



*Schwäbische
Schachjugend*

TURNIERORDNUNG

DER

SCHWÄBISCHEN SCHACHJUGEND

Stand: 11. Juli 2018

Inhaltsverzeichnis

1.	Spielberechtigung und Spielbetrieb	3
2.	Gemeinsame Turnierbestimmungen für alle Meisterschaften	4
2.2.	Schiedsgericht	4
2.3.	Proteste	5
2.4.	Sperren und Bußen	6
3.	Gemeinsame Turnierbestimmungen für Einzelmeisterschaften	7
4.	Schwäbische Jugendeinzelmeisterschaft	8
5.	Schwäbische Blitz-Einzelmeisterschaften der Jugend	10
6.	Gemeinsame Turnierbestimmungen für Mannschaftsmeisterschaften 11	
6.14.	Nichtantreten	12
6.15.	Spielverlegungen	13
7.	Schwäbische Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Jugend U20 (SVMM U20)	14
8.	Schwäbische Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SVMM U16)	15
9.	Schwäbische Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SVMM U14) und bei Bedarf U12 (SVMM U12)	16
10.	Schwäbische Schulschach-Mannschaftswettbewerbe	17
11.	Rapid-Turniere	19
12.	Inkrafttreten	21

1. Spielberechtigung und Spielbetrieb

- 1.1. An den Turnieren der Schwäbischen Schachjugend (SSJ) können nur Jugendliche teilnehmen, die dem Bayerischen Schachbund (BSB) und dem Bayerischen Landessportverband (BLSV) gemeldet sind und laut Mitglieder-Verwaltung in der laufenden Saison für einen dem Bayerischen Schachbund angeschlossenen Schwäbischen Verein spielberechtigt sind.
- 1.2. Das Geschäftsjahr der Schwäbischen Schachjugend ist das jeweilige Kalenderjahr, während das Spieljahr (Saison) erst am 1. September beginnt und mit dem 31. August des folgenden Jahres endet.
- 1.3. Im Sinne dieser Spielordnung gilt als
 - Jugendlicher U20, wer das 20. Lebensjahr
 - Jugendlicher U18, wer das 18. Lebensjahr
 - Jugendlicher U16, wer das 16. Lebensjahr
 - Jugendlicher U14, wer das 14. Lebensjahr
 - Jugendlicher U12, wer das 12. Lebensjahr
 - Jugendlicher U10, wer das 10. Lebensjahrvor Beginn des jeweiligen Kalenderjahres noch nicht vollendet hat.
- 1.4. Die Schwäbische Schachjugend veranstaltet jährlich die unter 4. - 11. aufgeführten Meisterschaften und Turniere. Der Sieger eines dieser Turniere erhält eine Urkunde und den Titel "Schwäbischer Jugendmeister ..." für das laufende Kalenderjahr. Bei den Schwäbischen Einzelmeisterschaften der Jugend erhält der Zweit- und Drittplatzierte ebenfalls eine Urkunde. Bei den übrigen Meisterschaften entscheidet der zuständige Spielleiter über die weitere Vergabe von Urkunden.
- 1.5. Die Spielberechtigung für die Meisterschaften der BSJ ergibt sich aus den Platzierungen bei den jeweiligen Meisterschaften der Schwäbischen Schachjugend. Die Schwäbische Schachjugend benennt die Teilnehmer bei allen offiziellen Meisterschaften und Auswahlkämpfen der Bayerischen Schachjugend.

2. Gemeinsame Turnierbestimmungen für alle Meisterschaften

2.1.1. Es finden die Spielregeln der FIDE Anwendung. Sofern in Turnierordnung nichts festgelegt ist, werden die Bestimmungen der Bayerischen Schachjugend (bzw. der Deutschen Schachjugend, sofern der Vorgenannte nichts festgelegt hat) angewandt.

Für Wettbewerbe, bei denen eine Endspurtphase vorgesehen ist, finden die Richtlinien 3 der FIDE-Regeln keine Anwendung.

Für Turniere nach Schweizer System legt der zuständige SSJ Spielleiter die Auslosungsmodalitäten fest.

Bei RAPID-Turnieren und Schulschachwettbewerben wird ohne Richtlinien 3 gespielt.

