder für die Deutsche Meisterschaft ein vorberechtigter Verein kurzfristig ab, so muss dieser umgehend die Schachjugend Rheinland-Pfalz über den Rückzug informieren. Zu informieren ist einer der folgenden Vorstandsmitglieder: 1.Vorsitzender, 2.Vorsitzender, Spielleiter für Mannschaftsturniere oder Referent für Spitzensport.
- 10.15. Der betreffende Verein muss sich überzeugen, dass diese Information angekommen ist. Eine E-Mail an einen der o.g. Funktionsträger ist daher nicht ausreichend. Wird die Schachjugend nicht unverzüglich informiert, so wird der Verein für die der Deutschen Meisterschaft folgenden Saison für die Vereinsmeisterschaften der Schachjugend Rheinland-Pfalz gesperrt (z.B. Keine Information über die Absage DVM 2013 → Sperre Saison 2013/2014). Das gleiche gilt, wenn die Absage zu kurzfristig erfolgt.
Zu kurzfristig ist eine Absage, wenn sie nicht bis spätestens 14 Tage vor der Qualifikationsrunde bzw. der Mitteldeutschen Meisterschaft oder der Deutschen Vereinsmeisterschaft erfolgt.

§ 11 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse 4er U10

11.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen der Altersgruppe U10.

§ 12 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse 4er U12

12.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen der Altersgruppe U12.

§ 13 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse U4er U14

13.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen der Altersgruppe U14.

§ 14 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse 4er U12w

14.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen der Altersklasse U12w; dabei darf eine Spielerin einem anderen Verein im Deutschen Schachbund angehören.

§ 15 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse 4er U16

15.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen der Altersklasse U16.

§ 16 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse 4er U16w

16.1. Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen der Altersklasse U16w; dabei darf eine Spielerin einem anderen Verein im Deutschen Schachbund angehören.

§ 17 Mannschaftsmeisterschaften der Altersklasse 6er U20

17.1. Eine Mannschaft besteht aus 6 Jugendlichen der Altersklasse U20.

§ 18 Schulschachwettbewerbe

18.1. Für die Schulschachwettbewerbe auf Landesebene sind alle Schülerinnen und Schüler von

Allgemein - und Berufsbildenden Schulen, außer Institutionen, die überwiegend der Erwachsenenbildung dienen, spielberechtigt.

18.2. In jeder Wettkampfgruppe (WK), außer WK Grundschule, spielen 8 Mannschaften um den Landestitel und zwar:

- die beiden Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Trier
- die beiden Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Koblenz
- die beiden Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Rheinhessen-Pfalz; Teil Rheinhessen
- die beiden Erstplatzierten des Regierungsbezirkes Rheinhessen-Pfalz; Teil Pfalz

18.3. In der WK Grundschulen sind jeweils 4 Mannschaften spielberechtigt.

18.4. Eine Mannschaft besteht aus 4 Schülern der gleichen Schule und einem volljährigen Begleiter. Bei Schulzentren wird die Regelung der DSJ übernommen.

18.5. Alljährlich werden die Schulschachwettbewerbe in 6 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 17. 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 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 Grundschule bis 4.Klasse

18.6. Die teilnehmenden Schulen sind dem Schulschachreferenten der SJRP vor Beginn der ersten Runde schriftlich zu melden. Dazu gehören die namentliche Brettbesetzung, die DWZ Zahl (wenn vorhanden) und das Geburtsdatum.

18.7. Für alle Wettkampfgruppen gilt:

Es darf kein (e) Spieler (in) mit einer um mehr als 200 Punkte schlechteren DWZ vor einem / einer Spieler (in) aufgestellt werden, der / die eine um mehr als 200 Punkte bessere DWZ besitzt.

18.8. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft gemeldet und eingesetzt werden. In begründeten Ausnahmefällen kann die Aufstellung am Turniertag noch ergänzt werden.

