

# Turnierordnung

Stand: 12. April 2022

## §1 Turnierbetrieb

1.1. Die Schachjugend Schleswig-Holstein (SJSH) regelt den Jugendspielbetrieb im Rahmen des Schachverbandes Schleswig-Holstein (SVSH).

1.2. Die nachfolgenden Bestimmungen gelten gleichermaßen für Spielerinnen und Spieler.

1.3. Die Schachjugend Schleswig-Holstein führt jährlich folgende Turniere durch:

- a. LandesJugendEinzelMeisterschaften
- b. LandesJugendSchnellSchachEinzelMeisterschaften
- c. LandesJugendEinzelBlitzMeisterschaft
- d. Jugendlandes-/-verbandsliga
- e. Jugendmannschaftspokal
- f. LandesVereinsMeisterschaften der Jugend
- g. LandesJugendBlitzMannschaftsMeisterschaft
- h. LandesSchulSchachMeisterschaften

1.4. Es gilt die Spielerpassordnung des Deutschen Schachbundes (DSB) mit den Abweichungen und Ergänzungen der Turnierordnung des SVSH.

1.5. Die SJSH veranstaltet Turniere in verschiedenen Altersklassen. Stichtag für alle Altersklassen ist der 31. Dezember.

1.6. Alle Spieler, Mannschaften und Begleiter sind verpflichtet, die Bestimmungen dieser Turnierordnung und die zu der betreffenden Veranstaltung ergangene Ausschreibung im Sinne des "Fair Play" zu beachten sowie die allgemeine Ordnung des Turniers zu wahren. Diese Verpflichtung erstreckt sich auf das Verhalten in der Unterkunft und während der spielfreien Zeit. Sie beinhaltet insbesondere die Beachtung allgemeiner Gebote und Verbote, die von Turnierleitung, Ausrichter und Träger der Unterkunft erlassen wurden. Verstöße können nach §6 geahndet werden.

1.7. Spielberechtigt sind ausschließlich Spieler, welche die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder ihren Lebensmittelpunkt in der Bundesrepublik Deutschland haben. Dies ist dem Spielleiter Mannschaft auf dessen Wunsch hin vor dem Ligenbeginn durch eine Melde-, Schul- bzw. Ausbildungsbescheinigung oder andere amtliche Bescheinigungen nachzuweisen. Über begründete Ausnahmen entscheidet der Vorstand der SJSH.

## §2 Einzelmeisterschaften

## 2.1 Allgemeines

- a. Bei mehrtägigen Einzelturnieren ist für minderjährige Spieler eine schriftliche Erklärung der Erziehungsberechtigten der Meldung beizufügen, aus der hervorgehen muss, dass diese mit einer Teilnahme des betreffenden Spielers einverstanden sind, die Bestimmungen der Ausschreibung zur Kenntnis genommen haben und diese akzeptieren. Soweit nach dieser Turnierordnung die Betreuung von Spielern oder Mannschaften durch Begleiter vorgeschrieben ist, sind diese vor Turnierbeginn innerhalb einer zu bestimmenden Frist namentlich zu benennen. Begleiter, die durch Beschluss des Vorstandes der SJSH als ungeeignet erkannt wurden, dürfen nicht benannt werden. Der Beschluss ist zu begründen und dem Betroffenen und dessen Verein bekannt zu geben.
- b. Bei Punktgleichheit bei Turnieren im Schweizer-System entscheidet:
  1. Die Buchholzwertung
  2. Die Sonneborn-Berger Wertung
  3. Die Anzahl der Siege
  4. Bei abermaligen Gleichstand wird der Platz geteilt

Bei Punktgleichheit bei Turnieren im Rundensystem entscheidet:

