

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
	Diese Jugendspielordnung wurde von der Jugendversammlung der Deutschen Schachjugend am 09. Mai 2021 in einer Videokonferenz beschlossen. Die Ausführungsbestimmungen wurden vom Arbeitskreis Spielbetrieb der Deutschen Schachjugend am 11. Januar 2022 in einer Videokonferenz aktualisiert.	
1	Grundsätze	
1.1	Die Deutsche Schachjugend (DSJ) regelt den Jugendspielbetrieb, soweit er über den Rahmen der Landesschachjugenden hinausgeht, insbesondere die unter Ziffer 1.3 aufgeführten Veranstaltungen.	
1.2	Die DSJ veranstaltet Turniere für Jugendliche in verschiedenen Altersklassen. Einer Altersklasse ("unter X Jahren", wobei "X" das Lebensjahr bezeichnet) gehört an, wer im Laufe des Kalenderjahres höchstens das jeweilige Lebensjahr vollendet.	

	<b>Jugendspielordnung</b>	<b>Ausführungsbestimmungen</b>
1.3	<p>Die DSJ veranstaltet - sofern im Haushalt die dafür erforderlichen Mittel bereitgestellt sind - alljährlich folgende Turniere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für Jugendliche unter 18 Jahren (DEM U18),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für weibliche Jugendliche unter 18 Jahren (DEM U18w),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für Jugendliche unter 16 Jahren (DEM U16),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für weibliche Jugendliche unter 16 Jahren (DEM U16w),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für Jugendliche unter 14 Jahren (DEM U14),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für weibliche Jugendliche unter 14 Jahren (DEM U14w),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für Jugendliche unter 12 Jahren (DEM U12),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für weibliche Jugendliche unter 12 Jahren (DEM U12w),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für Jugendliche unter 10 Jahren (DEM U10),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für weibliche Jugendliche unter 10 Jahren (DEM U10w),</li> <li>• Deutsche Einzelmeisterschaften für Jugendliche unter 8 Jahren (DEM U8),</li> <li>• Deutsche Meisterschaften für Länder-Jugendmannschaften (DLM),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereins-Jugendmannschaften (DVM U20),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der weiblichen Jugend (DVM U20w),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der Jugend unter 16 Jahren (DVM U16),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der weiblichen Jugend unter 16 Jahren (DVM U16w),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der Jugend unter 14 Jahren (DVM U14),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der Jugend unter 12 Jahren (DVM U12),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der weiblichen Jugend unter 12 Jahren (DVM U12w),</li> <li>• Deutsche Meisterschaft für Vereinsmannschaften der Jugend unter 10 Jahren (DVM U10),</li> <li>• Deutsche Schulschach-Mannschaftsmeisterschaften (DSM).</li> </ul>	

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
1.4	<p>An diesen Veranstaltungen können nur Jugendliche teilnehmen, die durch ihre Mitgliedsorganisation dem Deutschen Schachbund (DSB) gemeldet sind. Sie müssen</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder</li> <li>2. seit mindestens einem Jahr ihren Lebensmittelpunkt in der Bundesrepublik Deutschland haben oder</li> <li>3. erstens seit mindestens einem Jahr ihren Lebensmittelpunkt in einem Gebiet entlang der Grenzen zur Bundesrepublik Deutschland haben, das auf Verwaltungsebene III der Nomenklatur statistischer Gebietseinheiten abgegrenzt ist, und zweitens in keinem ausländischen Schachverein Mitglied sein, oder</li> <li>4. teilnahmeberechtigt sein aufgrund einer anderen Bestimmung dieser Ordnung.</li> </ol> <p>Sofern nichts anderes bestimmt ist, sind in den Fällen der Nr. 3 die Voraussetzungen dem zuständigen Nationalen Spielleiter immer, in den anderen Fällen nur auf seine Anforderung nachzuweisen.</p>	<p>Zum Nachweis des Lebensmittelpunkts dienen Melde-, Schul- bzw. Ausbildungsbescheinigung oder andere amtliche Bescheinigungen. Zum Nachweis, dass keine Mitgliedschaft in einem ausländischen Verein besteht, unterzeichnen der Verein, der Jugendliche und ggf. seine gesetzlichen Vertreter eine entsprechende Erklärung.</p> <p>Wenn Nachweis über die Voraussetzungen der Spielberechtigung zu führen ist, tritt sie erst mit ihrer Feststellung ein.</p> <p><i>Die Verwaltungsebene III entspricht den deutschen Landkreisen. Die Gebiete sind jene, die förderfähig im Europa-Programm Interreg III A (z.B. bekannt als "Euregio") sind. Die Gebiete sind aufgeführt in Anhang I der Mitteilung der EU-Kommission 2004/C 226/02, wobei jeweils zu prüfen ist, ob eine gemeinsame Grenze mit der Bundesrepublik Deutschland besteht. Die Mitteilung ist auf der DSJ-Internetseite verfügbar.</i></p>
1.5	<p>Teilnahmeberechtigt im Sinne von 1.4 Satz 2 Nr. 4 sind auf begründeten Antrag zusätzlich Jugendliche, die</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ihren bisherigen Lebensmittelpunkt aufgegeben und nun in der Bundesrepublik Deutschland haben oder</li> <li>2. in der Vergangenheit bereits teilnahmeberechtigt waren nach 1.4 Satz 2 Nr. 2 und an Turnieren nach 1.3 teilgenommen haben.</li> </ol>	<p>Dem Antrag ist zu entsprechen, falls der Jugendliche einen starken Bezug zum deutschen Schach hat. Die Entscheidung hierüber trifft der Vorstand. Er berücksichtigt bei seiner Entscheidung die Einschätzung des Landesverbands, sofern sie vorliegt.</p>
1.6	<p>Der Arbeitskreis Spielbetrieb (AKS) unter Leitung der Nationalen Spielleiter ist zuständig für die Austragung aller von der DSJ ausgeschriebenen Turniere. Die Vorbereitung und Turnierleitung obliegt einer vom Spielausschuss bestimmten, fachlich geeigneten Person ("Turnierverantwortlicher"); aus Gründen der Zweckmäßigkeit können die Vorbereitung der Turniere und die Turnierleitung vor Ort auf mehrere Personen verteilt werden. Wird vom Spielausschuss kein Turnierverantwortlicher bestimmt, so ist dies der zuständige Nationale Spielleiter oder ein vom zuständigen Nationalen Spielleiter benannter Schiedsrichter.</p>	<p>Aus Gründen der Zweckmäßigkeit kann auch eine Person, die nicht Mitglied des AKS ist, als Turnierverantwortlicher benannt werden. Der AKS ist gegenüber dem Turnierverantwortlichen weisungsbefugt.</p>
1.7	<p>Über Proteste und Einsprüche entscheidet während der Meisterschaften abschließend ein Turnierschiedsgericht, über Proteste gegen Geldbußen, Sperren und im Übrigen das Schiedsgericht der DSJ. Die Einzelheiten regelt die Rechts- und Verfahrensordnung.</p>	
1.8	<p>Der Vorstand oder ein von diesem bestimmtes Gremium kann zu dieser Spielordnung Ausführungsbestimmungen erlassen und ändern; bindende Regelungen dürfen die Ausführungsbestimmungen nur enthalten, wenn diese Spielordnung für den betreffenden Bereich keine abschließende Regelung trifft oder die Regelung der Spielordnung der Präzisierung bedarf. Beschließt die Jugendversammlung eine Änderung dieser Spielordnung, durch die ein in den Ausführungsbestimmungen geregelter Bereich nunmehr bereits in der Spielordnung abschließend geregelt wird, so werden entgegenstehende Ausführungsbestimmungen hinfällig. Ziffer 17.8 bleibt unberührt. Die Ausführungsbestimmungen in ihrer aktuellen Fassung werden mit der Spielordnung auf den Internetseiten der DSJ veröffentlicht.</p>	
2	Spielweise, Spielregeln, Streitfälle	
		<p>Soweit in der Spielordnung oder in den Ausführungsbestimmungen DWZ-Zahlen relevant sind, bestimmt der zuständige Nationale Spielleiter den maßgeblichen Stichtag.</p>

