



**SCHACHBUND RHEINHESSEN e.V.**

**Spielordnung für den Jugendspielbetrieb des Schachbundes  
Rheinessen**

## I. Vorbemerkungen

- A. Alle Spieler des Schachbundes Rheinessen müssen eine Spielgenehmigung des Schachbundes Rheinessen (Spielerpass und/oder Eintrag in der Vereinsstammliste) oder eine vorläufige Spielerlaubnis (VSG) besitzen. Hiervon ausgenommen sind alle Schulschachturniere.
- B. Für alle Sportveranstaltungen im Rahmen des SBRhh herrscht Rauchverbot.
- C. Von allen Teilnehmern an Sport- und Freizeitveranstaltungen des SBRhh wird ein moralisch und sportlich einwandfreies Verhalten erwartet.

## II. Allgemeines

### A. Spielbetrieb

Der SBRhh trägt alljährlich folgende Turniere aus:

1. Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft
  - a) Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft U 18
  - b) Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft U 16
  - c) Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft U 14
  - d) Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft U 12
  - e) Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft U 10
  
2. Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft im Blitzschach (Klassen siehe II.A.1.)
  
3. Rhein Hessische Meisterschaft für Vereinsjugendmannschaften
  - a) 4er U16 VM Jugendliga
  - b) 4er U12 VM Jugendliga
  
4. Rhein Hessische Schulschachwettbewerbe
  - a) WK I (U21)
  - b) WK II (U17)
  - c) WK III (U15)

- d) WK IV (U13)
  - e) WK Grundschule (U11)
  - f) WK Mädchen (U21)
5. Bei geringer Beteiligung können Turniere zusammengelegt werden.

#### **B. Spielberechtigung**

An diesen Veranstaltungen können nur Jugendliche teilnehmen, die am Stichtag (31.12. des Vorjahres) nicht älter als

- 1. 19 Jahre (U20)
- 2. 17 Jahre (U18)
- 3. 15 Jahre (U16)
- 4. 13 Jahre (U14)
- 5. 11 Jahre (U12)
- 6. 9 Jahre (U10)
- 7. 7 Jahre (U8) sind.

Bei Turnieren über mehrere Termine gilt immer der Stichtag zum Vorjahr des letzten Spieltages.

Beispiel: Die Jugendliga 2029/2030 endet in 2030. Das Vorjahr ist also 2029.

#### **C. Vertretung**

Der SBRhh vertritt das Jugendschach gegenüber

- 1. dem Schachbund Rheinessen e.V.
- 2. der Schachjugend Rheinland-Pfalz.

### **III. Turniere und Meisterschaften**

#### **A. Rhein Hessische Jugendeinzelmeisterschaft**

- 1. Die Teilnehmer ermitteln in ihrer Gruppe den Sieger. Es werden nach Möglichkeit sieben Runden – je nach Teilnehmerzahl – Schweizer System oder Rundensystem gespielt.
- 2. Die Meisterschaften werden nach der letzten Runde abgeschlossen. Bei Punktgleichheit entscheidet

##### 2.1 Turnieren im Schweizer System

- a) die Buchholzwertung

- b) die Buchholzsumme
- c) die Siegwertung
- d) der direkte Vergleich
- e) Blitzentscheid mit vertauschten Farben

#### 2.2 bei Rundenturnieren

- a) die Sonneborn-Berger-Wertung
- b) die Siegwertung
- c) der direkte Vergleich
- d) Blitzentscheid mit vertauschten Farben

3. Die Bedenkzeit beträgt für U18 bis U14 2 Stunden/40 Züge + ½ Stunde für den Rest und für die U10/U12 1 Stunde für die gesamte Partie.
4. Die Sieger erhalten den Titel „Rheinhessische(r) ... Jugendmeister(in) ...“.
5. Die beste Spielerin im U14, im U16 sowie im U18-Turnier erhält den Startplatz für die jeweilige Altersklasse bei der Jugendeinzelmeisterschaft der Schachjugend Rheinland-Pfalz. Sollte kein U18-Turnier zustande kommen, erhält die beste Spielerin / der beste Spieler U18 im höherwertigen Turnier der Rheinhausenmeisterschaften den Startplatz für die Jugendeinzelmeisterschaft der Schachjugend Rheinland-Pfalz.