1. Die Sonneborn-Berger-Wertung
2. Danach die Zahl der Siege
3. Bei abermaligen Gleichstand wird der Platz geteilt

## 2.2 LandesJugendEinzelMeisterschaften

- a. Die Jugend-Einzelmeisterschaften werden vom Spielleiter Einzel geleitet. Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder eines Schachvereins im Schachverband Schleswig-Holstein, die gemäß der Turnierordnung der Deutschen Schachjugend (DSJ) Jugendliche sind.
- b. Es wird in Altersgruppen gespielt, die in Meister- und Vormeisterklassen unterteilt werden können. Die Klasseneinteilung orientiert sich unter Berücksichtigung regionaler Besonderheiten an den Deutschen Meisterschaften.
- c. Die Bedenkzeit in den Vormeisterklassen beträgt 90 Minuten für 40 Züge, anschließend erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie, bei zusätzlich 30 Sekunden pro Zug von Beginn an.  
Die Bedenkzeit in den Meisterklassen beträgt 90 Minuten für 40 Züge, anschließend erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie, bei zusätzlich 30 Sekunden pro Zug von Beginn an. Die Bedenkzeit für U12, U10, U8 beträgt 75 Minuten pro Spieler und Partie.
- d. Für StICKKämpfe zur LandesJugendEinzelMeisterschaft und zur DeutschenJugendEinzelMeisterschaft gilt folgender Modus:
  1. 2 Partien mit dem Zeitmodus des zu qualifizierenden Turniers

2. 2 Schnellschachpartien á 15min pro Spieler
3. 2 Blitzpartien á 3min+2sec von Beginn an pro Spieler
4. 1 Partie Armageddon, Weiß 6 min und Schwarz 5 min, gewinnt Weiß hat er gewonnen, bei Remis oder Sieg Schwarz gewinnt Schwarz die Partie

Die Farben für die Partien der verschiedenen Kategorien werden jeweils zu Beginn gelost.

### 2.3 LandesJugendEinzelMeisterschaft - Berechtigung und Gruppeneinteilung

1. Jugendliche der Altersklassen U12 und jünger sind bei ihrer ersten Teilnahme auch ohne Spielerpass teilnahmeberechtigt, sofern nicht bereits ein Spielerpass für sie ausgestellt oder eine vorläufige Spielgenehmigung erteilt wurde.

Jugendliche der übrigen Altersklassen benötigen eine Spielgenehmigung für einen Verein im Landesverband Schleswig-Holstein. Näheres regelt die Ausschreibung.

2. In den Meisterklassen der Altersgruppen U18, U16 und U14 spielen zehn Jugendliche im Rundensystem.

3. Die drei Erstplatzierten der Meisterklassen sind auch für das nächste Jahr für die Meisterklasse qualifiziert. Dies trifft auch zu, wenn die jeweiligen Spieler die Altersklasse wechseln. Die 4. und 5. Platzierten erhalten die Meisterklasse, sofern sie ihre Altersklasse nicht wechseln. Die Sieger der Vormeisterklassen und der Altersklasse U12 steigen in die dem Alter im nächsten Jahr entsprechende Meisterklasse auf. Die verbleibenden freien Plätze werden durch den Vorstand per Punktekatalog vergeben. Diese Vergabe ist endgültig. StICKkämpfe und Ablehnungen werden per Punktekatalog begründet.

4. Der Modus zur Ermittlung der Landesmeisterinnen und Vertreterinnen der Schachjugend Schleswig-Holstein bei der Deutschen Einzelmeisterschaft wird vom Vorstand der SJSJH erarbeitet. Der Modus wird jährlich neu für die Dauer der LJEM verabschiedet und zusammen mit der Ausschreibung für die LJEM verabschiedet. Die Ermittlung der Landesmeisterinnen und Vertreterinnen der Schachjugend Schleswig-Holstein bei der Deutschen Einzelmeisterschaft kann auf gesonderten Veranstaltungen außerhalb oder während der LJEM erfolgen.

5. Die Sieger der Altersklasse U10 und U12 sowie der Meisterklassen erhalten den Titel "Schleswig-Holsteinischer Jugend-...-Meister (Jahr)."