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
2.1	Die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), die Satzung und die Rechts- und Verfahrensordnung der DSJ, die Satzung des DSB und die Jugendordnung der DSJ bilden einen Bestandteil dieser Spielordnung. Sie sind grundsätzlich anzuwenden, wenn diese Spielordnung keine abschließende Regelung trifft. Abweichungen von den genannten Regeln sind im Sinne einer Kindes- und jugendgemäßen Handhabung möglich, wenn sie vorher im Rahmen der Ausschreibung oder eines Aushangs vor Ort angekündigt war.	<p>Die Verantwortlichen der DSJ werden in ihrer Aufgabe bestärkt, für eine strikte Einhaltung der sportlich fairen Rahmenbedingungen gerade in den unteren Altersklassen zu sorgen. Hierbei ist das Interesse der Spieler in der Regel höher als dasjenige der Zuschauer zu bewerten. Der Schiedsrichter kann die Anzahl der Zuschauer im Spielbereich beschränken.</p> <p>Gemäß Art. 11.3.2 der FIDE-Regeln ist es Spielern untersagt, ein Mobiltelefon oder anderes elektronisches Gerät in das Turnierareal mitzubringen. Bei Verstößen sind Strafen nach Ziffer 3 auszusprechen.</p> <p>Gemäß Art. 9.1.1 der FIDE-Regeln ist es Spielern ohne Zustimmung des Schiedsrichters nicht gestattet, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren. Umgehen die Spieler diese Regelung, kann dies nach Ziffer 3 bestraft werden.</p>
2.2	Der Schiedsrichter berücksichtigt bei der Anwendung der FIDE-Regeln den Entwicklungsstand des Spielers und kann in begründeten Ausnahmefällen im Sinne einer altersgemäßen Handhabung von einzelnen Regeln abweichende Entscheidungen treffen.	

	<b>Jugendspielordnung</b>	<b>Ausführungsbestimmungen</b>
2.3	<p>Zu allen von der DSJ ausgerichteten Turnieren gibt der Turnierverantwortliche eine detaillierte Ausschreibung mit sämtlichen Einzelheiten bekannt. Falls er dies aus Kostengründen für erforderlich hält, kann der Vorstand der DSJ beschließen, dass bis zu 85 % aller Spieler und offiziellen Begleiter jeder Landesdelegation bzw. Mannschaft in einer von DSJ oder Ausrichter vermittelten Unterkunft übernachten müssen, und das Startrecht hiervon abhängig machen. Der Beschluss ist den Landesverbänden spätestens zwei Monate vor Beginn der Meisterschaft bekannt zu geben. Weitere Ausnahmen, insbesondere aus Gründen der Gesundheit, besonderer Betreuungserfordernisse, sozialer und finanzieller und regionaler Aspekte, sind nur mit ausdrücklicher Zustimmung durch den Turnierverantwortlichen möglich und können von der Zahlung eines erhöhten Organisationskostenbeitrags abhängig gemacht werden.</p>	<p>Die Ausschreibung enthält insbesondere Richtlinien der Kostenerstattung und Art und Umfang der Aufsichtsführung. Vor Turnierbeginn ist ferner bekannt zu geben, wo und wann die Runden gespielt werden; außerdem der Auslosungsmodus, der Ort, an dem die Auslosung veröffentlicht wird; die Hilfsbewertungen bei Punktgleichheit; die Bestimmungen über die Berichterstattung; Meldefristen. Auslosungsmodus, Hilfsbewertungen und Meldefristen sollen bereits in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Falls zu einer Frage weder die Spielordnung noch diese Ausführungsbestimmungen noch die Ausschreibung eine eindeutige Regelung trifft, liegt die Entscheidung im Ermessen des Turnierverantwortlichen. Die Weisungsbefugnis des AKS gegenüber dem Turnierverantwortlichen bleibt unberührt.</p> <p>Die Auslosung findet grundsätzlich unverzüglich nach dem Abschluss der letzten Partie einer Runde statt.</p> <p>Bei Einzelturnieren ist für minderjährige Spieler der Meldung eine schriftliche Erklärung der Erziehungsberechtigten 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. Ziffer 2.4 gilt sinngemäß. Soweit nach dieser Spielordnung die Betreuung von Spielern oder Mannschaften durch Begleiter vorgeschrieben ist, sind diese vor Turnierbeginn innerhalb einer vom Turnierverantwortlichen zu bestimmenden Frist dieser gegenüber namentlich zu benennen. Ziffer 2.3 gilt sinngemäß. Begleiter, die durch Beschluss des DSJ-Vorstands als ungeeignet erkannt wurden, dürfen nicht benannt werden. Ein solcher Beschluss kann auch noch nach der Meldung gefasst werden; in einem solchen Fall ist zur Meldung eine Nachfrist nach Ziffer 2.4 Satz 1 zu setzen. Der Beschluss ist zu begründen und dem Betroffenen und dessen Landesverband bekannt zu geben. Ziffer 3.3 Satz 1 gilt entsprechend.</p> <p>Anträge auf eine Ausnahme von der Verpflichtung, in der vermittelten Unterkunft übernachten zu müssen, werden im Einzelfall geprüft. Der Turnierverantwortliche berücksichtigt bei seiner Entscheidung die Einschätzung des Landesverbands, sofern sie vorliegt. Lehnt der Turnierverantwortliche den Antrag ab und ging er mindestens drei Wochen vor Beginn der Meisterschaft ein, so kann der Antragsteller binnen zwei Wochen die Entscheidung vom geschäftsführenden Vorstand kontrollieren lassen.</p>
2.4	<p>Wird eine Melde- oder Zahlungsfrist überschritten, wird schriftlich eine angemessene Nachfrist gesetzt. Bleibt auch die Nachfrist ungenutzt, hat der Turnierverantwortliche in Abstimmung mit dem AKS das Recht, den Spieler oder die Mannschaft von der Teilnahme auszuschließen und den Platz anderweitig zu vergeben.</p>	