### **B. Rheinhessische Jugendeinzelmeisterschaft im Blitzschach**

1. Der Spielleiter legt den Spielmodus fest.
2. Die Sieger erhalten den Titel „Rheinhessische(r) ... Jugendmeister(in) ... im Blitzschach“.

### **C. Rheinhessische Meisterschaft für Vereinsjugendmannschaften**

1. Es wird in zwei Altersklassen gespielt:
  - a) WK II 4er U16 Jugendliga
  - b) WK III 4er U12 Jugendliga
2. Bei mehr als 8 Mannschaften pro Altersklasse kann der Spielleiter in der WK II und WK III Gruppen mit max. 8 Mannschaften nach dem DWZ-Durchschnitt der Mannschaften einteilen. Zur Berechnung des DWZ-Durchschnitts legt der Spielleiter für Spieler ohne DWZ eine Wertungszahl fest.
3. Gespielt wird in einem Rundensystem an bis zu 7 Spieltagen.

4. Die Bedenkzeit wird vom Spielleiter festgelegt und in der Ausschreibung bekannt gegeben.
5. Spielberechtigt für die jeweiligen Mannschaften sind nur Spieler, die während der laufenden Saison (01.07. bis 30.06) für keinen anderen rheinland-pfälzischen Verein spielberechtigt waren.
6. Jede Mannschaft kann Ersatzspieler stellen. Spieler einer Mannschaft des gleichen Vereins mit höherer Ziffer gelten als Ersatzspieler. Ebenso Spieler der U12-Jugendliga-Mannschaft(en) eines Vereins für die U16-Jugendliga.
7. Jede Mannschaft darf beliebig viele Gastspieler eines anderen Vereins in der Mannschaft melden. Pro Spiel dürfen zwei Gastspieler aus anderen Vereinen, die dem Schachbund Rheinessen angehören, eingesetzt werden. Die Gastspieler dürfen nicht bereits in einer Jugendmannschaft des eigenen Vereins gemeldet sein.
8. Die Mannschaften sind dem Spielleiter vor Beginn der 1. Runde bis **1. Juli** schriftlich zu melden. Die Reihenfolge der Brettbesetzung mit Namen, Vornamen, Passnummer, DWZ und Geburtsdatum ist bis zum **1. August** zu melden. Für Gastspieler ist eine formlose schriftliche Genehmigung des Vereins der Mannschaftsmeldung beizufügen.
9. Jeder Spieler darf höchstens an drei Spieltagen als Ersatzspieler in übergeordneten Mannschaften eingesetzt werden. Die Hin- und Rückrunde in der Altersklasse U12 zählen als ein Spieltag.
10. Für die Anwendung von VII.27 der TO des SBRP gilt das nicht-Antreten in Hin- und Rückrunde des gleichen Spieltags als einmaliges nicht antreten.
11. Die Brettfolge darf jeweils um nicht mehr als einen Platz geändert werden. Falsche Brettbesetzung zieht den Verlust der Partie und aller nachfolgenden Bretter nach sich.
12. Die Meldung des Mannschaftsergebnisses erfolgt über den Internet-Ergebnisdienst. Die Heimmannschaft hat das Ergebnis im Anschluss an das Spiel bis spätestens Sonntag, 20.00 Uhr, am gleichen Wochenende einzugeben. Die Strafen bei Nichtbeachtung werden von der Turnierordnung des Schachbundes Rheinessen übernommen.
13. Die Meisterschaft wird nach Ablauf der letzten Protestfrist abgeschlossen. Bei Punktgleichheit entscheidet
  - a) Die höhere Anzahl der Brettpunkte aus allen Kämpfen.
    - (1) Sind die Brettpunkte gleich, wird ein Entscheidungsspiel um die Meisterschaft ausgetragen. Endet dieses Unentschieden, wird analog (3) verfahren.

(2) Bei der Ermittlung der Brettanzahl werden die erzielten Brettanzahlen gegen solche Mannschaften nicht gewertet, gegen die mindestens eine der betroffenen Mannschaften kampflos gewonnen hat. Ändert sich dadurch die Reihenfolge, findet ein Entscheidungsspiel statt.

(3) Bei abermaligem Gleichstand entscheidet ein Schnellschach-Stichkampf, danach Blitzpartien bis zur Entscheidung.

