

Reglement Team-Cup

Übersicht:

- 1. Teil: Organisation
- 2. Teil: Wettkampf
 - 1. Kapitel: Wettkampfmodalitäten pro Saison
 - 2. Kapitel: Wettkampfmodalitäten pro Runde
 - 3. Kapitel: Austragung des Wettkampfes
 - 4. Kapitel: Wertung des Wettkampfes
- 3. Teil: Ende des Turniers
- 4. Teil: Verfahren
- 5. Teil: Kosten und Sanktionen
- 6. Teil: Schlussbestimmungen

1. Teil: Organisation

Art. 1 Zuständigkeit

Der Team-Cup (TC) ist ein vom Schweizerischen Schachbund (SSB) jährlich organisierter Ausscheidungswettbewerb für Mannschaften.

Art. 2 Teilnahmeberechtigung der Mannschaften

¹ Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften aus allen Schachklubs der Schweiz, die Mitglied des SSB sind (Klubmannschaften), sowie übrige Mannschaften.

² Klubmannschaften dürfen als Spieler ausschliesslich Mitglieder des SSB einsetzen. Diese dürfen in der Schweiz oder im Ausland wohnen.

³ Übrige Mannschaften dürfen als Spieler auch Nichtmitglieder des SSB einsetzen. Sämtliche Spieler der übrigen Mannschaften müssen Wohnsitz in der Schweiz haben.

⁴ Für Mannschaften von nicht dem SSB angeschlossenen Schachklubs gelten die Regeln über die übrigen Mannschaften.

2. Teil: Wettkampf

1. Kapitel: Wettkampfmodalitäten pro Saison

Art. 3 Ausschreibung

¹ Die Ausschreibung erfolgt in der Schweizerischen Schachzeitung, auf der Homepage des SSB sowie allenfalls in anderen geeigneten Medien.

² Der Anmeldeschluss wird von der Kommission für Turniere (TK) des SSB festgelegt. Der Termin liegt zwischen Mitte Februar und Mitte April.

³ Der Einsatz wird auf Antrag der TK vom Zentralvorstand (ZV) des SSB festgelegt und mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

Art. 4 Spieldaten

¹ Die Daten der einzelnen Runden werden von der TK festgelegt.

² Der Abstand zwischen zwei Runden soll in der Regel mindestens fünf Wochen betragen.

³ Turnierbeginn ist stets in der 1. Runde. Wenn die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften nicht ausreicht, um sämtliche in der SSB-Agenda publizierten Runden zu spielen, so fallen die Runden mit der grössten Rundenzahl aus.

Art. 5 Anmeldung

¹ Dem Turnierleiter sind pro Mannschaft bekannt zu geben:

- Name der Mannschaft
- Name, Vorname, Adresse, Telefonnummer und E-Mail-Adresse des Mannschaftsleiters
- Spiellokal

² Bei den übrigen Mannschaften (Art. 2 Abs. 3) sind zudem die Spieler gemäss Art. 11 Abs. 2 bekanntzugeben.

Art. 6 Namen der Mannschaften

¹ Klubmannschaften können den Namen des Klubs haben, allenfalls mit einem Zusatz wie Nummer oder Phantasienamen ergänzt. Wenn sie einen Namen wählen, der keinen Bezug zum Klub aufweist, haben sie in der Anmeldung zu bezeichnen, zu welchem Klub sie gehören.

² Die übrigen Mannschaften können den Namen unter Vorbehalt von Absatz 3 frei wählen.

³ Der Name der Mannschaften darf keine Personen oder Institutionen herabsetzen, beleidigen oder verunglimpfen. Der Turnierleiter kann Mannschaftsnamen, die dem Ansehen des Schachsports schaden, zurückweisen und andere Mannschaftsnamen verlangen.

Art. 7 Verhältnis zum Resultat aus dem Vorjahr

¹ Freilose in der 1. Runde werden gemäss der Schlussrangliste des Vorjahres (Art. 25) zugeteilt. Kann nur ein Teil der Mannschaften, die im gleichen Rang klassiert wurden, vom Freilos für die 1. Runde profitieren, so entscheidet das Los.