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
2.5	Sofern für einzelne Meisterschaften in dieser Spielordnung oder den Ausführungsbestimmungen nichts anderes bestimmt ist, beträgt die Spielzeit 90 Minuten für 40 Züge, danach zusätzliche 30 Minuten für die restlichen Züge, bei zusätzlichen 30 Sekunden pro Zug von Beginn an.	<p>Bei Meisterschaften, die in einem ununterbrochenen Zeitraum am gleichen Ort stattfinden, erhält jeder Spieler, der nach der Erklärung des Schiedsrichters, die Runde sei eröffnet (Spielbeginn), im Spielbereich eintrifft, eine Zeitstrafe von 15 Minuten. Er hat die Partie verloren, wenn er später als 15 Minuten nach Spielbeginn im Spielbereich eintrifft oder im gleichen Turnier bereits eine Zeitstrafe nach Satz 1 erhalten hat. Der Schiedsrichter darf anders entscheiden.</p> <p>Dauert eine Partie länger als im Zeitplan vorgesehen, gilt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Endet die Partie vor dem angesetzten Beginn der nächsten Runde (Rundenbeginn), verschiebt sich der Partiebeginn für die beteiligten Spieler so, dass sie mindestens 30 Minuten Pause haben; ein Verzicht auf die Pause ist unzulässig. Der Turnierverantwortliche kann die Pause auf alle beteiligten Mannschaften ausweiten; er soll dies tun, wenn sich der Partiebeginn um mehr als 15 Minuten zum Rundenbeginn verschiebt. Er gibt bei Rundenbeginn die Verschiebung bekannt.</li> <li>2. Dauert die Partie bis über den angesetzten Beginn der nächsten Runde hinaus, verschiebt sich der Rundenbeginn auf 15 Minuten nach Ende der letzten Partie. Der Turnierverantwortliche gibt bei Ende der letzten Partie den Beginn der nächsten Runde bekannt. Für die beteiligten Spieler und Mannschaften gilt Nr. 1 entsprechend.</li> <li>3. Aus zwingenden organisatorischen Gründen kann der Turnierverantwortliche die Partie unterbrechen und zu einem geeigneten Zeitpunkt als Hängepartie fortsetzen lassen.</li> </ol>
2.6	Alle Spieler, Mannschaften und Begleiter sind verpflichtet, die Bestimmungen dieser Spielordnung und die zu der betreffenden Veranstaltung ergangene Ausschreibung zu beachten und den Gedanken des fair play zu berücksichtigen sowie die allgemeine Ordnung des Turniers zu wahren. Diese Verpflichtung erstreckt sich auch auf das Verhalten in der Unterkunft und während der spielfreien Zeit. Sie beinhaltet insbesondere die Beachtung allgemeiner Gebote und Verbote, die von der Turnierleitung, Ausrichter und Träger der Unterkunft erlassen wurden. Verstöße können nach Ziffer 3 geahndet werden.	Partien oder Mannschaftskämpfe, denen kein echter Wettkampf zugrunde liegt, werden in der Regel nach Ziffer 3 bestraft, insbesondere im Fall von Ergebnisabsprachen vor Partiebeginn.
2.7	Reisen zehn oder weniger Teilnehmer bzw. Mannschaften an, kann der Turnierverantwortliche den Turniermodus vor der ersten Runde ändern. Darüber hinaus kann er aus zwingenden organisatorischen Erfordernissen auch nach Turnierbeginn eine von 2.5 abweichende Bedenkzeitregelung festsetzen, Runden ausfallen lassen oder verschieben oder andere Maßnahmen treffen.	
2.8	Finden mehrere deutsche Meisterschaften zur gleichen Zeit statt, darf jeder Spieler nur an einer Meisterschaft teilnehmen. Finden die Turniere unterschiedlicher Altersklassen einer DEM oder einer DVM in verschiedenen Zeiträumen statt, so kann die Teilnahme auf eine Altersklasse beschränkt werden.	Über Beschränkungen nach Satz 2 und Ausnahmen hiervon im Einzelfall entscheidet der jeweilige Turnierverantwortliche.

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
3	Ordnungsmaßnahmen, Strafen	
3.1	Bei Verstößen gegen die Spielordnung können die nachfolgenden Maßnahmen durch den Turnierverantwortlichen getroffen werden: 1. Ermahnung, 2. Verweis, 3. Zeitstrafen, 4. Anordnung, den Spielraum zu verlassen, 5. Anordnung, den Zuschauerraum zu verlassen, 6. Annullierung von Spielergebnissen und Anordnung von Wiederholungsspielen, 7. Erkennung auf Verlust von Partien, 8. Aberkennung eines Punktes oder mehrerer Punkte am Ende des Turniers ohne Einflussnahme auf ein Einzelergebnis. Bei wiederholten oder groben Verstößen können weiterhin verhängt werden: 9. Geldbußen bis zu 100 Euro, 10. Ausschluss von der laufenden Veranstaltung, 11. Anordnung, die Unterkunft zu verlassen.	Die Möglichkeit, Strafen nach Art. 12.9 der FIDE-Regeln zu verhängen, bleibt unberührt.
3.2	Über die in Ziffer 3.1 genannten Maßnahmen hinaus kann der Spielausschuss der DSJ die folgenden Strafen verhängen: 1. Geldbußen bis zu 1.000 Euro, 2. Spielsperren für die Dauer von bis zu zwei Jahren.	
3.3	Bei allen Ordnungsmaßnahmen ist der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit anzuwenden. Die Maßnahmen nach Ziffer 3.1 und 3.2 sind zu begründen; bei Maßnahmen nach Ziffer 3.2 erfolgt die Begründung immer, bei denjenigen nach Ziffer 3.1 6. bis 11. in der Regel schriftlich.	In der Begründung sind der festgestellte Sachverhalt, die Notwendigkeit der Maßnahme und die Abwägung zur Art der Maßnahme schriftlich festzuhalten. Auf die schriftliche Begründung kann bei Maßnahmen nach Ziffer 3.1 verzichtet werden, wenn der Betroffene die Maßnahme akzeptiert.
4	Allgemeine Bestimmungen für Einzelturniere	
		Die Startrangliste wird nach DWZ aufgestellt, bei gleicher DWZ zweier oder mehrerer Spieler hilfsweise nach Elo und alphabetisch.
4.1	Soweit durch diese Spielordnung nichts anderes bestimmt ist, gelten für alle Einzelturniere die nachfolgenden Bestimmungen.	
4.2	Bei Punktgleichheit gelten bei allen Turnieren nach dem Schweizer System die folgenden Kriterien: 1. Buchholzwertung mit einem Streichergebnis, 2. weitere in den Ausführungsbestimmungen festgelegte Feinwertungen.	Als weitere Feinwertungen werden die folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge angewandt: 1. Buchholzsummenwertung mit einem Streichergebnis, 2. Anzahl der Gewinnpartien (inkl. kampfloser Siege), 3. vordere Position in der Startrangliste.
4.3	Bei Punktgleichheit gelten bei Rundenturnieren nachfolgende Kriterien: 1. Sonneborn-Berger-Wertung, 2. weitere in den Ausführungsbestimmungen festgelegte Feinwertungen.	Als weitere Feinwertungen werden die folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge angewandt: 1. Anzahl der Gewinnpartien (inkl. kampfloser Siege), 2. vordere Position in der Startrangliste.

