Jugend-Turnierordnung

I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

§ 1 Allgemeine Bestimmungen 2

1.1 Geltungsbereich 2
1.2 Übergeordnete Regelwerke 2
1.3 Spieljahr 2
1.4 Altersklassen 2
1.5 Auszuschreibende Turniere und Veranstaltungen 2
1.6 Proteste, Einsprüche, Anträge 3
1.7 Spielberechtigung 3
1.8 Gültigkeitsbestimmungen 3
1.9 Mobiltelefone / elektronische Kommunikationsmittel 3
1.10 FIDE-Regeln Anhang G 3

§ 2 Mannschaftsmeisterschaften der Jugend 4

2.1 Mannschaftspass 4
2.2 Nachmeldungen 4
2.3 Spielmodus, Bedenkzeit 4
2.4 Ergebnismeldung 4
2.5 Spielgemeinschaften 4
2.6 Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U20 4
2.7 Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 5
2.8 Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 6

§ 3 Einzelmeisterschaften der Jugend 6

3.1 Teilnahmeberechtigung 6
3.2 Spielklassen 6
3.3 Startberechtigung 6
3.4 Austragungsmodus 7
3.5 Spielmodus, Bedenkzeit 7
3.6 Wertung 7
3.7 Titel, Qualifikation zu Meisterschaften des BSJ 7

§ 4 Blitzschach-Einzelmeisterschaften 7

4.1 Austragungsmodus 7
4.2 Qualifikation zur Blitzschachmeisterschaft der BSJ 8

§ 5 Schnellschach-Einzelmeisterschaften der Jugend 8

§ 6 Schulschachmeisterschaften 8

§ 7 OSJ-Cup 8

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

1.1 Geltungsbereich

Die Bestimmungen der Jugend-Turnierordnung gelten für alle Turniere, die die Schachjugend (SJO) des Schachverbands Oberpfalz (SVO) veranstaltet.

1.2 Übergeordnete Regelwerke

Es finden die Regeln des Weltschachbundes (FIDE) Anwendung, soweit nicht Abweichungen in den Regeln des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB) und deren Jugendordnungen und in den nachfolgenden Bestimmungen enthalten sind.
Es gelten bei Überschneidung die Regelwerke in folgender Reihenfolge:
1. Jugend-Turnierordnung des SVO (JTO)
2. Turnierordnung des SVO
3. Regeln der Bayerischen Schachjugend (BSJ)
4. Regeln der Deutschen Schachjugend (DSJ)
5. Regeln der FIDE

1.3 Spieljahr

Das Spieljahr beginnt am 1. September eines Jahres und endet am 31. August des folgenden Kalenderjahres.

1.4 Altersklassen

Im Sinne dieser Spielordnung gilt als
- Jugendlicher U20, wer das 20. Lebensjahr
- Jugendlicher U18, wer das 18. Lebensjahr
- Jugendlicher U16, wer das 16. Lebensjahr
- Jugendlicher U14, wer das 14. Lebensjahr
- Jugendlicher U12, wer das 12. Lebensjahr
- Jugendlicher U10, wer das 10. Lebensjahr
- Jugendlicher U8, wer das 8. Lebensjahr

vor dem 1. Januar des jeweiligen Spieljahrs noch nicht vollendet hat.

1.5 Auszuschreibende Turniere und Veranstaltungen

Es sind jährlich folgende Turniere und Meisterschaften auszuschreiben:
1. Mannschaftsmeisterschaften für die Jugend U20, U16, und U14
2. Einzelmeisterschaften der Jugend
3. Blitzschachmeisterschaften der Jugend
4. Schnellschachmeisterschaften der Jugend
5. Schulschachmeisterschaften
6. OSJ-Cup

Die Jugendleitung des SJO kann darüber hinaus Vergleichswettkämpfe mit Jugendauswahlmannschaften, Jugendlehrgänge und weitere Turniere veranstalten.

1.6 Proteste, Einsprüche, Anträge

Bei Verstößen gegen diese Turnierordnung oder Regelwerken aus § 1.2 kann auch von Dritten Protest beim zuständigen Referenten eingelegt werden. Ebenso soll bei Anträgen, die die Regelungen des Spielbetriebes berühren, verfahren werden. Gegen die Entscheidung des Fachleiters kann binnen zwei Wochen bei der Bezirksjugendleitung der SJO schriftlich ein zu begründender Einspruch erhoben werden.
Einsprüche gegen Entscheidungen der Bezirksjugendleitung regeln sich nach der TO des SVO.

