

## **Traktandum 10d) Änderung des SGM-Reglements**

1. Antrag  
Der ZV wird beauftragt, das SGM-Reglement soweit als möglich dem SMM-Reglement anzugleichen (mit Ausnahmen, wie z.B. Ligenbezeichnung, Spielerzahl, Spieltage).
2. Frage des Vorgehens  
Falls Antrag 1 gutgeheissen wird, soll die Angleichung etappenweise erfolgen oder mittels Vorlage einer Totalrevision des SGM-Reglements an der nächsten DV?
3. Falls die Angleichung etappenweise erfolgen soll, beantragt der ZV folgende Änderungen des SGM-Reglements mit Inkrafttreten auf die SGM 2006 (*die Änderungsvorschläge können von der DV auch einzeln oder gesamthaft angenommen werden, wenn Antrag 1 über eine Angleichung an das SMM-Reglement abgelehnt wird*):

### ***Neuregelung Spielerqualifikation:***

#### **4. Spielerqualifikation**

- 4.1 Ein Spieler ist nur für ein und dieselbe Sektion spielberechtigt.
- 4.2 An der SGM sind nur SSB-Mitglieder teilnahmeberechtigt, welche bis spätestens am 15. des Vormonats (Datum des Poststempels) als Aktivmitglieder angemeldet sind.  
Spieler, welche in der 6. und 7. Runde in den Bundesligen oder Aufstiegs-spielen eingesetzt werden, müssen spätestens termingerecht vor der 5. Runde angemeldet worden sein.
- 4.3 Ein Spieler darf pro Runde gemäss Spielplan nur in einer Mannschaft mitwirken.
- 4.4 Ein Spieler darf nur in 2 verschiedenen Mannschaften seiner Sektion mitwirken.
- 4.5 Wer 3 Meisterschaftsspiele in einer Mannschaft gespielt hat, ist in der laufenden Meisterschaft nicht mehr berechtigt, in einer unteren Mannschaft mitzuwirken.
- 4.6 Für Aufstiegsspiele dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die bereits an mindestens zwei Wettkämpfen in der entsprechenden oder in einer unteren Mannschaft teilgenommen haben.
- 4.7 Bei Wettkämpfen, bei denen unqualifizierte Spieler mitgewirkt haben, gehen die zwei Mannschaftspunkte für diese Mannschaft verloren. Alle regulär gespielten Partien werden mit den Einzelpunkten in der Rangliste berücksichtigt.

## **Aufstellung**

- 10.2 *(erweitert gegenüber bisher)*: Die Brettreihenfolge der Spieler innerhalb einer Mannschaft ist beliebig. Werden auf den Resultatmeldungen weniger Spieler als die für die entsprechende Liga gültige Anzahl Spieler aufgeführt, so ist pro fehlenden Spieler jeweils das letzte Brett freizulassen. Erscheinen ein oder mehrere aufgeführte Spieler nicht zur Partie, wird die betreffende Mannschaft pro fehlenden Spieler mit einer Ordnungsbusse bestraft. Aufgeführte Spieler, die nicht zur Partie erscheinen, sind in der gleichen Runde in keiner anderen Mannschaft spielberechtigt.
- 10.3 *(bisher Schlusssatz von 10.2)*: Die Mannschaftsleiter tauschen vor dem Wettkampf die schriftlich niedergelegten Aufstellungen aus ( $\Rightarrow$  10.3 wird zu 10.4)
- 10.5 *(neu)*: Damit ein Wettkampf gültig ist, müssen mehr als die Hälfte der Bretter besetzt sein. Wirken bei einer Mannschaft eine Stunde nach reglementarischem oder vereinbartem Spielbeginn nicht genügend Spieler mit, so gilt dies wie ein Nichterscheinen.

## **Aufstellung 1. Bundesliga**

*Damit soll analog zu den Nationalligen in der SMM die Aufstellung in der 1. Bundesliga nicht mehr frei sein, sondern auch auf ein System mit  $\pm 2$  Brettern gegenüber der Startaufstellung umgestellt werden.*

*Wird diese Bestimmung eingeführt, werden die bisherigen Artikel 10.3 ff zu 10.8 ff.*