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
4.4	Teilnehmer und offizielle Betreuer der Landesverbände bei offiziellen Meisterschaften der DSJ werden mit einer Eigenbeteiligung belastet. Minderjährige Spieler müssen von einer volljährigen Person begleitet werden. Der Begleiter unterstützt den Turnierleiter bei der Wahrnehmung der gebotenen Aufsicht nach Maßgabe der örtlichen Gegebenheiten im Rahmen der vor Ort zu treffenden Absprachen. In Zweifelsfällen entscheidet der Turnierleiter. Die Auswahl einer geeigneten Begleitperson obliegt dem Landesverband des betreffenden Spielers. Von der Anwendung von Satz 2 kann der Turnierverantwortliche für die DEM U18, die DEM U18w, die DEM U16, die DEM U16w, die DEM U14 und die DEM U14w absehen, soweit diese Meisterschaften einzeln ausgerichtet werden.	Der Tagessatz wird jährlich vom Vorstand festgelegt, wobei das Gebot der Sparsamkeit zu beachten ist. An- und Abreisetag gelten als insgesamt ein Tag im Sinne dieser Bestimmung. Ein Begleiter kann gleichzeitig mehrere Jugendliche, auch aus verschiedenen Landesverbänden betreuen, jedoch nicht gleichzeitig mehr als acht. Sofern ein Spieler von einem Begleiter betreut werden möchte, ohne dass dies aufgrund der vorstehenden Bestimmungen vorgeschrieben ist, können diesem Begleiter nach Absprache mit dem Turnierleiter ebenfalls Aufsichtsfunktionen übertragen werden.
4.5	An Deutschen Einzelmeisterschaften, die der Dopingkontrolle unterliegen, kann nur teilnehmen, wer spätestens bei Turnierbeginn eine Vereinbarung mit der DSJ abschließt, wonach er sich den Regelungen der Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) über die Durchführung von Dopingkontrollen, dem Verfahren vor dem Schiedsgericht des DSB, der Schiedsgerichtsgerichtsbarkeit des Deutschen Olympischen Sportbundes und des Cour d'Arbitrage sowie den sich aus dem NADA-Code ergebenden Folgen bei Feststellung verbotener Substanzen im Urin oder bei Verweigerung der Dopingkontrollen oder Verletzung der sonst im NADA-Code geregelten Pflichten unterwirft.	Für die DSJ zeichnet der zuständige Nationale Spielleiter oder ein Vorsitzender. <i>Gemäß Vereinbarung zwischen DSB und NADA unterliegen derzeit die Altersklassen U18 und U18w der Dopingkontrolle.</i>
5	Allgemeine Bestimmungen für Mannschaftsturniere	
		Die Startrangliste wird nach dem DWZ-Schnitt der Stammspieler aufgestellt.
5.1	Soweit durch diese Spielordnung nichts anderes bestimmt ist, gelten für alle Mannschaftsturniere die nachfolgenden Bestimmungen dieses Abschnitts.	Die erstgenannte Mannschaft führt an den ungeraden Brettern die schwarzen Steine.
5.2	Einen Mannschaftskampf gewinnt die Mannschaft, die mehr Brettpunkte als die gegnerische Mannschaft erreicht. Jeder Mannschaftssieg wird mit zwei Mannschaftspunkten, jeder unentschiedene Kampf mit einem Mannschaftspunkt, der Verlust mit null Mannschaftspunkten gewertet.	Hat eine Mannschaft einen oder mehrere kampflose Siege an allen Brettern davongetragen und ist sie nach der letzten Runde höchstplatziert, findet zwischen dieser Mannschaft und der höchstplatzierten Mannschaft, die weniger kampflose Siege davongetragen hat, ein Stichkampf um den Titel statt. Dies gilt nicht, wenn <ol style="list-style-type: none"> <li>1. die erste Mannschaft auch dann höher platziert wäre, wenn das schlechteste Ergebnis der zweiten Mannschaft durch einen kampflosen Sieg an allen Brettern ersetzt würde, oder</li> <li>2. die erste Mannschaft zuvor im direkten Vergleich mit der zweiten Mannschaft den Sieg davongetragen hat.</li> </ol> Der Sieger des Stichkampfs ist Meister und Erstplatzierte, der Verlierer Vizemeister und Zweitplatzierte; die übrigen Mannschaften folgen in unveränderter Reihenfolge. Findet wegen Satz 2 kein Stichkampf statt, bleibt die Reihenfolge unverändert. Der Stichkampf findet nach kurzer Pause im direkten Anschluss an die letzte Runde statt und soll über zwei Schnellschachpartien in Hin- und Rückrunde mit vertauschten Farben stattfinden. Bei Punktgleichheit finden zwei Blitzpartien statt; danach entscheidet das Los. Es gilt die Berliner Wertung; die Farben am ersten und letzten, am zweiten und vorletzten Brett usw. sind identisch. Der Turnierverantwortliche kann aus zwingenden organisatorischen Erfordernissen einen abweichenden Modus festsetzen.



	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
5.3	Bei Punktgleichheit gelten bei allen Turnieren nach dem Schweizer System die folgenden Kriterien: 1. Olympiade-Sonneborn-Berger-Wertung ohne Streichergebnis, 2. weitere in den Ausführungsbestimmungen festgelegte Feinwertungen.	Als weitere Feinwertungen werden die folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge angewandt: 1. Brettpunkte, 2. Buchholzwertung (Mannschaftspunkte, ohne Streichergebnis), 3. Anzahl der gewonnenen Mannschaftskämpfe (inkl. kampfloser Siege), 4. Berliner Wertung aller Mannschaftskämpfe, 5. vordere Position in der Startrangliste.
5.4	Bei Punktgleichheit gelten bei Rundenturnieren nachfolgende Kriterien: 1. Anzahl der Brettpunkte, 2. weitere in den Ausführungsbestimmungen festgelegte Feinwertungen.	Als weitere Feinwertungen werden die folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge angewandt: 1. Olympiade-Sonneborn-Berger-Wertung ohne Streichergebnis, 2. Anzahl der gewonnenen Mannschaftskämpfe (inkl. kampfloser Siege), 3. Berliner Wertung aller Mannschaftskämpfe, 4. vordere Position in der Startrangliste.
5.5	Teilnehmer und offizielle Betreuer der Landesverbände bei offiziellen Meisterschaften der DSJ werden mit einer Eigenbeteiligung belastet. Jede Mannschaft wird von einem volljährigen Betreuer betreut. Dieser übt die Aufsicht über die Spieler seiner Mannschaft aus und ist für diese gegenüber Ausrichter, Turnierleiter und Bevollmächtigten der Unterkunft verantwortlich.	In dem Tagessatz sind die Übernachtungskosten, Kosten für Vollverpflegung und sämtliche Nebenkosten (einschließlich Organisationskosten) enthalten. An- und Abreisetag gelten als insgesamt ein Tag im Sinne dieser Bestimmung. Der Begleiter soll nicht zugleich Spieler sein; er soll mindestens drei Jahre älter als der älteste Spieler sein. Ausnahmen hiervon sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Turnierverantwortlichen möglich. Eine ohne Begleiter angereiste Mannschaft ist ohne diese Genehmigung nicht startberechtigt.
5.6	Jede Mannschaft benennt dem Turnierleiter einen Mannschaftsführer.	Der Mannschaftsführer oder zuständige Betreuer ist zuständig für die Mannschaftsaufstellung. Der Mannschaftsführer hat die folgenden Rechte: Er darf seinen Spielern raten, 1. ein Remisangebot anzunehmen oder abzulehnen, 2. ein Remisangebot abzugeben, 3. die Partie aufzugeben, 4. nach Anfrage des Spielers, die Partie fortzusetzen. Weiterhin darf er nach einer Anfrage des Spielers nach 1. oder 4. dem Spieler die Entscheidung selbst überlassen. Der Mannschaftsführer soll während der Runden erkennbar sein. Der Turnierverantwortliche kann näher zu bestimmende Kennzeichen zur Pflicht machen. Der Mannschaftsführer muss immer einer der in der aktuellen Runde eingesetzten Spieler sein.