6. Die jeweiligen Landesmeister einer Altersklasse sind für die entsprechende Deutsche Meisterschaft qualifiziert. Sind zwei oder mehr Spieler punktgleich auf dem 1. Platz in einer der Meisterklassen, entscheiden die unter 2.1.b aufgelisteten Feinwertungen im Rundensystem über die Platzierung und die Entsendung zur Deutschen Meisterschaft. Diese Regelung findet auch auf den weiteren Plätzen Anwendung, wenn die Schachjugend Schleswig-Holstein mehr als einen Kontingentsplatz in der jeweiligen Altersklasse hat.

In den Altersklassen U10 und U12 werden bei Punktgleichheit die betroffenen Spieler gemeinsam zu Siegern ernannt. Sollten die Kontingentsplätze Schleswig-Holsteins bei

der Deutschen Meisterschaft nicht für die Anzahl der Landesmeister ausreichen, werden die Platzierungen mit den unter 2.1b aufgelisteten Feinwertungen im Schweizer-System ermittelt. Hat die Schachjugend Schleswig-Holstein mehr Kontingentplätze als Landesmeister, wird bei Punktgleichheit auf den weiteren Plätzen ebenso verfahren.

Führen die Feinwertungen nach 2.1.b keine eindeutige Entscheidung herbei und die SJSJ hat nicht genügend Kontingentplätze um alle punktgleichen Spieler zur DJEM zu entsenden, wird nach 2.2.d ein Stichkampf gespielt.

Verzichten die für den Stichkampf gesetzten Spieler, entfällt das Nominierungsrecht auf den Vorstand der SJSJ. Verzichtet einer der vorqualifizierten Spieler auf seinen Startplatz für die DJEM, so rückt der Nächstplatzierte nach.

## 2.4. LandesJugendBlitzEinzelMeisterschaft

Die Schachjugend Schleswig-Holstein richtet eine LandesJugendBlitzEinzelMeisterschaft aus. Die LandesJugendBlitzEinzelMeisterschaft findet als Turnier ohne Vorqualifikation statt. Näheres regelt die Ausschreibung.

## 2.5 LandesJugendSchnellSchachEinzelMeisterschaften

a. Die Schachjugend Schleswig-Holstein richtet eine Landesschnellschacheinzelmeisterschaft aus. Die Landesmeister werden dabei in den Altersklassen U10, U14 und U20 ermittelt. Die Landesschnellschacheinzelmeisterschaft findet als Turnier ohne Vorqualifikation statt. Die Teilnehmer\*innen müssen aktives Mitglied eines Schachvereins im Schachverband Schleswig-Holstein sein. Näheres regelt die Ausschreibung.

b. Die Mädchen spielen ihre Landesmeisterinnen in einer gesonderten Landesschnellschacheinzelmeisterschaft der Mädchen aus. Die Landesmeisterinnen werden dabei in den Altersklassen U10, U14 und U20 ermittelt. Die Landesschnellschacheinzelmeisterschaft der Mädchen wird als Turnier ohne Vorqualifikation ausgetragen. Die Teilnehmerinnen müssen aktives Mitglied eines Schachvereins im Schachverband Schleswig-Holstein sein. Näheres regelt die Ausschreibung.

# §3 Mannschaftskämpfe

## 1. Ligenbetrieb - Allgemeines

### 1. Leitung und Termine

Die Jugendlandesliga (JLL) ist die höchste, die Jugendverbandsliga (JVL) die zweithöchste Liga in Schleswig-Holstein. Die JLL und JVL werden vom Spielleiter Mannschaft geleitet, der zu Beginn der Saison für einzelne

Gruppen Spielleiter einsetzen kann. Der Spielleiter Mannschaft setzt die Spieltermine nach den Vorgaben der Jugendbundesliga fest.