2.1.2. Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist es einem Spieler untersagt, im Turnierareal ein Mobiltelefon und/oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel bei sich zu haben, sofern dieses Gerät nicht vollkommen ausgeschaltet ist. Falls dieses Mobiltelefon / elektronische Kommunikationsmittel irgendein Geräusch verursacht, verliert der Spieler sofort die Partie, der Gegner gewinnt die Partie; falls der Gegner die Partie nicht mit einer Folge von regulären Zügen gewinnen kann, endet die Partie für den Gegner mit Remis.

2.1.3. Der zuständige Spielleiter ist für die ordnungsgemäße Durchführung der Meisterschaften verantwortlich.

2.1.4. Die Wettkampftermine werden von der Schwäbischen Schachjugend festgelegt.

2.1.5. Alle Meisterschaften sind terminlich so auszutragen, dass die Sieger an den entsprechenden Meisterschaften der BSJ teilnehmen können. Insbesondere ist auf das Einhalten der Meldetermine zu den entsprechenden Bayerischen Meisterschaften zu achten.

2.2. Schiedsgericht

2.2.1. Das Schiedsgericht wird aus acht Mitgliedern, die alle aus verschiedenen Vereinen des Bezirksverbandes stammen müssen,

gebildet. Jeder Kreisverband meldet zwei Mitglieder für das Schiedsgericht.

- 2.2.2. Mitglieder des Schiedsgerichts müssen im Besitz eines gültigen Turnierleiterscheins des BSB oder einer höherwertigen Qualifikation sein.
- 2.2.3. Der Vorsitzende des Schiedsgerichts wird auf der Jugendversammlung der Schwäbischen Schachjugend (in ungeraden Jahren) auf zwei Jahre gewählt.
- 2.2.4. Mitglieder der Vorstandschaft dürfen dem Schiedsgericht nicht angehören.

2.3. Proteste

- 2.3.1. Proteste, die nicht den Spielbetrieb betreffen, sind beim 1.Vorsitzenden einzureichen.
- 2.3.2. Proteste, die den Spielbetrieb betreffen, sind beim zuständigen Vorstandsmitglied (Spielleiter, Lehrwart, Schulschachreferent) einzureichen.
- 2.3.3. Alle Proteste sind innerhalb von drei Tagen nach dem Ereignis, das zum Protest führte, einzurichten. Die Begründung dazu hat innerhalb von vierzehn Tagen zu erfolgen. Proteste, die Mannschaftskämpfe betreffen, sind auf der Spielberichtskarte anzukündigen.
- 2.3.4. Gegen Entscheidungen des zuständigen Vorstandsmitglieds, (1.Vorsitzender, Spielleiter, Lehrwart, Schulschachreferent und Letztinstanzen der Kreisverbände) kann innerhalb von drei Tagen nach Erhalt der Entscheidung, beim 1. Vorsitzenden des Schiedsgerichts der Schwäbischen Schachjugend, Einspruch eingelegt werden. Die schriftliche Begründung muss in kopierfähiger Ausführung innerhalb von vierzehn Tagen nachgereicht werden.
- 2.3.5. Das betroffene Vorstandsmitglied, (1.Vorsitzender, Spielleiter, Lehrwart, Schulschachreferent bzw. der zuständige Kreisjugendleiter) ist vom Einspruch beim Schiedsgericht bzw. von der Rücknahme des Einspruchs mit gleicher Post zu verständigen. Außerdem muss dem betroffenen Vorstandsmitglied eine Kopie aller Schreiben an das Schiedsgericht mit gleicher Post zugesandt werden.

- 2.3.6. Gleichzeitig mit der Begründung ist eine Einspruchsgebühr von EUR 100,00 auf das Konto der Schwäbischen Schachjugend einzuzahlen oder beim Kassenwart zu hinterlegen.
- 2.3.7. Sind Einspruch - Begründung - Einspruchsgebühr zu spät eingesandt worden, gilt der Einspruch oder der Protest als nicht eingelegt. Maßgebend ist der Datum des Poststempels oder der Überweisung.
- 2.3.8. Die Gebühr wird zurückerstattet, sobald einem Einspruch entsprochen wurde.
- 2.3.9. Wird der Einspruch innerhalb von vierzehn Tagen nach Absenden zurückgezogen, wird die Gebühr ebenfalls zurückerstattet.
- 2.3.10. Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts der Schwäbischen Schachjugend ist beim Schiedsgericht der BSJ die Möglichkeit des Einspruchs gegeben, unter Beachtung der von der BSJ erlassenen Vorschriften.