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
5.7	Die Mannschaften sind nach Spielstärke aufzustellen. Nach dem Meldeschluss sind keine Nachmeldungen mehr möglich; der Turnierverantwortliche kann Ausnahmen zulassen. Die Reihenfolge darf während des Turniers nicht mehr geändert werden. Falsche Brettbesetzung zieht den Partieverlust für die zu tief eingesetzten Spieler nach sich.	<p>Zum Meldeschluss kann ein Kader von bis zu 15 Spielern gemeldet werden. Er darf von dem der Qualifikationsturniere und Landesverbandsmeisterschaften abweichen. Die Ausschreibung kann eine abweichende Kadergröße festlegen.</p> <p>Vor Auslosung der ersten Runde wird die feste Reihenfolge der Spieler in der Startrangliste festgelegt. In die Startrangliste werden nur Spieler aufgenommen, die vor Ort anwesend sind; der Turnierverantwortliche kann Ausnahmen zulassen. Die Startrangliste kann während des Turniers nicht verändert werden.</p> <p>Es darf kein Spieler vor einem Spieler aufgestellt werden, der eine um mehr als 200 Punkte bessere DWZ besitzt, es sei denn, die Wertungszahl beider Spieler ist kleiner oder gleich 1000. Über begründete Ausnahmen entscheidet der Turnierverantwortliche.</p> <p>Bei Meisterschaften, die in einem ununterbrochenen Zeitraum am gleichen Ort stattfinden, können in Mannschaftswettkämpfen nur Spieler aufgestellt werden, die vor Ort anwesend sind.</p> <p>Bretter können bei Namensnennung freigelassen werden. Das letzte Brett kann ohne Namensnennung freigelassen werden.</p>
5.8	Es kann ein Ersatzspieler in die Startrangliste aufgenommen werden.	
5.9	Soweit nach der Spielordnung die Teilnahme mehrerer Mannschaften eines Landesverbands bzw. eines Vereins zugelassen ist, können in den Ausführungsbestimmungen insoweit Abweichungen von und Ergänzungen zu der Spielordnung erlassen werden.	<p>Reisen 20 oder weniger Mannschaften an, hat der Turnierverantwortliche die Auslosung dahingehend zu beeinflussen, dass die zwei in der Startrangliste am höchsten geführten Mannschaften des gleichen Landesverbands (bei den Ländermeisterschaften) bzw. des gleichen Vereins (bei den Vereinsmeisterschaften) in möglichst früher Runde aufeinander treffen.</p> <p>Die Mannschaftskader samt Ersatzspielern sind getrennt zu bilden.</p> <p>Abweichend zu 5.5 Satz 2 kann der Turnierverantwortliche genehmigen, dass mehrere Mannschaften von nur einem Betreuer betreut werden.</p>
6	DEM	
6.1	In den Altersklassen U18, U18w, U16, U16w, U14, U14w, U12 und U12w wird jeweils ein Turnier mit neun Runden, in den Altersklassen U10 und U10w jeweils ein Turnier mit elf Runden und in der Altersklasse U8 ein Turnier mit sieben Runden nach Schweizer System ausgetragen.	Abweichend von Ziffer 2.5 beträgt die Spielzeit in den Altersklassen U10 und U10w 75 Minuten für 40 Züge, danach zusätzliche 15 Minuten für die restlichen Züge, bei zusätzlichen 30 Sekunden pro Zug von Beginn an. Die Spielzeit in der Altersklasse U8 beträgt 60 Minuten bei zusätzlichen 15 Sekunden pro Zug von Beginn an.
6.2	Die Teilnehmerfelder für die DEM U18, U18w, U16, U16w und U14w ergeben sich wie folgt: Jeder Landesverband entsendet pro Altersklasse einen Teilnehmer. Je ein weiterer Platz wird an die beiden Landesverbände mit den meisten gemeldeten Mitgliedern in der jeweiligen Altersklasse vergeben.	
6.3	Das Teilnehmerfeld für die DEM U8 ergibt sich wie folgt: Jeder Landesverband erhält zwei Plätze, wobei ein Platz einer Spielerin vorbehalten ist. Die übrigen Plätze werden über die Regionalen U8-Kinderschachturniere und über das U8-Scoutingsystem vergeben. Die Ausführungsbestimmungen regeln, wie die Plätze ermittelt werden.	Über die Regionalen U8-Kinderschachturniere und das U8-Scoutingsystem werden bis zu 36 weitere Plätze vergeben. Pro Regionalem U8-Kinderschachturnier qualifizieren sich der bestplatzierte Junge und das bestplatzierte Mädchen, sofern sie mindestens 50 % der im Turnier erzielbaren Punkte erreichen und sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht qualifiziert haben. Die restliche Plätze werden über das U8-Scoutingsystem vergeben.

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
6.4	<p>Die Teilnehmerfelder für die DEM U14, U12, U12w, U10 und U10w ergeben sich wie folgt: Die Landesverbände entsenden in den Altersklassen U14, U12w und U10w jeweils 35, in den Altersklassen U12 und U10 jeweils 50 Teilnehmer. Die Teilnehmerzahlen der Landesverbände werden auf der Grundlage der in den Vorjahren erzielten Punkte zugeteilt. Für vordere Platzierungen erhalten die Landesverbände Bonuspunkte. Die Berechnungsweise regeln die Ausführungsbestimmungen.</p>	<p><b>Durchschnittspunkte:</b> Pro Landesverband werden die Punkte aller Spieler addiert und durch die Anzahl der gespielten Partien (inklusive kampfloser Partien) dividiert. Wenn ein Landesverband auf Qualifikationsplätze verzichtet, geht pro unbesetztem Qualifikationsplatz ein fiktiver Spieler, der alle Partien verliert, in die Durchschnittsbildung ein. Dazu werden die Endtabellen der letzten beiden Deutschen Einzelmeisterschaften dieser Altersklasse herangezogen. Dabei erfährt das letzte Jahr eine doppelte und das vorletzte Jahr eine einfache Gewichtung.</p> <p><b>Bonuspunkte:</b> Die bestplatzierten Spieler erringen Bonuspunkte für den Landesverband, für den sie bei der letzten Deutschen Einzelmeisterschaft angetreten sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die besten fünf Spieler, die in dieser Altersklasse verbleiben (= jüngerer Jahrgang und jüngere Altersklasse), werden mit 0,5 (Platz 1) bis 0,1 (Platz 5) Bonuspunkten belohnt.</li> <li>• Die besten zehn Spieler des ältesten Jahrgangs der nächstjüngeren Altersklasse werden mit 1,0 (Platz 1) bis 0,1 (Platz 10) Bonuspunkten belohnt. Dies gilt für die jüngste Altersklasse (U10, U10w) nicht. Kommen dabei weniger als fünf bzw. zehn Spieler zur Ranglistenbildung in Frage, werden entsprechend weniger Bonuspunkte vergeben. Es werden die Endtabellen der letzten Deutschen Einzelmeisterschaft herangezogen.</li> </ul> <p><b>Kontingentberechnung als gewichtete Summe:</b> Aus der Addition der zehnfachen Durchschnitts- und der einfachen Bonuspunkte ergibt sich eine Rangliste der Landesverbände. Bei Punktgleichheit entscheiden die höheren Durchschnittspunkte der letzten Deutschen Einzelmeisterschaft dieser Altersklasse, danach die beste Einzelplatzierung innerhalb dieser Altersklasse. Die Anzahl der Qualifikationsplätze pro Landesverband ergibt sich aus dieser Rangliste:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• U14, U12w und U10w: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1.-6. Platz = 3 Teilnehmer</li> <li>◦ 7.-12. Platz = 2 Teilnehmer</li> <li>◦ 13.-17. Platz = 1 Teilnehmer</li> </ul> </li> <li>• U12 und U10: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1. Platz = 5 Teilnehmer</li> <li>◦ 2.-5. Platz = 4 Teilnehmer</li> <li>◦ 6.-10. Platz = 3 Teilnehmer</li> <li>◦ 11.-17. Platz = 2 Teilnehmer</li> </ul> </li> </ul>
6.5	<p>Kaderspieler des Deutschen Schachbundes erhalten in ihrer jeweiligen Altersklasse einen Startplatz. Je Altersklasse werden bis zu acht Freiplätze vergeben. Wenn ein Landesverband auf Qualifikationsplätze gemäß 6.3 bzw. 6.4 verzichtet, kann der AKS die Anzahl der Freiplätze entsprechend erhöhen. Bei außergewöhnlichen Umständen kann der AKS die Anzahl der Freiplätze um bis zu vier erhöhen.</p>	<p>Ein außergewöhnlicher Umstand im Sinne von JSpo 6.5 liegt jedenfalls dann vor, wenn in einer Altersklasse besonders viele starke Spieler einen Freiplatz erhalten. Der Deutsche Blinden- und Sehbehinderten-Schachbund kann in den Altersklassen U18, U18w, U16, U16w und U14w je einen, in den Altersklassen U14, U12, U12w, U10, U10w und U8 je zwei Freiplatzkandidaten nominieren. Diese erhalten einen Startplatz, wenn ihre Spielstärke dem Leistungsniveau der DEM der jeweiligen Altersklasse angemessen ist. Die Entscheidung obliegt dem Spielausschuss. Freiplätze werden durch ein Gremium, bestehend aus dem zuständigen Nationalen Spielleiter, dem Beauftragten für Leistungssport und dem Bundesnachwuchstrainer, vergeben.</p>
6.6	<p>Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Jugendmeister [jeweilige Altersklasse] [Jahreszahl]" bzw. "Deutsche Jugendmeisterin [jeweilige Altersklasse] [Jahreszahl]".</p>	