## 2. Mannschaftsmeldung

Alle für die JLL und JVL berechtigten Vereine melden dem Spielleiter Mannschaft bis zum 30. Juni ihre Bereitschaft zur Teilnahme an der entsprechenden Liga. Die Vereinsjugendwarte melden dem Spielleiter Mannschaft bis zum 31. August die Reihenfolge der Mannschaftsmitglieder, wobei die Erstgenannten entsprechend der Anzahl der Bretter in der jeweiligen Liga die Stammspieler sind, die Ersatzspieler schließen an. Stammspieler verlieren während der laufenden Saison ihren Status nicht. Es darf kein Spieler vor einem 200 DWZ-Punkte höheren Spieler gemeldet werden. Der Spielleiter Mannschaft ist berechtigt, aufgrund eines begründeten Antrages Ausnahmeregelungen zu treffen. Es gilt die letzte DWZ-Liste des DSB, die im Juli veröffentlicht wird. Der Spielleiter Mannschaft muss unzulässige oder missbräuchliche Mannschaftsmeldungen korrigieren. Die Rangliste der Vereine und die zuständigen Gruppenleiter werden vor der ersten Runde den teilnehmenden Mannschaften schriftlich mitgeteilt. Die Auslosung der Runden erfolgt öffentlich. Wünsche der Vereine sollen wenn möglich berücksichtigt werden. Stammspieler einer Mannschaft dürfen in gleichrangigen oder tieferen Ligen kein weiteres Mal gemeldet werden. Ersatzspieler sind von dieser Regelung ausgenommen. Ersatzspieler haben sich festgespielt, sobald sie mehr als zweimal für eine Mannschaft in einer höheren Liga gemeldet worden sind. Bei mehreren Mannschaften eines Vereins in einer Liga gilt zusätzlich, dass ein Ersatzspieler nach einmaliger Meldung, nur noch in dieser Mannschaft spielberechtigt ist. Maßgebender Tag für die Festspielung ist der Spieltag an dem der Spieler zum dritten Mal nominiert wurde. Die Mannschaftsführer haben sich vor jeder Runde zu vergewissern, dass die Aufstellung in Übereinstimmung mit der Rangliste erfolgt. Die Brettfolge darf während der Saison nicht geändert werden. Ein Verein kann jederzeit Spieler beim Spielleiter Mannschaft nachmelden. Die Spieler können eingesetzt werden, wenn die Nachmeldung bestätigt worden ist. Der Spielleiter informiert den nächsten Gegner. Nachgemeldete Spieler dürfen nicht vor einem 200 DWZ-Punkte höheren Spieler gemeldet werden. Der Spielleiter Mannschaft ist berechtigt, aufgrund eines begründeten Antrages Ausnahmeregelungen zu treffen. Es gilt die aktuelle DWZ Liste des DSB. Es ist die Spielerpassordnung des DSB zu beachten.

## 3. Freiplätze

Gibt es nach dem 30.06. freie Plätze in den Jugendligen, erfolgt die Vergabe der Freiplätze unter allen Antragsstellern durch Stichkämpfe. Der Modus dieser Stichkämpfe wird durch den Spielleiter Mannschaft zeitnah nach Ablauf der Antragsfrist bekannt gegeben.

## 4. Es gilt folgende Wertung:

- Für mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte: 2 Mannschaftspunkte
- Für die Hälfte der möglichen Brettunkte: 1 Mannschaftspunkt
- Für weniger als die Hälfte der möglichen Brettunkte: 0 Mannschaftspunkte

Definition:

Die möglichen Brettunkte beziehen sich auf der in der jeweiligen Liga generellen Bretteranzahl.

Bei Gleichstand der Mannschaftspunkte am Saisonende entscheidet:

1. die Brettanzahl
2. danach der Kampf der beiden Mannschaften gegeneinander
3. danach die Berliner Wertung, des Kampfes der beiden Mannschaften gegeneinander
4. der Platz wird geteilt, sofern es sich nicht um einen Auf- oder Abstiegsplatz handelt. Diese werden mit einem Stickerkampf ausgespielt.

Der Modus dieser Stickerkämpfe wird durch den Spielleiter Mannschaft zeitnah bekanntgegeben.