18.9. Es können beliebig viele Ersatzspieler gemeldet werden.

18.10. In allen Wettkampfgruppen ist die Brettfolge unveränderbar, Ersatzspieler/innen rücken von hinten ins Team hinein.

18.11. Gespielt wird ein Turnier nach Schweizer System mit bis zu 7 Runden oder ein Rundenturnier. Je nach Teilnehmerzahl erfolgt die Festlegung durch den Schulschachreferenten.

18.12. Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten / Spieler (in).

18.13. Die jeweiligen WK - Sieger qualifizieren sich direkt für die Deutschen Schulschachwettbewerbe. In der WK IV qualifizieren sich die beiden Erstplatzierten und in der WK G qualifizieren sich die vier Bestplatzierten für den Deutschen Schulschachwettbewerb. In der WK I gibt es keinen Bundeswettbewerb.

§ 19 Startgelder

19.1 Die Startgelder werden vom Vorstand der SJRP festgelegt.

§ 20 Sperren und Bußen

20.1. 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

20.2. Der Vorstand der SJRP 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 SJRP mit einer Höchstdauer von 1 Jahr
- Geldbußen für Mannschaften und Vereine bis 100 €

20.3. Gegen die Entscheidung des Turnierleiters (siehe §20.1) können verschiedenartige Proteste eingelegt werden. Genaue Details siehe §20 Proteste und Widerspruchsverfahren.

20.4. Gegen die Entscheidung des Vorstandes (siehe §20.2) kann beim Schiedsgericht des SBRP schriftlicher Protest eingelegt werden.

Die Protestgebühr beträgt 50 €.

Entscheidet sich das Schiedsgericht für den Protestführer wird die Gebühr zurückerstattet.

§ 21 Proteste und Widerspruchsverfahren für die Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften

21.1. Einzelmeisterschaften, Schulschachwettbewerbe und Mannschaftsmeisterschaften (wenn örtliches Turniergericht vorhanden)

21.1.1. Protestberechtigt sind bei Einzelmeisterschaften die Spieler und deren Eltern/Betreuer. Bei Mannschaftsmeisterschaften der Mannschaftsführer.

21.1.2. Der Ausnahmefall bei den Mannschaftsmeisterschaften wird unter §5.5 beschrieben. Sollte der Ausnahmefall nicht eintreten, gilt für Meisterschaften der §20.2.

21.1.3. Der Protest muss vor der nächsten Runde, beim Turnierleiter eingelegt werden, da er sonst keine Gültigkeit hat.

21.1.4. Gegen die Entscheidung des Turnierleiters kann Widerspruch eingelegt werden, dafür zuständig ist das örtliche Turniergericht. (Zusammensetzung siehe § 5.5)

21.1.5. Der Widerspruch muss schriftlich erfolgen.

21.1.6. Die Widerspruchsgebühr beträgt 10 €.

21.1.7. Die Entscheidung des Turniergerichtes ist endgültig, erst danach kann mit der nächsten Runde begonnen werden.

21.1.8. Wird einem Widerspruch entsprochen, wird die Gebühr zurückerstattet.

21.2. Mannschaftsmeisterschaften (wenn kein örtliches Turniergericht vorhanden)

21.2.1. Protestberechtigt bei den Mannschaftsmeisterschaften sind die Mannschaftsführer.

21.2.2. Der Protest ist gebührenfrei.

21.2.3. Der Protest muss vor der nächsten Runde, beim Turnierleiter eingelegt werden, da er sonst seine Gültigkeit verliert.

21.2.4. Nach der Entscheidung des Turnierleiters wird das Turnier zunächst beendet.

21.2.5. Unmittelbar nach Turnierende, spätestens jedoch nach 5 Tagen, kann gegen die Entscheidung des Turnierleiters Widerspruch eingelegt werden.