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
7	DLM	
7.1	An der DLM nehmen Landesverbandsmannschaften teil. Jeder Landesverband kann mindestens eine Mannschaft stellen. Der Ausrichter darf eine weitere Landesauswahl melden.	Zur Vermeidung einer ungeraden Teilnehmerzahl kann nach Ablauf der Meldefrist eine Regionalauswahl gebildet werden. Für die Regionalauswahl sind alle Spieler einer Regionalgruppe (siehe 8.2) spielberechtigt. Die Regionalauswahl sollte möglichst aus der Region kommen, in der der Ausrichtungsort liegt.
7.2	Bei den DLM sind je Mannschaft nur Spieler startberechtigt, die zum Zeitpunkt der DLM für einen Verein des jeweiligen Landesverbandes spielberechtigt sind. Findet ein Land nicht genügend eigene starke Spieler um die DLM zu beschicken, können Spielgemeinschaften mit bis zu vier Spielern zugelassen werden, die nach Satz 1 für einen anderen Landesverband startberechtigt sind.	Der Turnierverantwortliche entscheidet über Zulassung einer Spielgemeinschaft auf begründeten Antrag. Zwei Länder können den Antrag gemeinsam stellen, wenn für jedes Land die Voraussetzungen nach 7.2 Satz 2 erfüllt sind. Der Landesverband kann die Entscheidung innerhalb von zwei Wochen vom Spielausschuss kontrollieren lassen. Die Mannschaft firmiert als Spielgemeinschaft beider beteiligter Länder.
7.3	Jede Mannschaft besteht in jedem Mannschaftskampf aus je einem Jugendlichen der Altersklassen U20, U18, U16, U14, U12, U20w, U16w und U12w. Ergänzend zu 5.8 kann ein zweiter Ersatzspieler in die Startrangliste aufgenommen werden. Von diesen zwei Ersatzspielern darf maximal einer männlich sein.	Abweichend zu AB zu 5 wird die Startrangliste nach dem DWZ-Schnitt der acht höchstgesetzten Spieler gebildet, die Ziffer 7.3 Satz 1 erfüllen.
7.4	Es wird ein Turnier über sieben Runden nach Schweizer System ausgetragen.	
7.5	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Jugendmannschaftsmeister der Länder [Jahreszahl]".	
8	Allgemeine Bestimmungen zu den Deutschen Meisterschaften für Vereinsmannschaften	
8.1	Bei den DVM sind je Mannschaft grundsätzlich die Spieler startberechtigt, die in der der DVM vorangegangenen Saison für diesen Verein spielberechtigt waren. Spieler, die in ebendieser Saison für keinen Verein spielberechtigt waren, sind nur für den Verein startberechtigt, für den sie zum Zeitpunkt der DVM spielberechtigt sind.	Für die Spielberechtigung der der DVM vorangegangenen Saison ist grundsätzlich der Passschreibungstermin (in der Regel 15. Juli) des Vorjahres der DVM maßgeblich; zu einem anderen Zeitpunkt in Kraft getretene Spielberechtigungen sind von dem Verein nachzuweisen.
8.2	Zur Ermittlung der teilnehmenden Mannschaften werden folgende Regionalgruppen gebildet: Nord: Berlin, Brandenburg, Bremen, Hamburg, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Sachsen-Anhalt, Schleswig-Holstein; West: Nordrhein-Westfalen; Mitte: Hessen, Thüringen, Rheinland-Pfalz, Saarland; Süd-Ost: Bayern, Sachsen; Süd: Baden, Württemberg. Die jeweiligen Landesverbände organisieren den zur Ermittlung der Qualifikanten notwendigen Spielbetrieb in eigener Verantwortung.	Sollte eine Regionalgruppe zur Ermittlung der Qualifikanten einer Altersklasse eine Regionalgruppenmeisterschaft ausspielen, so soll diese Meisterschaft mindestens sechs Plätze bieten. Sofern sich eine Regionalgruppe aus mehreren Landesverbänden zusammensetzt und diese sich nicht auf einen Austragungsmodus zur Ermittlung der Qualifikanten in einer Altersklasse einigen, kann jeder dieser Landesverbände beim Spielausschuss die verbindliche Festlegung des Austragungsmodus beantragen.

	<b>Jugendspielordnung</b>	<b>Ausführungsbestimmungen</b>
8.3	Der Ausrichter erhält einen Freiplatz, es können bis zu zwei weitere Freiplätze vergeben werden. Die übrigen Teilnehmerplätze werden zu gleichen Teilen nach Qualität (Erfolge der vergangenen drei Jahre) und Quantität auf die Regionalgruppen verteilt. Das Nähere regeln die Ausführungsbestimmungen.	<p>Die Freiplätze vergibt der Spielausschuss.</p> <p>Der Ausrichter kann mit einer zweiten Mannschaft starten, sofern dies zum Erreichen einer geraden Teilnehmerzahl führt.</p> <p>Die Hälfte der nach Abzug der Ausrichterfreiplätze zu vergebenden Plätze einer Meisterschaft wird nach der Anzahl der gemeldeten Jugendlichen auf die Regionalgruppen verteilt (Quantität), die andere Hälfte wird nach den Ergebnissen der letzten drei Jahre auf die Regionalgruppen verteilt (Qualität). Das Auf- und Abrunden der Teilnehmerzahlen erfolgt nach der Addition der beiden Kriterien.</p> <p>Die nach Meldezahlen zu vergebenden Plätze werden nach dem Verfahren Hare/Niemeyer auf die Regionalgruppen verteilt. Dabei wird je Regionalgruppe die Summe der Mitgliedszahlen der vier ältesten Jahrgänge, die an der jeweiligen Altersklasse teilnehmen können, herangezogen. Grundlage bilden die Mitgliedszahlen vom Januar des Jahres, in dem die Meisterschaft stattfindet.</p> <p>Zur Vergabe der nach den Ergebnissen der Vorjahre zu verteilenden Plätze werden die Durchschnittsmannschaftspunktzahlen (DMP) der teilnehmenden Mannschaften für jede Regionalgruppe für die jeweilige Altersklasse für die vergangenen drei Jahre ermittelt. Hierzu wird die Summe der Punktzahlen aller Mannschaften einer Regionalgruppe dividiert durch die Anzahl der ihr durch das Kontingent und Freiplätze zugeteilten Plätze. In der Regionalgruppe, die jeweils den Ausrichter gestellt hat, wird das Ergebnis der im jeweiligen Jahr schlechtesten Mannschaft nicht berücksichtigt, sofern der Ausrichtervertreter nicht einziger Teilnehmer aus dieser Regionalgruppe war. Die DMP der letzten beiden Jahre gehen mit doppelter Gewichtung ein. Ihre Summe bildet (für jede Regionalgruppe und jede Altersklasse) die Grundlage für die Verteilung der Plätze nach dem Verfahren Hare/Niemeyer.</p> <p>Sollte eine Regionalgruppe danach keinen Platz oder nur den Ausrichterfreiplatz zugeteilt bekommen, so erhält diese Regionalgruppe einen Platz, der von den nach der Rest-Verteilung zu vergebenden Plätzen abgezogen wird.</p> <p>Sollte nach der Verteilung Gleichheit bei dem letzten zu vergebenden Platz entstehen, so geht dieser Platz an die Regionalgruppe, die die bestplatzierte Mannschaft des Vorjahres aufzuweisen hat.</p>
8.4	Bei jeder Deutschen Meisterschaft für Vereinsmannschaften ist grundsätzlich nur eine Mannschaft pro Verein startberechtigt.	
9	<b>DVM U20</b>	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 1500.
9.1	An der DVM U20 nehmen 16 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus sechs Spielern der Altersklasse U20.	
9.2	Es wird ein Turnier über sieben Runden nach Schweizer System ausgetragen.	
9.3	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der Jugend U20 [Jahreszahl]".	
10	<b>DVM U20w</b>	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 1000.