2.4. Sperren und Bußen

- 2.4.1. Bei grob unsportlichem Verhalten eines Spielers oder eines Vereins bei offiziellen Veranstaltungen auf schwäbischer, bayerischer oder deutscher Ebene kann dieser für die Dauer von bis zu einem Jahr für alle Veranstaltungen der Schwäbischen Schachjugend gesperrt oder mit einer Geldbuße belegt werden.
- 2.4.2. Solange Geldbußen gemäß oben stehender Bestimmungen, über die endgültig entschieden wurde, nicht an die Schwäbische Schachjugend gezahlt wurden, können alle Spieler des Vereins für Veranstaltungen der Schwäbischen Schachjugend und des Bezirksverbandes Schwaben gesperrt werden.
- 2.4.3. Entscheidungen gemäß oben stehender Bestimmungen trifft die Vorstandschaft der Schwäbischen Schachjugend auf Antrag des zuständigen Vorstandsmitglieds oder eines Kreisjugendleiters. Ebenso wird von ihr die Höhe der Geldbuße festgelegt. Bei Sperren im Bezirksverband entscheidet die Vorstandschaft des Bezirksverbandes auf Antrag des 1. Vorsitzenden der SSJ.

3. Gemeinsame Turnierbestimmungen für Einzelmeisterschaften

- 3.1.1. Spieler, die sich um mehr als 15 Minuten nach dem angesetzten Wettkampfbeginn verspäten, haben ihre Partie verloren. Außer, der Turnierleiter entscheidet anders.
- 3.2. Über die Platzierung entscheidet:
- die Wertung nach Partiepunkten;
 - bei Gleichstand die Buchholzwertung, wobei der Gegner mit den wenigsten Partiepunkten (bzw. das Freilos) nicht berücksichtigt wird;
 - anschließend die Wertung nach Sonneborn-Berger, wobei der Gegner mit den wenigsten Partiepunkten (bzw. das Freilos) nicht berücksichtigt wird;
 - anschließend die Siegwertung;
 - anschließend die verfeinerte Buchholzwertung wobei der Gegner mit den wenigsten Buchholzpunkten (bzw. das Freilos) nicht berücksichtigt wird.
- 3.2.1. Beim Rundensystem:
- die Wertung nach Partiepunkten;
 - bei Gleichstand die Wertung nach Sonneborn-Berger;
 - anschließend Siegwertung.
- 3.2.2. Wenn bei Qualifikationsplätzen die Wertung in allen Punkten übereinstimmt, wird ein Stichkampf durchgeführt. Wenn dann nach zwei Runden der Ausgang unentschieden ist, entscheidet das Los.

4. Schwäbische Jugendeinzelmeisterschaft

- 4.1. Die Schwäbischen Einzelmeisterschaften der Jugend finden für die unter 4.4 aufgeführten Altersklassen in der Regel gemeinsam statt.
- 4.1.1. Wenn aus Kapazitätsgründen die Meisterschaften einzelner Altersgruppen von einem Verein ausgerichtet werden, erhält dieser einen Ausrichter-Freiplatz. Die Bedingungen für die Durchführung der Meisterschaft werden vom zuständigen Spielleiter in der Ausschreibung bekannt gegeben.
- 4.2. Die Turnierleitung übernimmt der zuständige Spielleiter oder ein von diesem benannter Vertreter (Turnierleiterlizenz ist erforderlich). Die Gruppenleiter und Betreuer erhalten einen Betreuerfreiplatz.
- 4.3. Die Kreisjugendleiter melden die Teilnehmer an den zuständigen Spielleiter. Die Anmeldung muss Namen, Anschrift, Geburtsdatum, Mitgliedsnummer (bzw. Nr. der vorläufigen Spielgenehmigung), Telefonnummer und den Verein der Jugendlichen enthalten.
- 4.4. Die Einzelmeisterschaften der U14, U16 und U18 werden soweit möglich mit 16 Teilnehmern in 7 Runden nach Schweizer System ausgetragen. Es werden abwechselnd pro Tag eine Runde oder zwei Runden gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten sowie 30 Sekunden pro Zug für jeden Spieler.
- 4.4.1. Die U10 und U12 wird soweit möglich mit 16 Teilnehmern ausgetragen. Je nach Anzahl der Teilnehmer werden bis zu elf Runden gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten pro Spieler und Partie.
- 4.5. Der zuständige Spielleiter kann in Absprache mit dem 1. Vorsitzenden der SSJ die Bedenkzeit ändern. Dies muss jedoch in der Turniereinladung vermerkt sein.
- 4.6. Teilnahmeberechtigt sind:
- je Kreisverband drei Teilnehmer, falls diese auch auf den Einzelmeisterschaften des Kreises gespielt haben;
 - die drei Erstplatzierten der letzten SEM derselben Altersklasse;
 - der amtierende Schwäbische Meister und Vizemeister der nächst jüngeren Altersklasse falls diese nicht mehr für ihre letztjährigen Altersklasse spielberechtigt sind;