#### 5. Spielweise

Eine Mannschaft gilt mit der Hälfte der möglichen Spielerzahl als angetreten. Beim Fehlen eines Spielers müssen die Ersatzspieler in der gemeldeten Reihenfolge unter Aufrücken der Mannschaftsmitglieder von unten angeschlossen werden. Erlaubt ist das Offenlassen einzelner Bretter, unter Namensnennung des nicht eingesetzten Spielers. Verliert der gleiche Spieler zum dritten Mal oder mehr während der Saison kampfflos, so hat die Mannschaft an allen tieferen Brettern automatisch verloren. Eine Nennung kann entfallen, wenn es sich um die Bretter hinter dem letzten Spielenden handelt. Lassen beide Mannschaften das gleiche Brett offen, so wird dieses Brett für den Kampf mit kampfflosen 0:0 gewertet. Jeder Jugendliche darf in jeder terminlich gleich angesetzten Runde nur einmal eingesetzt werden.

#### 6. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt für die ersten 40 Züge 90 Minuten pro Spieler (1. Zeitkontrolle), danach pro Spieler 30 Minuten, in beiden Zeitphasen ein Zuschlag von 30 Sekunden je Zug vom ersten Zug an.

#### 7. Nichtantritt und Spielabsage:

##### 1. Höhere Gewalt

Bei Nichtantreten infolge höherer Gewalt setzt der Spielleiter Mannschaft einen neuen Termin an. Voraussetzung dafür ist, dass dem Spielleiter Mannschaft am Spieltag eine nachvollziehbare Stellungnahme vorliegt. Am neu angesetzten Spieltermin gelten hinsichtlich der Spielberechtigungen die Bedingungen des ursprünglichen Spieltermins.

##### 2. Schuldhafter Nichtantritt

Erfolgt binnen 7 Tagen keine Stellungnahme gegenüber dem Spielleiter Mannschaft wird ein Nichtantritt als schuldhaft gewertet.

Tritt eine Mannschaft schuldhaft nicht an, verliert sie den Kampf an allen Brettern. Eine Spielabsage zieht ein Bußgeld von 50 € nach sich.  
Keine Spielabsage zieht ein Bußgeld von 100 € nach sich.  
Tritt eine Mannschaft mehr als zweimal schuldhaft nicht an,  
so scheidet sie aus der Spielklasse aus und ist der erste Absteiger.

#### 8. Rücktritt

Treten Mannschaften zurück, so werden, falls weniger als die Hälfte der zu spielenden Kämpfe beendet sind, deren bisherige Ergebnisse annulliert. Sind die Hälfte oder mehr der Kämpfe beendet, gewinnen die restlichen Gegner an allen Brettern. Tritt eine Mannschaft während der Punktspielrunde zurück, so ist sie erster Absteiger.  
Ein Rücktritt zieht ein Bußgeld von 50 € nach sich.

#### 9. Verlegung

1. Ein Recht auf Verlegung besteht nur in begründeten Ausnahmefällen (z.B. Einsatz von Spielern im Auftrag des Landes oder höheren Gremien, Witterungsbedingungen). Hier kann der Spielleiter einen neuen Termin ansetzen. Ansonsten kann ein Kampf nur verlegt werden, wenn beide Parteien einverstanden sind und der neue Spieltermin vereinbart wurde.
2. Anträge auf Verlegung müssen schriftlich mindestens 3 Tage vor dem angesetzten Kampf, beim vorverlegten Kampf vor dem neuen Termin dem Spielleiter zur Genehmigung vorgelegt werden. Hierbei ist der von beiden Parteien genehmigte Termin anzugeben.
3. Verlegte Kämpfe müssen vor der nächsten Runde gespielt werden, es sei denn, der Spielleiter genehmigt einen anderen Termin.
4. Die letzte Runde kann nur vorgespielt werden.
5. Nicht ortsnahe Verlegungen des Spiellokals sind vom Spielleiter Mannschaft zu genehmigen.
6. Mannschaftskämpfe, die ohne Genehmigung verlegt werden, können mit 0:0 gewertet werden.