² Trägt eine Mannschaft einen anderen Namen als im Vorjahr, so hat sie bei der Anmeldung auch den früheren Namen bekanntzugeben. Bei Unterlassung wird sie nicht entsprechend der Schlussrangierung des Vorjahres berücksichtigt. Die Übertragung von Mannschaftsnamen auf andere Klubs bedarf der Genehmigung der TK.

³ Bei den übrigen Mannschaften kann die Schlussrangierung des Vorjahres nur zur Anwendung kommen, wenn die Mannschaft mit der Anmeldung nachweist, dass mindestens drei Viertel der im Vorjahr in derselben Mannschaft eingesetzten Spieler in der angemeldeten Mannschaft spielen.

2. Kapitel: Wettkampfmodalitäten pro Runde

Art. 8 Paarungs-Grundsätze

¹ Die Paarungen werden ausgelost.

² Bei genügend grosser Anzahl Anmeldungen kann die TK für die ersten beiden Runden die Mannschaften in vier geographisch zusammengestellte Gruppen einteilen und die Auslosung innerhalb der Gruppe vornehmen lassen. Die Zusammenstellung der Gruppen wird von der TK genehmigt. Die Gruppen werden analog zur SMM gebildet.

³ Heim- und Auswärtsspiele werden soweit möglich abgewechselt.

⁴ Mannschaften der gleichen Sektion werden, soweit möglich, nicht gegeneinander gepaart.

Art. 9 Verschiebung von Wettkämpfen

¹ Im gegenseitigen Einvernehmen dürfen die Wettkämpfe auf einen früheren Termin verschoben werden. Es werden keine Verschiebungsgesuche bewilligt. Die Turnierleitung bzw. die TK nimmt nur Kenntnis von einvernehmlichen Verschiebungen.

² Der Wettkampf hat an allen vier Brettern gleichzeitig zu erfolgen. Es dürfen keine einzelnen Bretter verschoben werden.

Art. 10 Mannschaften mit mehreren Kaderspielern

¹ Mannschaften mit mindestens zwei gleichzeitig spielberechtigten SSB-Kaderspielern (Herrenkader, Damenkader, Übergangskader, Nationales Junioren-

kader) können bei der Turnierleitung Antrag auf Verschiebung stellen, sofern für einen Wettkampf mindestens zwei gleichzeitig spielberechtigte Kaderspieler aufgrund eines Kaderanlasses am offiziellen Rundentermin verhindert sind. Die Berechtigung hierzu besteht nur, wenn mit der Anmeldung zum Turnier eine Spielerliste eingereicht wird, in welcher die Kaderspieler genannt werden. Wird während des Turniers ein Spieler neu in das Kader aufgenommen oder an internationale Anlässe entsandt, so ist der Nachtrag so schnell wie möglich, jedoch spätestens zwei Monate vor dem Rundentermin zu melden.

² Die Turnierleitung gibt allen Mannschaften zu Beginn des Turniers bekannt, welche Mannschaften diese Berechtigung aufweisen. Ebenso unterrichtet sie die Mannschaften darüber, welche Mannschaften im Verlauf des Turniers neu eine solche Qualifikation aufweisen.

³ Der Antrag auf Verschiebung gemäss diesem Artikel muss durch den Mannschaftsleiter mindestens sieben Wochen vor dem Rundentermin gestellt werden. Das Spieldatum wird durch die Turnierleitung nach Konsultation der gegnerischen Mannschaft festgesetzt. Bei Verschiebungen von Wettkämpfen nach dieser Bestimmung soll die Begegnung bis spätestens eine Woche nach dem offiziellen Rundentermin ausgetragen werden.

⁴ Die Kommission für Kader (KK) und die Kommission für Nachwuchs (NK) des SSB übermitteln der TK die erforderlichen Informationen über Termine und aufgebote Spieler.

⁵ Kaderanlässe mit Berechtigung für die Verschiebung gemäss diesem Artikel sind Veranstaltungen nach Ziff. 2.1 der Wettkampf- und Turnierordnung (WTO) des SSB sowie weitere, vom ZV auf Antrag der KK oder NK genehmigte Anlässe. Die Genehmigung durch den ZV hat mindestens zwei Monate vor Beginn des Anlasses zu erfolgen. Der ZV hat die TK vorgängig anzuhören.