- Spieler, die im Vorjahr auf Grund einer Vorberechtigung auf Bayerischer Ebene auf die Teilnahme an der Schwäbischen Jugendeinzelmeisterschaft in ihrer Altersklasse verzichteten und im aktuellen Jahr keine Vorberechtigung besitzen;
- ein Vertreter des ausrichtenden Vereins oder Betreuerfreiplatz.
- Inhaber eines Freiplatzes;
- von jeder AK die Schwäbische Meisterin der letzten SEM;
- die amtierende Schwäbische Meisterin der nächst jüngerer Altersklasse, falls diese nicht mehr für ihre letztjährige Altersklasse spielberechtigt ist.

4.7. Freiplätze:

Einen Antrag auf Freiplatzvergabe kann jedes Mitglied der Schwäbischen Schachjugend stellen. Über die Besetzung dieser Plätze entscheidet der zuständige Spielleiter gemeinsam mit den Kreisjugendleitern.

- 4.7.1. Freiplätze können berücksichtigt werden, falls die Teilnehmerzahl in einer Gruppe unterschritten wird und genügend Übernachtungsmöglichkeiten vorhanden sind. Es soll darauf geachtet werden, dass in Jeder Altersklasse mindestens zwei Mädchen spielen.
- 4.8. Das bestplatzierte Mädchen jeder Altersklasse ist Schwäbische Meisterin.
- 4.9. Der Spielleiter kann die Besuchszeiten für Zuschauer einschränken. Besucher, die sich nicht an die Regeln halten, können von einem weiteren Besuch der Meisterschaft ausgeschlossen werden.
- 4.9.1. Eltern, deren Kinder in der Jugendherberge übernachten, können bei begründeter Ausahme auch außerhalb der Besuchszeiten nach ihren Kindern sehen. Die Eltern müssen sich dann vorher beim Spielleiter anmelden.
- 4.10. Ein Remisangebot gemäß § 9.1 der FIDE-Regeln ist erst ab dem 30. Zug möglich. Die § 9.2 - 9.6 der FIDE-Regeln gelten weiterhin.

5. Schwäbische Blitz-Einzelmeisterschaften der Jugend

- 5.1. Die Schwäbische Blitz-Einzelmeisterschaften finden zumindest für die Altersklassen U20, U16, U14 und U12 gemeinsam an einem Ort statt. Der ausrichtende Verein ist für die Bereitstellung des Spiellokals sowie des Spielmaterials verantwortlich.
- 5.2. Die Teilnahme ist für alle Jugendlichen, die einem Verein des Schachbezirks Schwaben angehören, offen.
- 5.3. Die Turnierleitung übernimmt der zuständige Spielleiter oder ein von diesem benannter Vertreter (Turnierleiterlizenz ist erforderlich).
- 5.4. Es finden die Blitzschachregeln der FIDE Anwendung.
- 5.5. Bei Blitzmeisterschaften beträgt die Bedenkzeit fünf Minuten pro Spieler und Partie. Es wird im Rundensystem gespielt.