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
10.1	Abweichend zu 8.1 sind bei der DVM U20w je Mannschaft Spielerinnen startberechtigt, die in der laufenden Saison für diesen Verein spielberechtigt sind.	Für die Spielberechtigung der laufenden Saison ist grundsätzlich der Passschreibungstermin (in der Regel 15. Juli) des laufenden Jahres der DVM maßgeblich; zu einem anderen Zeitpunkt in Kraft getretene Spielberechtigungen sind von dem Verein nachzuweisen.
10.2	Abweichend zu 8.2 wird die DVM U20w als offenes Turnier ausgetragen. 8.4 findet keine Anwendung. Die Teilnehmerzahl kann beschränkt werden, wobei mindestens 16 Plätze angeboten werden sollen. Jede Mannschaft besteht aus vier weiblichen Jugendlichen der Altersklasse U20.	<p>Sofern eine Beschränkung der Teilnehmerzahl erfolgt, kann der Turnierverantwortliche unter Berücksichtigung folgender Kriterien Plätze vergeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reihenfolge der Anmeldungen</li> <li>• Vorjahresplatzierungen</li> <li>• Teilnahmekontinuität</li> <li>• ausgeglichene regionale Zusammensetzung des Teilnehmerfeldes</li> <li>• Spielstärke der Mannschaften.</li> </ul> <p>Stellt ein Verein mehr als eine Mannschaft, sind die weiteren Mannschaften nachrangig zu berücksichtigen.</p>
10.3	In jeder Mannschaft ist abweichend von Ziffer 10.1 eine Spielerin startberechtigt, die in der laufenden Saison einem anderen Verein angehört, sofern dieser dem Gastspiel zustimmt.	Die Gastspielgenehmigung gilt als erteilt, falls der abgebende Verein mit keiner eigenen Mannschaft an einer Altersklasse dieser DVM teilnimmt, für die die Spielerin spielberechtigt ist.
10.4	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
10.5	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der weiblichen Jugend U20 [Jahreszahl]".	
11	DVM U16	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 1200.
11.1	An der DVM U16 nehmen 20 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen der Altersklasse U16.	
11.2	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
11.3	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der Jugend U16 [Jahreszahl]".	
12	DVM U16w	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 1000.
12.1	An der DVM U16w nehmen 20 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus vier weiblichen Jugendlichen der Altersklasse U16.	
12.2	Ziffer 8.4 findet keine Anwendung.	
12.3	In jeder Mannschaft ist abweichend von Ziffer 8.1 eine Spielerin startberechtigt, die in der der DVM vorangegangenen Saison einem anderen Verein angehörte, sofern dieser dem Gastspiel zustimmt. Sie darf zudem im Qualifikationszyklus zu dieser DVM - gleich auf welcher Ebene - nicht zuvor für diesen anderen oder einen dritten Verein gemeldet worden sein.	<p>Die Gastspielgenehmigung gilt als erteilt, falls der abgebende Verein mit keiner eigenen Mannschaft an einer Altersklasse dieser DVM teilnimmt, für die die Spielerin spielberechtigt ist.</p> <p>Eine Spielerin, die in der vergangenen Saison für einen anderen Verein spielberechtigt war und nun zu dem Verein gewechselt ist, für den sie bei der DVM eingesetzt werden soll, ist gleichwohl nur als Gastspielerin startberechtigt.</p>
12.4	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
12.5	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der weiblichen Jugend U16 [Jahreszahl]".	

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
13	DVM U14	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 1000.
13.1	An der DVM U14 nehmen 20 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen der Altersklasse U14.	
13.2	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
13.3	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der Jugend U14 [Jahreszahl]".	
14	DVM U12	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 800.
14.1	An der DVM U12 nehmen 20 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen der Altersklasse U12.	
14.2	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
14.3	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der Jugend U12 [Jahreszahl]".	
15	DVM U12w	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 600.
15.1	An der DVM U12w nehmen 20 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus vier weiblichen Jugendlichen der Altersklasse U12.	
15.2	Ziffer 8.4 findet keine Anwendung.	
15.3	In jeder Mannschaft ist abweichend von Ziffer 8.1 eine Spielerin startberechtigt, die in der der DVM vorangegangenen Saison einem anderen Verein angehörte, sofern dieser dem Gastspiel zustimmt. Sie darf zudem im Qualifikationszyklus zu dieser DVM - gleich auf welcher Ebene - nicht zuvor für diesen anderen oder einen dritten Verein gemeldet worden sein.	Die Gastspielgenehmigung gilt als erteilt, falls der abgebende Verein mit keiner eigenen Mannschaft an einer Altersklasse dieser DVM teilnimmt, für die die Spielerin spielberechtigt ist. Eine Spielerin, die in der vergangenen Saison für einen anderen Verein spielberechtigt war und nun zu dem Verein gewechselt ist, für den sie bei der DVM eingesetzt werden soll, ist gleichwohl nur als Gastspielerin startberechtigt.
15.4	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
15.5	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der weiblichen Jugend U12 [Jahreszahl]".	
16	DVM U10	
		Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ und Elo beträgt 600.
16.1	An der DVM U10 nehmen 40 Vereinsmannschaften teil. Jede Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen der Altersklasse U10. Teilnahmeberechtigt im Sinne von 1.4 Satz 2 Nr. 4 und startberechtigt abweichend von 8.1 sind alle Jugendlichen, die in der laufenden Saison für diesen Verein spielberechtigt sind. Abweichend von Ziffer 2.5 beträgt die Spielzeit 55 Minuten bei zusätzlichen 5 Sekunden pro Zug von Beginn an.	Abweichend zu AB zu 2.5 (1) erhält jeder Spieler, der nach der Erklärung des Schiedsrichters, die Runde sei eröffnet (Spielbeginn), im Spielbereich eintrifft, eine Zeitstrafe von 15 Minuten, vorausgesetzt dass dies nicht seine erste Verspätung in diesem Turnier war. Abweichend von Art. 7.5.5 der FIDE-Regeln verliert ein Spieler erst nach dem dritten regelwidrigen Zug die Partie. Art. 7.5.5 der FIDE-Regeln ist analog auf den ersten und zweiten regelwidrigen Zug anzuwenden.
16.2	Ziffer 9.2 gilt entsprechend.	
16.3	Der Sieger erhält den Titel "Deutscher Vereinsmeister der Jugend U10 [Jahreszahl]".	