1.7 Spielberechtigung

An den Meisterschaften der SJO können nur Jugendliche teilnehmen, die die deutsche Staatsbürgerschaft besitzen oder ihren Hauptwohnsitz in Deutschland haben. Sie müssen dem BLSV oder einem entsprechenden Landessportverband gemeldet sein und laut Mitgliederverwaltung des DSB für einen des SVO angeschlossenen Verein aktives Spielrecht besitzen. Bei Mannschaftwettbewerben darf ein Spieler grundsätzlich nur für den Verein teilnehmen, für den er in dieser Saison auch auf Ebene der DSJ/BSJ spielberechtigt ist. Dies wird erreicht durch:

- Ersteintritt während der Saison,
- Vereinswechsel bis spätestens zum Stichtag der Vorsaison (15.07.),
- Vereinswechsel auch nach dem Stichtag mit Spielrechtsbestätigung durch die DSJ,
- Wiedereintritt während der Saison, wenn der Spieler vor dem Stichtag vereinslos war.

Bei Ligen gilt die Spielberechtigung nach SVO.
Der zuständige Referent kann Spielgemeinschaften oder Mannschaften mit zu spät gewechselten Spielern zulassen. Ein Qualifikationsrecht zur BSJ besteht nicht. Ein Vereinswechsel für die nächste Saison hat keinen Einfluss auf die Spielberechtigung für die noch auszutragenden Mannschaftswettbewerbe von der SJO, die noch zu dieser Saison gehören.

1.8 Gültigkeitsbestimmungen

Diese Turnierordnung gilt ab der Spielsaison 2015/16.

1.9 Mobiltelefone / elektronische Kommunikationsmittel

Mobiltelefone dürfen im ausgeschalteten Zustand mitgeführt werden, außer die Turnierausschreibung sieht etwas anderes vor. Ein Verstoß gegen eine anders lautende Turnierausschreibung bzw. hinsichtlich eines nicht ausgeschalteten Mobiltelefons wird mit Partieverlust bestraft. Weitere Sanktionen können analog Artikel 12.9 der FIDE-Regeln verhängt werden.

1.10 FIDE-Regeln Anhang G

Bei den Turnieren der Schachjugend Oberpfalz gilt in der Endspurtphase der Anhang G der FIDE-Regeln mit der Maßgabe, dass Anhang G4 keine Anwendung findet.

§ 2 Mannschaftsmeisterschaften der Jugend

2.1 Mannschaftspass

Jede bei einem Mannschaftswettbewerb startende Mannschaft benötigt einen Mannschaftspass (Aufstellung). Soweit die JTO keine Regelung trifft, gelten die Regelungen in der Ausschreibung.
Eine Mannschaftsmeldung besteht aus vier Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern.

2.2 Nachmeldungen

Es sind nur Spieler nachmeldbar, die in der laufenden Saison von keinem anderen Schachverein des DSB gemeldet wurden. Nachgemeldete Spieler können nur am Ende des Mannschaftspasses angeschlossen werden.

2.3 Spielmodus, Bedenkzeit

Die Bedenkzeit und den Spielmodus legt die Jugendleitung für die einzelnen Mannschaftswettbewerbe, soweit in der JTO keine Regelungen getroffen sind, fest.

2.4 Ergebnismeldung

Die Ergebnisse sind am gleichen Tag vom ausrichtenden Verein zu melden. Die Spielberichtskarte ist bis zum Ende des Spieljahrs aufzubewahren und auf Verlangen des Fachreferenten diesem vorzulegen.
Die Jugendversammlung kann für Versäumnisse einen geeigneten Strafenkatalog festlegen.

2.5 Spielgemeinschaften

Die Spielgemeinschaften bestehen aus maximal drei Vereinen und sind in allen Ligen erlaubt. Ein Qualifikationsrecht zur BSJ besteht nicht.

2.6 Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U20

2.6.1 Spielklassen und Ligeneinteilung

Die Einteilung der Mannschaftsmeisterschaft der Jugend erfolgt in folgende Spielklassen:
1. Eine Oberpfalzliga
2. Eine Bezirksliga
3. Kreisligen

Die Oberpfalz- und die Bezirksliga sollen mit acht Mannschaften spielen.
Die teilnehmenden Mannschaften an den Kreisligen werden nach geographischen Gesichtspunkten eingeteilt. Für die weiteren Regelungen der Kreisligen legt die Jugendleitung einen geeigneten Modus fest.

2.6.2 Mannschaftsaufstellung im Mannschaftskampf

Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern. Die Mannschaftsaufstellung in der Oberpfalz- und der Bezirksliga richtet sich dabei nach der Reihenfolge im Mannschaftspass.