6. Gemeinsame Turnierbestimmungen für Mannschaftsmeisterschaften

- 6.1. Die Mannschaftsmeldung erfolgt zum festgesetzten Termin an den zuständigen Spielleiter und muss Name, Mitgliedsnummer (bzw. Nr. der vorläufigen Spielgenehmigung) und Geburtsdatum der einzelnen Spieler in festgelegter Rangfolge, sowie die Anschrift und Telefonnummer des Mannschaftsführers und des Spiellokals enthalten.
- 6.2. Der Spielleiter kann Mannschaftsaufstellungen ablehnen, wenn nachrangige Bretter um mehr als 200 DWZ-Punkte besser sind, ohne dass dies begründet wird.
- 6.3. Nachmeldungen sind möglich und werden unter Berücksichtigung der Rangfolge eingeordnet. Eine Nachmeldung muss rechtzeitig vor Einsatz dem zuständigen Spielleiter gemeldet werden. Außerdem muss vor dem ersten Einsatz eine Spielberechtigung beantragt werden. Eine Kopie des Schreibens an die Mitgliederverwaltung, ist dem Spielleiter zuzusenden.
- 6.4. Die Mitglieder jeder Mannschaft dürfen in der zugehörigen Saison für keinen anderen als den meldenden Verein spielberechtigt gewesen sein.
- 6.5. Innerhalb einer Altersklasse können die Spieler einer Mannschaft nur in der gemeldeten Reihenfolge eingesetzt werden. Fällt ein Spieler aus, so rücken alle anderen Spieler in der gemeldeten Reihenfolge nach.
- 6.6. Ein Offenlassen von Brettern ist nur bei Nennung eines an diesem Brett spielberechtigten Spielers möglich.
- 6.7. Bei falscher Mannschaftsaufstellung werden die Partien aller Spieler, die eine kleinere Rangnummer besitzen als die Spieler die vor ihnen eingesetzt wurden, genullt.
- 6.8. Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers wird der Wettkampf als verloren gewertet.
- 6.9. Die Termine für die Wettkämpfe werden vom Spielleiter festgelegt.
- 6.10. Der an erster Stelle genannte Verein ist Gastgeber und führt an den geraden Brettern die weißen Steine. Er ist verpflichtet das

Spielmaterial zu stellen. Ein Wechsel des Spiellokals muss dem Gegner mindestens drei Tage vor dem Wettkampftermin mitgeteilt werden oder am Spieltag ist das Abholen der Gäste am angegebenen Spiellokal zu veranlassen.

6.11. Die Ergebniskarten sind binnen drei Tage dem zuständigen Spielleiter zuzusenden (Poststempel). Bei verspäteter Zusendung ist eine Gebühr von EUR 5,00 zu zahlen.

6.12. Jede Mannschaft erhält bei einem Kampf

- 2 Mannschaftspunkte, falls sie mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte erreicht;
- 1 Mannschaftspunkt, falls sie die Hälfte der möglichen Brettunkte erreicht;
- 0 Mannschaftspunkte, falls sie weniger als die Hälfte der möglichen Brettunkte erreicht.

6.13. Über die Platzierung entscheidet:

- die Wertung nach Mannschaftspunkten;
- bei Gleichstand die Wertung nach Brettunkten;
- anschließend der direkte Vergleich;
- anschließend die Berliner Wertung für die betroffenen Mannschaften;
- anschließend nach Stichkampfergebnis.

6.13.1. Die erstplatzierte Mannschaft jeder Altersklasse erhält einen Mannschaftspokal. Jede teilnehmende Mannschaft erhält eine Urkunde.

6.14. Nichtantreten

6.14.1. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn weniger Spieler als die Hälfte der Mannschaftsstärke antreten. Spieler, die sich um mehr als 30 Minuten nach dem angesetzten Wettkampfbeginn verspäten, gelten als angetreten, haben aber ihre Partie verloren.

6.14.2. Der Verein hat für jedes nicht besetzte Brett eine Buße von EUR 12,50 an die SSJ zu zahlen. Eine nicht angetretene Mannschaft wird mit einer Buße in Höhe von EUR 50,00 pro Runde belegt. Bei Nichtantritt an mehrrundigen Tagen beträgt die Maximalbuße pro Kalendertag EUR 75,00.

Die Zahlung erfolgt an die SSJ.

Nach Eingang der Zahlung werden 50% des Bußgeldes von der SSJ an die betroffenen gegnerischen Mannschaften ausgezahlt.

- 6.14.3. Ergebnisabsprachen, ohne den Wettkampf auszutragen, sind nicht zulässig. Der Wettkampf wird für beide Mannschaften mit 0 - 0 Mannschaftspunkten und 0 - 0 Brettspunkten gewertet. Beide Mannschaften werden mit einer Buße von EUR 50,00 belegt.

6.15. Spielverlegungen

- 6.15.1. Spielverlegungen auf einen früheren Termin sind mit Einverständnis des Gegners jederzeit möglich. Spielverlegungen auf einen späteren Termin können nur mit Zustimmung des zuständigen Spielleiters vereinbart werden.
- 6.15.2. Spielverlegungen können auch ohne Einverständnis des Gegners, aber rechtzeitig, beim zuständigen Spielleiter beantragt werden, wenn mindestens 50% der Stammspieler durch eine Schulveranstaltung (eine Bestätigung der Schule ist erforderlich) oder ein höherrangiges Schachturnier der Jugend verhindert ist.