- b) danach die Sonneborn-Berger-Wertung
- c) danach die Siegwertung
- d) danach der direkte Vergleich
- e) danach die Startrangliste

14. Die Sieger der Wettkampfklassen erhalten den Titel "Rhein Hessischer Vereinsjugendmannschaftsmeister .... U16/U12"

#### **D. Rhein Hessische Schulschachwettbewerbe**

1. Teilnahmeberechtigt sind allgemein- und berufsbildende Schulen außer denen, die überwiegend der Erwachsenenbildung dienen. Stichtag ist der 31.12. des Vorjahres.

2. Die Gruppeneinteilung ist folgende:

WK I: Alle Schüler, die am Stichtag das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten  
WK II: Alle Schüler, die am Stichtag das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten  
WK III: Alle Schüler, die am Stichtag das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten  
WK IV: Alle Schüler, die am Stichtag das 12. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten  
WK G: Alle Schüler, die am Stichtag das 10. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten  
WK M: Alle Schülerinnen, die die WK-I-Bedingung erfüllen

3. Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und einem volljährigen Begleiter.

4. Jede Mannschaft ist dem Schulschachreferenten vor der 1. Runde schriftlich zu melden, und zwar namentlich in der Reihenfolge der Brettbesetzung. Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft gemeldet und eingesetzt werden. In allen Wettkampfgruppen ist die Brettfolge unveränderbar, Ersatzspieler/innen rücken von hinten ins Team hinein. Falsche Brettbesetzung zieht den Verlust der Partie und aller nachfolgenden Bretter nach sich. Die Pflicht zum Aufrücken entfällt, wenn ein Spieler während des Turniers die Mannschaft verlässt.

5. 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. Spieler (in) ohne DWZ werden mit einer Wertungszahl von 800 gerechnet, „Spielfrei“ mit einer DWZ von 0.
6. Der Schulschachreferent bestimmt den Spielmodus. Normalerweise wird ein einfaches Runden- oder Schweizer-System-Turnier gespielt. Der Sieger ist berechtigt, am rheinland- pfälzischen Schulschachwettbewerb teilzunehmen.
7. Die Wettbewerbe werden nach der letzten Runde abgeschlossen. Bei Punktgleichheit entscheidet:
  - a) die höhere Anzahl der Brettpunkte
  - b) die Sonneborn-Berger- bzw. Buchholzwertung
  - c) danach der direkte Vergleich.Bei erneutem Gleichstand wird der Platz geteilt, für Plätze die zur Teilnahme am Landesentscheid berechtigen, entscheidet ein StICKkampf, wobei Modus und Bedenkzeit vom Schulschachreferenten festgelegt werden.
8. Der Sieger erhält den Titel „Rhein Hessischer Schulschachsieger .... der Wettkampfgruppe ..“
9. Der Schulschachreferent legt die Bedenkzeit fest. Es sollte die gleiche Bedenkzeit wie beim rheinland-pfälzischen Wettbewerb angewendet werden.

#### **IV. Ergänzende Bestimmungen**

##### **A. Startgebühren**

Sie werden vom Vorstand des SBRhh festgelegt und sind vor Beginn der Kämpfe zu entrichten.

##### **B. Termine**

Auslosung und Festlegung der Termine für Mannschaftskämpfe der Jugendlichen erfolgen durch den Spielleiter. Die festgelegten Termine sind einzuhalten.

Spieltermin ist Samstag 16.00 Uhr.

Vorverlegungen können nur erfolgen:

1. aus zwingenden Gründen und im beiderseitigen Einverständnis der beiden Partner. Voraussetzung ist das Einverständnis des Spielleiters.
2. durch den zuständigen Spielleiter aufgrund besonderer Anlässe.

In dringenden Ausnahmefällen kann der Spielleiter eine Nachverlegung gestatten bzw. anordnen. In der letzten Runde sind keine Nachverlegungen möglich.

##### **C. Mannschaftskämpfe**

Die Ausschreibung zu den Meisterschaften regelt den Beginn der Kämpfe.

**D. Wettkampfdurchführung**

Jede Mannschaft stellt einen sachkundigen Mannschaftsführer. Dieser muss sich vor Beginn des Kampfes überzeugen, dass die Aufstellung seiner Mannschaft in Übereinstimmung mit der Spielordnung erfolgte. Bei Entscheidungsspielen um den Aufstieg bestimmt der Spielleiter einen Schiedsrichter.