#### 10. Meldungen der Spielberichte

Die Spielergebnisse sind am Spieltag bis 20:00 Uhr bei dem zuständigen Spielleiter zu melden. Dies gilt auch für verlegte Mannschaftskämpfe.

Sollte der Termin überzogen werden, ist der Spielleiter berechtigt, die meldepflichtigen Mannschaften mit einer Buße von € 10,- zu belegen. Spielberichtskarten sind für die laufende Saison im Vereinsheim der Heimmannschaft zu verwahren und in Streitfällen innerhalb von 3 Tagen per Fax, auf dem Postweg oder eingescannt per E-Mail an den

Spielleiter zu senden.

#### 11. Fehler bei der Mannschaftsaufstellung

Bretttausch zieht den Verlust der Partien aller zu tief eingesetzten Spieler nach sich. Ein Spieler ist dann zu tief eingesetzt, wenn über ihm ein Spieler mit einer höheren Ranglistennummer eingesetzt ist. Der Einsatz eines nicht für die Mannschaft berechtigten Spielers zieht den Verlust der Partie des betreffenden Spielers, sowie der Partien aller unter ihm eingesetzten Spieler nach sich. Die Aufstellung von nicht für den Verein spielberechtigten Spielern (Verstoß gegen die Spielerpassordnung) hat den Verlust sämtlicher Partien dieser Mannschaft zur Folge.

#### 12. Bußgelder

Bußgelder die während der laufenden Saison aus den verschiedensten Gründen erhoben wurden, sind vor Ablauf der laufenden Saison zu zahlen. Wird im Ergebnis der letzten gespielten Runde ein Bußgeld erhoben, so ist dies bis zum 30.06. des laufenden Jahres zu zahlen. Kommt ein Verein dem nicht nach, entscheidet der Turnierleiter über Sanktionen gegen den betreffenden Verein. Sanktionen können sein:

1. ein erhöhtes Bußgeld bei Fristsetzung von 14 Tagen
2. der Zwangsabstieg aus der jeweiligen Liga
3. nicht Berücksichtigung in den Ligen

### 2. Ergänzende Bestimmungen für die Jugendlandesliga

#### 1. Modus

Die JLL spielt in einfacher Punktrunde mit zehn Mannschaften den Jugendmannschaftsmeister von Schleswig-Holstein aus. In der JLL gilt die gleiche Brettanzahl bzw. -besetzung wie in der Jugendbundesliga Nord (JBLN).

#### 2. Auf- und Abstieg

Der Sieger der JLL steigt in die JBLN auf. Verzichtet dieser, wird ein Stichkampf zwischen der bestplatzierten Mannschaft der JLL, die aufsteigen möchte, und dem bestplatzierten Absteiger der JBLN angesetzt. Es steigen so viele Mannschaften ab, wie es Verbandsligen gibt. Steigen aus der JBLN mehr Mannschaften ab als auf, so erhöht sich die Zahl der Absteiger aus der JLL entsprechend. Die letztplatzierte Mannschaft steigt in jedem Fall ab. Mannschaften, die in der JBLN spielen, können nicht gleichzeitig an der JLL teilnehmen.

#### 3. Freilassen von Brettern

Das Freilassen der ersten 3 Bretter zieht eine Geldbuße von €15,-(Brett 1), €10,- (Brett 2), €5,-(Brett 3) nach sich.



### 3. Ergänzende Bestimmung für die Jugendverbandsliga

#### 1. Modus

In der JVL spielen bis zu zwanzig Mannschaften. Gibt es mehr als zehn Mannschaften in der JVL, so werden diese gleichmäßig in zwei gleichberechtigte Staffeln aufgeteilt. Die Staffeln werden nach regionalen Gesichtspunkten eingeteilt.