3. Kapitel: Austragung des Wettkampfes

Art. 11 Spielberechtigung der einzelnen Spieler

¹ Die einzelnen Spieler sind spielberechtigt, sofern sie Mitglieder des SSB sind oder vor Turnierbeginn bzw. mindestens 14 Tage vor Beginn einer Runde der Turnierleitung gemeldet worden sind.

² Bei Spielern, die nicht Mitglied des SSB sind, sind die Personalien mit Name, Vorname, Adresse, Jahrgang und allfälliger FIDE-Elo-Zahl oder ausländischer Elo-Zahl zu melden.

Art. 12 ELO-Limite

¹ Jede Mannschaft darf höchstens zwei Spieler enthalten, die eine Führungszahl von 2030 und mehr aufweisen.

² Pro Match darf nur einer dieser beiden Spieler eingesetzt werden.

³ Massgebend für die Qualifikation ist die Führungsliste 6 des Vorjahres.

⁴ Figuriert ein Spieler nicht in der FL, aber in einer ausländischen, vom SSB anerkannten Wertungsliste, so zählt für ihn diese entsprechende Führungszahl bei seinem erstmaligen Einsatz. Das Gleiche gilt für einen Spieler, der erst später in die FL aufgenommen wird.

⁵ Wenn ein Spieler in mehreren Listen gewertet ist, gilt die nachfolgende Reihenfolge (unter Ausschluss der später genannten): FL SSB, FIDE-Rating, nationales Rating am Wohnort des Spielers, andere nationale Ratinglisten. Wenn ein Spieler im Verlauf des Turniers in eine weitere Ratingliste aufgenommen wird, ändert sich nichts an der massgeblichen Wertung.

⁶ Stichtag für die FIDE-Ratingliste ist Januar.

Art. 13 Mannschaften

¹ Gespielt wird an vier Brettern.

² Eine Mannschaft kann den Wettkampf nur bestreiten, wenn sie mit mindestens drei Spielern antritt.

³ Insgesamt dürfen pro Mannschaft und Saison nicht mehr als acht Spieler eingesetzt werden.

⁴ Ein Spieler darf pro Saison nur in einer Mannschaft mitwirken.

Art. 14 Durchführung

¹ Die gastgebende Mannschaft lädt bis spätestens 10 Tage vor der Runde den Gegner ein und ist für den reibungslosen Verlauf der Veranstaltung verantwortlich. Sie hat den Spielort bekanntzugeben. Das Spiellokal hat sich in der Schweiz zu befinden.

² Erhält die Gastmannschaft bis 5 Tage vor der Runde keine Einladung, hat sie den Turnierleiter zu verständigen.

³ Die beiden Mannschaftsleiter bilden die Turnierleitung.

⁴ Während des Wettkampfs ist es verboten, im Spielsaal zu rauchen.

Art. 15 Spielzeiten

¹ Die Runden werden am Sonntag gespielt. Spielbeginn ist um 13.00 Uhr.

² Der Turnierleiter kann Wettkämpfe an einen zentralen Ort vergeben.

Art. 16 Mannschaftsaufstellung

¹ Vor Beginn des Wettkampfes tauschen die beiden Mannschaftsleiter die schriftlichen Aufstellungen aus.

² Spieler, die sich 30 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn nicht am Brett befinden, verlieren die Partie forfait.

³ An einem Brett kann ein fehlender Spieler bis 30 Minuten nach Beginn des Wettkampfes ersetzt werden, wobei dem Ersatzmann die abgelaufene Bedenkzeit angerechnet wird.

Art. 17 Brettfarbe

Die gastgebende bzw. die im Spielplan an erster Stelle genannte Mannschaft führt an den geraden Brettern die weissen Figuren.

Art. 18 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt für jeden Spieler 40 Züge in 2 Stunden plus 1 Stunde für den Rest der Partie.

Art. 19 Feststellung des Siegers des Wettkampfs

¹ Sieger ist die Mannschaft, die mehr Brettunkte erzielt hat.