**E. Sperren, Bußen und Proteste**

1. Bei unentschuldigtem Nichtantreten einer Mannschaft am Mannschaftsspieltag wird ein Strafentgelt in Höhe von € 30 erhoben, bei entschuldigtem Nichtantreten € 15. Entschuldigtes Nichtantreten setzt eine Mitteilung an die gegnerische Mannschaft und den Turnierleiter spätestens einen Tag vor dem Mannschaftsspieltag voraus.
  
2. Der Turnierleiter kann bei Verstößen gegen die Spielordnung oder die Ausschreibung, bzw. bei Fehlverhalten von Spielern, Begleitern oder einer Mannschaft folgende Bußen aussprechen:
  - a) Verwarnung
  - b) Verlust der Partie oder des Kampfes
  - c) Ausschluss von der laufenden Veranstaltung
  
3. Der Vorstand kann – auf Antrag des zuständigen Spielleiters – gegenüber Spielern, Mannschaften und Begleitern:
  - a) schriftliche Verwarnungen erteilen, die dem Betroffenen und dem Verein zugestellt werden,
  - b) im Wiederholungsfall oder bei schwerwiegenden Verstößen eine Sperre für Veranstaltungen des SBRhh mit einer Höchstdauer von einem Jahr aussprechen,
  - c) für Mannschaften Geldbußen bis 50,00 € verhängen.
  
4. Gegen die Entscheidungen des Wettkampfleiters/Schiedsrichters kann Protest eingelegt werden. Dieser muss:
  - a) bei Einzelmeisterschaften vor Beginn der nächsten Runde schriftlich beim vor jedem Turnier zu wählenden lokalen Turnierausschuss eingereicht werden (Protestgebühr 5 €).



b) bei Mannschaftsmeisterschaften innerhalb von sieben Tagen in dreifacher Ausfertigung schriftlich beim Spielleiter für Mannschaftsturniere des SBRhh erfolgen. Dem Protest ist ein Nachweis über die an den SBRhh bezahlte Protestgebühr in Höhe von 15 € beizufügen. Erfolgt binnen drei Wochen nach Eingang des Protestes keine Entscheidung, wird die Protestgebühr zurückerstattet.

5. Gegen die Entscheidung des Spielleiters für Mannschaftsturniere kann in derselben Weise Widerspruch beim Turnierausschuss des SBRhh eingelegt werden. Dem Widerspruch ist ein Nachweis über die an den SBRhh zu bezahlende Protestgebühr beizufügen.
6. Wird einem Protest stattgegeben, so werden alle Gebühren zurückerstattet.

#### **F. Spielweise, Spielregeln, Streitfälle**

1. Die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), die Spielordnung der DSJ, die Spielordnung der SJRP und die Turnierordnung des SBRhh bilden einen Bestandteil dieser Spielordnung und sind grundsätzlich dann anzuwenden, wenn diese Ordnung nichts anderes vorsieht.
2. Wenn nicht durch diese Spielordnung ein anderer mit der Turnierleitung beauftragt wird, ist dafür der Spielleiter des SBRhh zuständig. Er kann andere mit der Turnierleitung beauftragen.
3. Als letzte Instanz des SBRhh in spieltechnischen Fragen entscheidet der Turnierausschuss des SBRhh.
4. Zu allen von des SBRhh ausgerichteten oder beschickten Turnieren hat der zuständige Turnierleiter eine detaillierte Ausschreibung mit sämtlichen Einzelheiten bekanntzugeben, außerdem
  - a) wo und wann Runden gespielt werden,
  - b) bei Schweizer System Auslosungsmodus, Zeitpunkt und Ort der Auslosung,
  - c) die Wertung bei Punktgleichheit.
5. Bei allen Turnieren wird die Spielzeit durch den zuständigen Spielleiter rechtzeitig bekannt gegeben.
6. Proteste haben keine aufschiebende Wirkung. Nach Beendigung eines Turnieres können Proteste nicht mehr eingebracht werden.

#### **V. Inkrafttreten**

Die Spielordnung für den Jugendspielbetrieb tritt durch Beschluss der Mitgliederversammlung des Schachbundes Rheinessen vom 09.06.2018 in Kraft.