2.6.3 Spielbeginn

Der Spielbeginn wird durch den zuständigen Referenten der Jugendleitung der SJO festgelegt.

2.6.4 Wertung

Eine Mannschaft erhält folgende Brettpunkte:

für einen Brettsieg:	1	Brettpunkt
für ein Brettremis:	0.5	Brettpunkte
für eine Brettniederlage:	0	Brettpunkte

Eine Mannschaft erhält für einen Mannschaftskampf folgende Mannschaftspunkte:

für mehr als 2 Brettpunkte:	2	Mannschaftspunkte
für 2 Brettpunkte:	1	Mannschaftspunkt
für weniger als 2 Brettpunkte:	0	Mannschaftspunkte

Die Rangfolge in der Tabelle richtet sich wie folgt:

1. Mannschaftspunkte
2. Brettpunkte
3. direkter Vergleich
4. Falls es den Auf- oder Abstieg betrifft, wird ein Stichkampf ausgetragen. Der Modus wird vom zuständigen Referenten festgelegt.

2.6.5 Aufstieg, Abstieg, Qualifikation

Aus der Oberpfalzliga und der Bezirksliga steigt die jeweils letztplazierte Mannschaft ab. Bei Abstieg von Mannschaften aus den Bayerischen Ligen in die Oberpfalzliga steigen weitere Mannschaften ab (gleitender Abstieg). Mannschaften, die aus Bayerischen Liegen ausscheiden, gelten als Absteiger.
Aus der Bezirksliga steigen die beiden erstplazierten Mannschaften in die Oberpfalzliga auf.
Aus den Kreisligen steigen zwei Mannschaften, i.d.R. die Kreisligameister, in die Bezirksliga auf. Bei mehr als zwei Kreisligen und nur zwei freien Plätzen in der Bezirksliga entscheidet ein Qualifikationsturnier über die Aufsteiger zur Bezirksliga.
Für die weiteren Regelungen besonders hinsichtlich der Qualifikationskämpfe legt der zuständige Referent einen geeigneten Modus fest.

2.6.6 Titel, Qualifikation für Meisterschaft der BSJ

Der Sieger der Oberpfalzliga der Jugend erhält den Titel „Oberpfälzer Jugendmannschaftsmeister“.
Die Platzierung in der Mannschaftsmeisterschaft entscheidet über die Qualifikation zu Meisterschaften und Qualifikationen der BSJ.

2.7 Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16

2.7.1 Spielklassen und Ligeneinteilung

Die Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 wird im k.o.-System ermittelt.
Die besten vier Mannschaften nach DWZ-Schnitt der ersten vier Bretter werden dabei gesetzt.
Die Einteilung der Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 erfolgt nach Bedarf und Meldung durch den zuständigen Referenten.
Die im k.o.-System verbliebenen vier Mannschaften spielen nach einem durch den zuständigen Referenten festgelegten geeigneten Modus in einer Endrunde um den Titel „Oberpfälzer Jugendmannschaftsmeister U16“.

2.7.2 Mannschaftsaufstellung im Mannschaftskampf

Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern.
Die Mannschaftsaufstellung richtet sich nach der Reihenfolge im Mannschaftspass.

2.7.3 Spielbeginn

analog § 2.6.3

2.7.4 Wertung

analog § 2.6.4

2.7.5 Qualifikation für Meisterschaft der BSJ

Die Platzierung in der Mannschaftsmeisterschaft entscheidet über die Qualifikation zu Meisterschaften und Qualifikationen der BSJ.

2.8 Mannschaftsmeisterschaft der Jugend U14

Die Durchführung einer U14-Mannschaftsmeisterschaft wird durch die Jugendleitung bzw. den zuständigen Referenten nach Bedarf geregelt.
Der Sieger der U14-Mannschaftsmeisterschaft erhält den Titel „Oberpfälzer Jugendmannschaftsmeister U14“.
Die Platzierung in der Mannschaftsmeisterschaft entscheidet über die Qualifikation zu Meisterschaften und Qualifikationen der BSJ.

§ 3 Einzelmeisterschaften der Jugend

3.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jeder Jugendliche, der nach der TO des SVO eine Spielberechtigung besitzt. Die Meldung hat bis zum ausgeschriebenen Termin zu erfolgen.

3.2 Spielklassen

Die Einteilung erfolgt in die Spielklassen U18, U16, U14, U12, U10, U8, U18w, U16w, U14w, U12w, U10w und U8w. Mehrere Spielklassen können zu Spielgruppen zusammengefasst werden. Es erfolgt eine getrennte Wertung.