#### 2. Auf- und Abstieg

Aus jeder JVL steigt der Sieger in die JLL auf. Verzichtet eine Mannschaft auf ihr Aufstiegsrecht, geht dieses an die nächstplatzierte über, sofern diese keinen Abstiegsrang belegt. Anderenfalls entscheidet der Vorstand. Die drei letztplatzierten Mannschaften einer Staffel steigen in die entsprechenden Bezirke ab. Steigen mehrere Mannschaften aus der JLL in die JVL ab, so erhöht sich die Zahl der Absteiger in der JVL entsprechend. Wird in der JVL ein Platz frei, weil keine Mannschaft aus der JLL in die JVL abgestiegen ist, so verbleibt der beste Absteiger in der JVL. Ggf. werden Stiechkämpfe zwischen den beiden achtplatzierten Mannschaften der JVL ausgetragen. Wird mit weniger als zehn Mannschaften in der JVL gespielt, so gibt es entsprechend weniger Absteiger. Die letztplatzierte Mannschaft steigt in jedem Fall ab.

#### 3. Ergänzungen zu den Meldebestimmungen

Jeder Bezirk meldet bis zum 30.6. seinen Aufsteiger an den Spielleiter Mannschaft. In der Jugendverbandsliga besteht eine Mannschaft aus 4 Spielern.

#### 4. Freilassen von Brettern

Das Freilassen der ersten 2 Bretter zieht eine Geldbuße von 10€ (Brett 1) und 5€ (Brett 2) nach sich.

### 4. Ergänzende Bestimmungen für den JugendMannschaftsPokal

#### 1. Spielweise

Der JugendMannschaftsPokal wird im K.O.-System ausgetragen. Die erste Runde wird zentral an einem Ort ausgetragen. Alle weiteren Runden werden in Heim- und Auswärtsspielen bestritten. Ab der zweiten Runde wird für schuldhaftes Nichtantreten, im Sinne des § 3 Absatz 1.7.2 der Jugendturnierordnung, entsprechend der angegebenen Staffelung, ein Bußgeld erhoben.

Er ist offen für alle im Landesverband organisierten Vereine. Jeder Verein darf beliebig viele Mannschaften stellen. Eine Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen. Es muss eine aktive Spielgenehmigung für den Verein vorliegen. Die Spielerpassordnung des DSB ist zu beachten. Wurde ein Spieler in einer Mannschaft eingesetzt, darf er in einer späteren Runde in keiner anderen Mannschaft mehr eingesetzt werden. Die

Mannschaftsaufstellung innerhalb einer Mannschaft kann von Runde zu Runde wechseln die erstgenannte Mannschaft / Heimmannschaft hat am ersten und vierten Brett schwarz, die zweitgenannte Mannschaft / Gastmannschaft hat am zweiten und dritten Brett schwarz. Die Termine für den Mannschaftspokal sollen möglichst auf einen Samstag fallen.

## 2. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für 40 Züge, anschließend erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie, bei zusätzlich 30 Sekunden pro Zug von Beginn an.

## 3. Wertung eines Pokalspiels

Es gilt folgende Wertung:

1. Eine Mannschaft zählt als Sieger des Mannschaftskampfes, sofern diese mehr Brettunkte als die gegnerische Mannschaft erzielt hat. Bei gleichen Brettunkten gilt der Mannschaftskampf als Unentschieden. Eine Mannschaft hat den Mannschaftskampf verloren, sofern diese weniger Brettunkte als die gegnerische Mannschaft erzielt hat.

2. Bei Gleichstand der Brettunkte entscheidet:

1. Die Berliner Wertung
2. Danach Blitzvergleich mit vertauschten Farben
3. Danach die Berliner Wertung aus dem Blitzvergleich
4. Sollte es danach immer noch keine Entscheidung geben, wird der Blitzvergleich mit jeweils vertauschten Farben wiederholt

## **§4 Sonstige Turniere**

Die folgenden Turniere werden jeweils durch ihre Ausschreibungen geregelt:

1. LandesSchulSchachMeisterschaften
2. LandesVereinsMeisterschaften
3. LandesJugendBlitzMannschaftsMeisterschaften
4. Jugend-Grand-Prix-Serie

## **§5 Spielregeln und Spielweisen**

Soweit diese Turnierordnung nichts anderes aussagt, gelten die Regeln des Weltschachbundes (FIDE). Es gilt ferner die Turnierordnung des SVSH. Weitergehend gelten entsprechend die Turnierordnungen des DSB bzw. der DSJ.