² Endet ein Wettkampf unentschieden, so entscheidet der Sieg am 1. Brett, endet diese Partie unentschieden, der Sieg am 2. Brett, endet auch diese Partie unentschieden, der Sieg am 3. Brett.

³ Enden alle Partien unentschieden, werden anschliessend vier Partien mit verkürzter Bedenkzeit mit Farbwechsel und gleicher Brettreihenfolge gespielt. Die verkürzte Bedenkzeit beträgt pro Spieler 10 Minuten plus 10 Sekunden pro Zug. Stehen keine Digitaluhren zur Verfügung, beträgt die Bedenkzeit 15 Minuten pro Spieler und Partie.

⁴ Endet dieser zweite Wettkampf an allen Brettern unentschieden, entscheidet das Los.

4. Kapitel: Wertung des Wettkampfes

Art. 20 Gewinner des Wettkampfs

Die in einer Runde siegreichen Teams qualifizieren sich für die nächste Runde.

Art. 21 Einsatz von nicht qualifizierten Spielern

¹ Bei Wettkämpfen, in denen unqualifizierte Spieler mitgewirkt haben, scheidet die fehlbare Mannschaft aus. Alle regulär gespielten Partien werden jedoch für die Führungsliste gewertet.

² Wenn beide Mannschaften eines Wettkampfs unqualifizierte Spieler einsetzen, scheidet beide Mannschaften aus.

Art. 22 Resultatmeldung

Die Mannschaftsleiter melden nach dem Wettkampf das Resultat der Turnierleitung. Die TK bestimmt die Modalitäten der Meldung.

3. Teil: Ende des Turniers

Art. 23 Sieger des Turniers

Der Sieger des Finals ist Team-Cup-Sieger.

Art. 24 Preise

Die Finalisten erhalten einen Erinnerungspreis.

Art. 25 Feststellung der Rangliste

Die Turnierleitung erstellt eine Schlussrangliste. Die Rangierung kann aufgrund des Ausscheidens in einer Runde (geteilte Ränge) oder zusätzlich aufgrund des Ausscheidens der siegreichen Gegner vorgenommen werden.

4. Teil: Verfahren

Art. 26 Streitfälle

¹ Streitfälle sind spätestens 48 Stunden nach Beendigung eines Wettkampfes dem Turnierleiter zu unterbreiten.

² Gegen dessen Entscheid kann innert 8 Tagen an das Verbandsschiedsgericht des SSB rekuriert werden. Der Rekurs ist schriftlich im Doppel an den Turnierleiter zu richten. Das Urteil des Verbandsschiedsgerichts ist endgültig.

³ Mannschaften oder Spieler, die gegen das vorliegende Reglement oder gegen die Fairness verstossen, können durch Beschluss des SSB-Zentralvorstands mit Sperren belegt oder ausgeschlossen werden.

5. Teil: Kosten und Sanktionen

Art. 27 Teilnahmegebühr

¹ Die Höhe der Teilnahmegebühr wird durch den ZV bestimmt.

² Die Teilnahmegebühr ist bei Klubmannschaften durch den Klub geschuldet.

³ Bei den übrigen Mannschaften hat der Anmelder die Kosten zu tragen. Bei nicht dem SSB angeschlossenen Schachklubs ist der Klub der Anmelder. Wenn der Anmelder nicht bezahlt, können sämtliche Spieler solidarisch verpflichtet werden, die mit der Mannschaft im Laufe der Saison gespielt haben.

Art. 28 Bussen

¹ Bei den Klubmannschaften hat der Klub die Bussen zu bezahlen.

² Bei den übrigen Mannschaften hat der Anmelder die Bussen zu bezahlen, sonst der fehlbare Spieler. Verfällt eine Busse gegen die gesamte Mannschaft (z.B. bei Mannschafts-Forfait), so haften alle Spieler solidarisch, die in der Saison in der Mannschaft im Einsatz gewesen sind.

6. Teil: Schlussbestimmungen

Art. 29 Inkrafttreten

Dieses Reglement wurde von der TK am 10. Dezember 2011/8. Januar 2012 beschlossen und vom ZV am 12. Januar 2012 genehmigt.

Januar 2012 / ZV