21.2.6. Für den schriftlichen Widerspruch zuständig ist der 1.Vorsitzende, der das Verfahren anschließend an den Spielleiter für Mannschaftsturniere weiterleitet. (siehe zusätzliche Hinweise unter §20.3 Sonderregelung)

21.2.7. Die Nachweispflicht des Eingangs des Widerspruchs beim 1.Vorsitzenden der SJRP besitzt der Widerspruchsführer.

21.2.8. Die Widerspruchsgebühr beträgt 10 € und muss innerhalb von 5 Tagen auf das

- Konto der Schachjugend Rheinland-Pfalz eingezahlt werden.
- 21.2.9. Werden die unter §20.2.5 und §20.2.8 aufgeführten Kriterien vom Widerspruchsführer nicht erfüllt, so wird der Widerspruch als unzulässig zurückgewiesen.
- 21.2.10. Werden die unter §20.2.5 und §20.2.8 aufgeführten Kriterien vom Widerspruchsführer erfüllt, entscheidet der Spielleiter für Mannschaftsturniere über den Protestfall. (siehe zusätzliche Hinweise unter §20.3 Sonderregelung)
- 21.2.11. Gegen die Entscheidung des Spielleiters für Mannschaftsturniere kann innerhalb von 5 Tagen nach Erhalt der schriftlichen Begründung, erneut Widerspruch eingelegt werden. Der schriftliche Widerspruch gegen die Entscheidung des Spielleiters für Mannschaftsturniere geht an den 1. Vorsitzenden, der das Verfahren an das Schiedsgericht des SBRP weiterleitet.
- 21.2.12. Die Nachweispflicht des Eingangs des Widerspruchs beim 1.Vorsitzenden der SJRP besitzt der Widerspruchsführer.
- 21.2.13. Die Widerspruchsgebühr beträgt 50 € und muss innerhalb von 5 Tagen auf das Konto der Schachjugend Rheinland-Pfalz eingezahlt werden.
- 21.2.14. Werden die unter §20.2.11 und §20.2.13 aufgeführten Kriterien vom Widerspruchsführer nicht erfüllt, so wird der erneute Widerspruch als unzulässig zurückgewiesen.
- 21.2.15. Werden die unter §20.2.11 und §20.2.13 aufgeführten Kriterien vom Widerspruchsführer erfüllt, entscheidet das Schiedsgericht des Schachbundes Rheinland-Pfalz (SBRP) als letzte Instanz.
- 21.2.16. Wird einem Widerspruch entsprochen, wird die Gebühr zurückerstattet.
- 21.3. Sonderregelung in den Fällen des § 20.2
- 21.3.1. Sofern der Spielleiter für Mannschaftsturniere für die Turnierleitung verantwortlich war, wird das Verfahren vom 1.Vorsitzenden direkt an das Schiedsgericht des SBRP weitergeleitet.
- 21.3.2. Der Widerspruchsführer muss vom 1.Vorsitzenden über die Vorgehensweise schriftlich informiert werden.

§ 22 Schlussbestimmungen

- 22.1. Die Spielregeln und Auslosungsbestimmungen der FIDE, die Spielordnung der DSJ und die Turnierordnung des Schachbundes Rheinland-Pfalz sind in dieser Reihenfolge Bestandteile dieser Spielordnung. Sie sind dann anzuwenden, wenn sich aus der SJRP-Spielordnung keine abschließende Regelung ergibt.
- 22.2. Zuständig für die Turnierleitung bei Einzelmeisterschaften ist der Spielleiter für Einzelturniere der SJRP, bei Mannschaftsmeisterschaften der Spielleiter für Mannschaftsturniere der SJRP, bei Schulschachwettbewerben der Schulschachreferent der SJRP. In Ausnahmefällen kann auch ein geeigneter Vertreter eingesetzt werden

§ 23 Inkrafttreten

Die vorliegende Spielordnung wurde mit ihren Änderungen von der Jugendversammlung am 25.09.2021 in Bacharach beschlossen und tritt mit der Veröffentlichung auf www.schachjugend-rheinland-pfalz.de in Kraft.