## **§6 Verstöße gegen die Turnierordnung**

Im Spielbetrieb können zusätzlich zu den Sanktionen nach den FIDE-Regeln noch folgende Ordnungsmaßnahmen ergehen:

1. Durch den Schiedsrichter
  - a. Ermahnung
  - b. Verweis des Turnierareals
  
2. Durch den Turnierleiter über Nr. 1 hinaus
  - a. Punktabzug
  - b. Geldbußen von bis zu 25€
  
3. Durch einen mehrheitlichen Vorstandsbeschluss über Nr. 1 und 2 hinaus
  - a. Geldbußen bis zu 500€
  - b. Spielsperren für die Dauer von bis zu zwei Jahren
  - c. Zwangsabstieg

Der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit ist einzuhalten. Die Entscheidungen sind hinsichtlich des festgestellten Sachverhaltes, der Notwendigkeit der Maßnahme und der Abwägungen zur Art der Maßnahme schriftlich zu begründen. Auf die schriftliche Begründung kann bei Maßnahmen nach Nr.1 verzichtet werden, wenn der Betroffene die Maßnahme akzeptiert. In diesem Fall ist ein kurzer Bericht zu den Turnierunterlagen zu nehmen.

## **§7 Einsprüche und Proteste**

1. Einsprüche und Proteste müssen spätestens 10 Tage nach der Feststellung des strittigen Grundes beim Spielleiter Mannschaft eingelegt werden. Über einen Protest entscheidet dieser in erster Instanz, soweit er nicht selbst beteiligt war. Einsprüche gegen die Entscheidung des Spielleiters Mannschaft können innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt der Entscheidung schriftlich beim Vorsitzenden eingelegt werden, dieser führt eine Entscheidung des Vorstandes herbei. Ein Protest gilt als ordnungsgemäß eingelegt, wenn er eine schriftliche Begründung enthält und eine Protestgebühr von 25€ beigefügt ist. Dies ist durch einen Scheck oder die Kopie des Einzahlungsbelegs oder der Überweisung bei Einreichung des Protests nachzuweisen. Bei Ablehnung verfällt die Protestgebühr, bei Stattgabe oder teilweiser Stattgabe wird sie erstattet.
  
2. Proteste gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters bei eintägigen Turnieren und Turnieren an aufeinanderfolgenden Tagen sind nur beim Hauptschiedsrichter möglich. War dieser in erster Instanz bei der Entscheidungsfindung beteiligt, ist die Protestinstanz der Turnierorganisator. Die getroffene Entscheidung ist endgültig.
  
3. Proteste haben keine aufschiebende Wirkung. Nach Beendigung des Turniers können Proteste nicht mehr eingebracht werden.

4. Gegen die Entscheidung des Jugendvorstandes besteht innerhalb von 10 Tagen Einspruchsmöglichkeit beim Schiedsgericht der Schachjugend Schleswig-Holstein. Dessen Kosten trägt der Berufungsführer, wenn er unterliegt.

## **§8 Änderungen der Turnierordnung**

Die Turnierordnung kann durch Beschluss der Jugendversammlung oder durch einen einstimmigen Beschluss des Jugendvorstandes mit Zustimmung aller Bezirksjugendwarte geändert werden. Alle Änderungen müssen umgehend im Verbandsorgan "Schach in Schleswig-Holstein" veröffentlicht werden.

## **§ 9 Fristen und Termine**

Soweit es nach dieser Turnierordnung auf Fristen und Termine ankommt, ist der Poststempel bzw. Eingangsdatum des Mailservers maßgebend.