3.3 Startberechtigung

Für die Meisterschaften der Jugend U18, U16 und U14 sind folgende Spieler startberechtigt:

A. Vorberechtigte:
1. Die sechs Erstplatzierten - einschließlich Punktgleiche - des Vorjahres.
2. Die drei Erstplatzierten - einschließlich Punktgleiche - des Vorjahres, der nächstniedrigen Altersklasse, wenn sie die Altersklasse wechseln.
3. Weitere Spieler, deren DWZ über dem Durchschnitt des Vorjahres der entsprechenden Altersklasse liegt.

B. Qualifizierte:
Spieler, die nach dem geltenden Punktsystem des OSJ-Cups (§ 7 der TO) mindestens 20 Punkte im Kalenderjahr erhalten haben.

C. Über die Zulassung weiterer Spieler entscheidet der zuständige Referent.

Als Zielgröße sollen dabei 24 Teilnehmer je Altersklasse nicht überschritten werden, es sei denn, die Anzahl der Vorberechtigten (A.) und Qualifizierten (B.) je Altersklasse ist höher.

3.4 Austragungsmodus

Die Meisterschaften der einzelnen Spielklassen sollen möglichst in sieben Runden nach Schweizer System gespielt werden. Bei Teilnehmerzahlen bis acht soll im Rundensystem gespielt werden. Die einzelnen Modalitäten regelt der zuständige Referent.

3.5 Spielmodus, Bedenkzeit

Die Bedenkzeit soll sich an den Bestimmungen der Turnierordnung der BSJ orientieren.

3.6 Wertung

Über die Platzierung entscheidet bei
A Turnieren nach Schweizer-System:
1. Punkte
2. Buchholzwertung (eine Streichwertung nach FIDE)
3. verfeinerte Buchholzwertung (eine Streichwertung nach FIDE)
4. direkter Vergleich

B Vollrundenturnieren:
1. Punkte
2. Sonneborn-Berger
3. direkter Vergleich

3.7 Titel, Qualifikation zu Meisterschaften des BSJ

Der Sieger der Jugend U18 ist „Jugendoberpfalzmeister“.
Die Platzierungen in den Endtabellen entscheiden über die Qualifikation zu den Meisterschaften des BSJ. Bei gleichen Platzierungen ist ein Blitzentscheid zu spielen (zunächst 1 Partie, anschließend Entscheidungspartie mit 6:5 Minuten für den Weißspieler und Pflicht zum Sieg, jeweils mit Farb-auslosung)

§ 4 Blitzschach-Einzelmeisterschaften

4.1 Austragungsmodus

Die Meisterschaft soll in den Altersklassen U20, U18, U16, U14, U12, U10 und Mädchen (U20, U14) durchgeführt werden.
Der Austragungsmodus für das Turnier ist vom jeweiligen Referenten an Ort und Stelle festzulegen.

4.2 Qualifikation zur Blitzschachmeisterschaft der BSJ

Die Platzierungen entscheiden über die Qualifikation zur Blitzschachmeisterschaft der BSJ.

§ 5 Schnellschach-Einzelmeisterschaften der Jugend

Die Meisterschaft soll in den Altersklassen U20 und Mädchen (U20) durchgeführt werden. Der Austragungsmodus für das Turnier ist vom jeweiligen Referenten an Ort und Stelle festzulegen.

§ 6 Schulschachmeisterschaften

Die Durchführung der Schulschachmeisterschaften übernimmt der Referent für Schulschach. Er regelt in der Ausschreibung die Modalitäten unter Berücksichtigung der Erfordernisse und Regelungen der Bayerischen Schulschachmeisterschaft.

§ 7 OSJ-Cup

Der OSJ-Cup ist eine Turnierserie im Schnellschach-Modus, die in den Altersklassen U18, U16, U14, U12, U10, U8 und Mädchen (U18, U14) durchgeführt werden soll.
Insgesamt sollen fünf oder sechs Turniere pro Saison ausgetragen werden.
Der Austragungsmodus für die einzelnen Turniere ist vom jeweiligen Referenten an Ort und Stelle festzulegen.

Es wird eine Gesamtwertung nach folgendem Punktesystem pro Turnier durchgeführt:

Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	25	9	7
2	20	10	6
3	15	11	5
4	12	12	4
5	11	13	3
6	10	14	2
7	9	15	1
8	8		

Die vier besten Turnierresultate gehen in die Gesamtwertung ein, wenn mindestens zwei Turniere gespielt wurden.