7. Schwäbische Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Jugend U20 (SVMM U20)

- 7.1. Jede Mannschaft besteht aus 4 Jugendlichen U20 und jünger.
- 7.2. Aus einem Verein darf nur eine Mannschaft spielen.
- 7.3. Die SVMM U20 wird im Vollrundensystem ausgetragen.
- 7.4. Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge, anschließend 30 Minuten je Spieler für den Rest der Partie.
- 7.5. Die Termine werden vom zuständigen Spielleiter mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

8. Schwäbische Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Jugend U16 (SVMM U16)

- 8.1. Jede Mannschaft besteht aus 4 Schülern U16 und jünger.
- 8.2. Teilnahmeberechtigt sind je Kreisverband zwei Mannschaften.
- 8.3. Aus einem Verein darf nur eine Mannschaft spielen.
- 8.4. Die SVMM U16 wird in einer Vorrunde und einer Endrunde ausgetragen.
- 8.5. In der Vorrunde ermitteln die vier Mannschaften der Nordgruppe (Kreis Augsburg und Kreis Nordschwaben) und die vier Mannschaften der Südgruppe (Kreis Mittelschwaben und Kreis Südschwaben) die Teilnehmer der Endrunde.
- 8.6. Die Bedenkzeit in der Vorrunde beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge, anschließend 30 Minuten je Spieler für den Rest der Partie.
- 8.7. Die beiden bestplatzierten Mannschaften der Gruppen Nord und Süd ermitteln in einer zentralen Endrunde im KO-System den Meister. Die Turnierleitung übernimmt der zuständige Spielleiter oder ein von diesem benannter Vertreter (Turnierleiterlizenz ist erforderlich).
- 8.8. Es werden der Erstplatzierte der Nordgruppe mit dem Zweitplatzierten der Südgruppe und der Erstplatzierte der Südgruppe mit dem Zweitplatzierten der Nordgruppe gegeneinander gepaart. Die beiden Sieger spielen um den Titel.
- 8.9. Die Bedenkzeit in der Endrunde beträgt 2 Stunden für die gesamte Partie. Es wird nach den FIDE-Regeln für die Endspurtphase gespielt.
- 8.10. Verzichtet ein Kreis auf die Meldung eines Vereins, so kann der zuständige Spielleiter, nach Rücksprache mit dem 1. Vorsitzenden, eine weitere Mannschaft aus einem anderen Kreisverband der entsprechenden Gruppe (Nord oder Süd) zulassen.

9. Schwäbische Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Jugend U14 (SVMM U14) und bei Bedarf U12 (SVMM U12)

- 9.1. Aus einem Verein darf nur eine Mannschaft spielen.
- 9.2. Die Meisterschaft wird in Runden ausgetragen. Hierbei werden alle Mannschaften in Gruppen nach geographischen Gesichtspunkten eingeteilt. Jede Gruppe besteht aus maximal vier Mannschaften. Die beiden erstplatzierten jeder Gruppe erreichen jeweils die nächste Runde bis schließlich vier Mannschaften die Endrunde erreichen. In einer zentralen Endrunde wird der Meister ermittelt.
- 9.3. Es wird in allen Runden mit einer Bedenkzeit von 60 Minuten pro Spieler gespielt.
- 9.4. Alle Runden einer Gruppe werden an einem Tag gespielt.
- 9.5. Die Turnierleitung übernimmt der zuständige Spielleiter oder ein von diesem benannter Vertreter (Turnierleiterlizenz ist erforderlich).