	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
16.4	Abweichend zu 8.2 und 8.3 ergibt sich das Teilnehmerfeld wie folgt: Der Ausrichter erhält einen Freiplatz, es können bis zu vier weitere Freiplätze vergeben werden. Die übrigen Teilnehmerplätze werden zu gleichen Teilen nach Qualität (Erfolge der vergangenen drei Jahre) und Quantität auf die Landesverbände verteilt. Das Nähere regeln die Ausführungsbestimmungen.	Die Freiplätze vergibt der Spielausschuss. AB zu 8.3 gilt entsprechend für die Landesverbände.
17	DSM	
17.1	Die DSM werden jährlich in fünf Wettkampfklassen (WK) ausgetragen. Teilnahmeberechtigt sind allgemein- und berufsbildende Schulen außer Institutionen, die überwiegend der Erwachsenenbildung dienen.	Die Meisterschaften werden nicht nach DWZ oder Elo ausgewertet. Es gelten die FIDE-Regeln (Anhang A: Schnellschach) mit folgenden Abweichungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Spieler hat die Partie verloren, wenn er nach der Erklärung des Schiedsrichters, die Runde sei eröffnet, im Spielbereich eintrifft (Null Karenz).</li> <li>• Abweichend von Anhang A.2 der FIDE-Regeln besteht Notationspflicht bis 5 Minuten vor Plättchenfall. Ausgenommen sind die Altersklassen WK IV, G und HR.</li> <li>• Der Anhang III.4 der FIDE-Regeln zur Endspurphase findet keine Anwendung. Der Schiedsrichter darf jedoch eine Partie, bei der ein Spieler keine Gewinnversuche unternimmt, oder bei technischen Remis remis geben.</li> </ul>
17.2	Spielberechtigt sind für die WK II alle Schülerinnen und Schüler, die am 31. Dezember des dem laufenden Kalenderjahr vorangegangenen Jahres das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten; für die WK III alle Schülerinnen und Schüler, die am 31. Dezember des dem laufenden Kalenderjahr vorangegangenen Jahres das 15. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten; für die WK IV alle Schülerinnen und Schüler, die am 31. Dezember des dem laufenden Kalenderjahr vorangegangenen Jahres das 13. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten; für die WK M alle Schülerinnen und Abgängerinnen des laufenden Schuljahres, die am 31. Dezember des dem laufenden Kalenderjahr vorangegangenen Jahres das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet hatten; für die WK G alle Schülerinnen und Schüler, die die Klassen 1 bis 4 besuchen; für die WK HR alle Schülerinnen und Schüler, die keine Grundschule, kein Gymnasium und keinen gymnasialen Zweig besuchen. Ziffer 1.4 findet keine Anwendung.	
17.3	Jeder Landesverband entsendet je eine Mannschaft in den WK II, III und M; in der WK IV je zwei Mannschaften und in der WK G je nach Kapazität des Austragungsortes bis zu vier Mannschaften. Der Ausrichter erhält einen Freiplatz, in der WK IV und G zwei Freiplätze. Bei der WK G wird ein größeres Feld (Open-Charakter) angestrebt. Der AK Schulschach besetzt gegebenenfalls weitere freie Plätze. Die WK HR wird als offizielles Turnier ausgetragen; die Teilnehmerzahl kann beschränkt werden, wobei mindestens 18 Plätze angeboten werden sollen. Der AK Schulschach kann Nachrücker für die Plätze nominieren, die von den Landesverbänden und Ausrichtern nicht wahrgenommen werden. In der WK M kann der AK Schulschach je nach Kapazität des Ausrichters bis zu 18 weitere Nachrückerplätze vergeben.	Der AK Schulschach beschließt die Feldgröße der WK G im Benehmen mit dem Ausrichter.



	Jugendspielordnung	Ausführungsbestimmungen
17.4	Jede Mannschaft der WK III, IV, M, G, H+R besteht aus vier Spielern derselben Schule. In der WK II besteht sie aus 6 Spielern.	<p>Die Mannschaften sind nach Spielstärke aufzustellen. Es darf kein Spieler vor einem Spieler aufgestellt werden, der eine um mehr als 200 Punkte bessere DWZ besitzt. Über begründete Ausnahmen entscheidet der Turnierverantwortliche.</p> <p>Die Pseudo-Wertungszahl für Spieler ohne DWZ beträgt 800. In der WK G beträgt die Pseudo-Wertungszahl 600.</p> <p>Jede Mannschaft wählt aus ihren Spielern einen Mannschaftsführer. Der Mannschaftsführer muss immer einer der gerade eingesetzten Spieler sein; bei Mannschaften mit Ersatzspielern ist ggf. ein Ersatzmannschaftsführer zu wählen. Der Mannschaftsführer ist dem Turnierleiter vor Beginn des Turniers zu benennen.</p> <p>Der Mannschaftsführer darf während des Turniers seinen Spielern raten, die Partie aufzugeben oder fortzusetzen, einen Remisvorschlag anzunehmen oder abzulehnen und ein Remisangebot abzugeben.</p> <p>Mitreisende Betreuer und Elternteile sind Zuschauer. Sie dürfen weder in laufende Partien eingreifen, noch Hinweise geben oder Aufgaben eines Mannschaftsführers wahrnehmen.</p>
17.5	Die Teilnahme- und Spielberechtigung gemäß Ziffer 17.1, 17.2 und 17.4 ist von den jeweiligen Schulleitungen schriftlich zu bestätigen.	
17.6	Die Teilnehmer spielen in jeder Wettkampfklasse ein Turnier nach Schweizer System mit sieben Runden, in der WK IV, WK HR und in der WK G im Regelfall neun Runden.	<p>Abweichend zu 5.3 gelten folgende Wertungskriterien: Mannschaftspunkte, Buchholzwertung, Anzahl der Brettpunkte, Siegwertung, direkter Vergleich. In der WK G gelten folgende Kriterien: Anzahl der Brettpunkte, Buchholzwertung, Siegwertung, direkter Vergleich.</p> <p>Der Spielbereich ist für Betreuer und Zuschauer nicht zugänglich. Der Ausrichter sorgt für eine entsprechende Absperrung.</p>
17.7	Die Spielzeit beträgt je Spieler 50 Minuten bei zusätzlichen 10 Sekunden pro Zug für die gesamte Partie, in der WK IV, WK HR und in der WK G 30 Minuten pro Spieler.	
17.8	Der Referent für Schulschach hat in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis Schulschach das Recht, für die einzelnen Wettkampfklassen Regelungen und Richtlinien zur Durchführung festzulegen und in einzelnen Fällen Sonderregelungen zu treffen; dabei kann von Regelungen der Ziffer 5, nicht aber von Regelungen und Ausführungsbestimmungen der Ziffern 17.1 bis 17.7 abgewichen werden. Alle Festlegungen sind mit den Ausschreibungen der Wettkampfklassen rechtzeitig zu veröffentlichen.	
17.9	Der Sieger in jeder Wettkampfklasse erhält den Titel "Sieger des Deutschen Schulschach-Mannschaftswettbewerbs [Jahreszahl] der [Bezeichnung der Wettkampfklasse]".	

Spielordnung@d0960e, md-tools@e76008