10. Schwäbische Schulschach-Mannschaftswettbewerbe

- 10.1. Die Schwäbischen Schulschach-Mannschaftswettbewerbe werden in sechs Wertungsklassen ausgetragen.
- 10.2. Das Spieljahr entspricht dem laufenden Schuljahr. Es beginnt am 1. September und endet am 31. August des folgenden Jahres.
- 10.3. Die Einteilung der Wertungsklassen erfolgt nach den Bestimmungen der Deutschen Schachjugend.
- WK I wer die 13. Jahrgangsstufe
 - WK II wer die 12. Jahrgangsstufe
 - WK III wer das 16. Lebensjahr
 - WK IV wer das 14. Lebensjahr
 - WK V wer das 12. Lebensjahr
 - WK (Mädchen) wer die 13. Jahrgangsstufe zu Beginn des jeweiligen Kalenderjahres, in dem der Wettbewerb stattfindet, noch nicht vollendet hat.
 - Grundschulen Jahrgangsstufen 1 - 4
- 10.4. Die Schüler einer Mannschaft müssen derselben Schule angehören. Dies ist durch einen gültigen Schülerschein oder eine durch die Schule bestätigte Mannschaftsaufstellung nachzuweisen.
- 10.5. Eine Mannschaft besteht aus vier Jugendlichen und beliebig viele Ersatzspieler. Es wird in einer festen Reihenfolge gespielt.
- 10.6. Es können mehrere Mannschaften aus einer Schule in den einzelnen Wertungsklassen teilnehmen.
- 10.7. Die Turnierleitung übernimmt der Schulschachreferent oder, nach Rücksprache mit dem 1. Vorsitzenden, ein von diesem benannter Vertreter. (Turnierleiterlizenz ist erforderlich)
- 10.8. Gespielt wird nach den FIDE-Regeln für Schnellschach.
- Entgegen Art. A4 b der FIDE-Regeln fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler als verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der

es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.

Die Richtlinien 3 der FIDE-Regeln gelten nicht.

10.9. Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten pro Spieler und Partie.

10.10. Es werden 7 Runden nach Schweizer System gespielt.

10.11. Über die Platzierung entscheidet:

- die Wertung nach Mannschaftspunkten
- die Wertung nach Brettpunkten;
- der direkte Vergleich;
- die Berliner Wertung;
- anschließend ein Stichkampf.

11. Rapid-Turniere

- 11.1. Es handelt sich um eine Turnierserie im Schnellschachmodus, die in den Altersklassen U18, U14, U12, und U10 durchgeführt werden.
- 11.2. Es werden vier RAPID-Turniere pro Spielsaison nach geographischen Gesichtspunkten durchgeführt. Die Termine werden verbindlich im Terminplan der SSJ veröffentlicht und die Einladungen werden über die Geschäftsstelle verteilt.
- 11.3. Der Ausrichter hat für Preise, Urkunden und Pokale aufzukommen. Das Startgeld sollte nicht höher als EUR 2,50 sein. Es kann in der Einladung eine verbindliche Voranmeldung verlangt werden. Bei Einhaltung der Vorgaben, kann der Ausrichter einen Zuschuss bis zu EUR 50,00 beantragen. Auch die BSJ gibt bei Einhaltung ihrer Vorgaben einen Zuschuss.
- 11.4. Die Turnierleiter benötigt eine Turnierleiterlizenz. Der Ausrichter sollte nach Möglichkeit für die einzelnen Altersklassen einen Gruppenleiter stellen.
- 11.5. Es wird nach den Regeln der FIDE für Schnellschachturniere gespielt. Die Bedenkzeit beträgt je nach Teilnehmerzahl 15 - 20 Minuten pro Spieler und Partie. Es werden 5 - 7 Runden nach Schweizer System gespielt.

Entgegen Art. A4 b der FIDE-Regeln fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen, regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler als verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

Die Richtlinien 3 der FIDE-Regeln gelten nicht.

- 11.6. Es wird eine Gesamtwertung nach folgendem Punktesystem pro Turnier durchgeführt:

Platz	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Punkte	20	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Die drei besten Turnierresultate gehen in die Gesamtwertung ein.

- 11.7. Bei Punktgleichheit unter den Pokalsiegern gewinnt derjenige, welcher in den drei für ihn gewerteten Turnieren öfters den 1. Rang belegte. Bei gleich oft erzielten 1. Rängen gewinnt derjenige, welcher in den drei für ihn gewerteten Turnieren öfters den 2. Rang belegte. Dieses Vorgehen wird schrittweise bis zur Entscheidungsfindung fortgeführt. Kann keine Entscheidung herbeigeführt werden wird der Rapidgesamtrang geteilt.
- 11.8. Die Sieger der RAPID-Serie werden beim letzten Turnier, durch den zuständigen Referenten im Arbeitskreis Spielbetrieb, geehrt. Hier übernimmt die SSJ die Kosten für die Pokale und Urkunden.

12. Inkrafttreten

Die Änderungen in der Turnierordnung treten ab der Spielsaison 2018/2019 in Kraft.

Schwäbische Schachjugend
gezeichnet: Peter Przybylski (1. Spielleiter)