- 10.3 Die Brettreihenfolge innerhalb einer Mannschaft der 1. Bundesliga geschieht nach den Führungspunkten der eingesetzten Spieler, wobei in der Reihenfolge der an einem Wettkampf anwesenden Spieler eine Verschiebung von  $\pm 2$  Brettern gestattet ist. Für die Aufstellung massgebend ist die FL 5 des Vorjahres. Ist die FL 5 des Vorjahres gleich, so wird zuerst der FIDE-Titel des Spielers herbeigezogen (GM vor WGM vor IM vor WIM vor FM und WFM) und danach der Name nach alphabetischer Reihenfolge.
- 10.4 Werden auf der Resultatmeldekarte weniger als acht Spieler einer Mannschaft aufgeführt, so ist pro fehlenden Spieler jeweils das letzte Brett freizulassen. Erscheinen ein oder mehrere aufgeführte Spieler nicht zur Partie, wird die betreffende Mannschaft pro fehlenden Spieler mit einer Ordnungsbusse bestraft. Aufgeführte Spieler, die nicht zur Partie erscheinen, sind in der gleichen Runde in keiner anderen Mannschaft spielberechtigt.
- 10.5 Für die Überprüfung des Artikels 10.3 sind die beiden Mannschaftsleiter vor Matchbeginn verantwortlich. Sobald eine Begegnung gestartet worden ist, wird sie wie ein regulärer Wettkampf fortgesetzt, auch wenn die Anforderungen von Artikel 10.3 nicht erfüllt sind.
- 10.6 Stellt ein Mannschaftsleiter vor Wettkampfbeginn fest, dass die gegnerische Mannschaft nicht gemäss den Anforderungen von Artikel 10.3 aufgestellt worden ist, so muss der gegnerische Mannschaftsleiter seine Aufstellung so korrigieren, dass zuerst nur irregulär aufgestellte Spieler minimal verschoben werden. Ist ein Spieler zu weit vorne eingeteilt, so muss er an das vorderste Brett zurückversetzt werden, an welchem sein Einsatz

=

regulär ist, die Spieler an den betroffenen Brettern rücken automatisch nach. Analog werden Spieler behandelt, welche zu weit hinten aufgestellt worden sind. Die fehlbare Mannschaft wird zudem mit einer Ordnungsbusse bestraft.

- 10.7 Kommt bei der Anwendung von Artikel 10.6 keine reguläre Aufstellung zustande, so dürfen beide Mannschaftsleiter frei eine neue Aufstellung festlegen, welche den Anforderungen von Artikel 10.3 entspricht. Gibt ein Mannschaftsleiter dabei zum zweiten Mal beim gleichen Wettkampf eine falsche Aufstellung bekannt, verliert seine Mannschaft den Wettkampf 0:8 forfait.

### **Endspurtphase**

- 12.2 (*neu*): Gemäss Artikel 10.2 der FIDE-Regeln zur Endspurtphase kann ein Spieler, wenn er weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, Remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er hat dabei die Uhren anzuhalten und die beiden Mannschaftsleiter in ihrer Funktion als Turnierleitung herbeizurufen. Sind beide Mannschaftsleiter der Überzeugung, der Gegner des Antragstellers unternehme keine Anstrengungen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklären sie die Partie remis. Sind die Mannschaftsleiter der Ansicht, dass die Voraussetzungen für ein Remis nicht oder noch nicht gegeben sind, oder können sie sich nicht einigen, halten sie die Stellung, die Bedenkzeit und das Resultat ihrer Beurteilung schriftlich fest, und die Partie wird fortgesetzt. Der Gegner des Antragstellers erhält keine Zeitgutschrift. Der Antragsteller kann den Entscheid über die Fortsetzung der Partie an den Turnierleiter weiterziehen, wenn die Partie durch Überschreiten seiner Bedenkzeit beendet worden ist.

### **Rauchen**

- 12.3 (*neu*): Während des Wettkampfs ist es Spielern, Betreuern und Zuschauern verboten, an und in unmittelbarer Nähe der Spielbretter zu rauchen. Die gastgebende Mannschaft hat für die Einhaltung dieses Rauchverbotes zu sorgen.

### **Neuregelung Auf- und Abstieg**

#### **15. Auf- und Abstieg**

- 15.1 Die Gruppensieger der 2. Bundesliga bestreiten ein Aufstiegsspiel. Das selbe geschieht mit den Gruppensiegern der Zonen A und B bzw. C und D in der 1. Regionalliga. Heimrecht hat jeweils jene Mannschaft mit dem prozentual besseren Resultat während der Saison, bei Gleichstand wird das Heimrecht ausgelost.
- 15.2 Die genauen Aufstiegsmodalitäten der 2. und 3. Regionalliga werden in Anlehnung an jene der oberen Ligen von der Kommission für Turniere bestimmt und den Mannschaftsleitern zusammen mit den Spielplänen mitgeteilt.

- =
- 15.3 Wenn die 2. Regionalliga in 8 Zonen ausgetragen wird, entfällt obige Regelung und die Gruppensieger der Zonen A und B, C und D, E und F sowie G und H spielen gegeneinander wie in den beiden höheren Ligen. Gleiches gilt für die 3. Regionalliga für den Fall, dass in 16 Zonen gespielt wird.
  - 15.4 Wird infolge der Bestimmung über die Beschränkung der Zahl der Mannschaften in den Bundesligen ein Platz im Aufstiegsspiel frei, so fällt dieser dem Nächstklassierten dieser Gruppe zu.
  - 15.5 Verzichtet eine Mannschaft auf die Bestreitung eines Aufstiegsspiels, so fällt dieses dem Nächstklassierten dieser Gruppe zu.
  - 15.6 Die Gewinner der Aufstiegsspiele steigen in die nächst höhere Liga auf.
  - 15.7 Gewertet wird zuerst nach Einzelpunkten, bei Remis nach Brettpunkten, d.h. ein Sieg am ersten Brett ergibt so viele Punkte, wie Spieler pro Mannschaft in der entsprechenden Liga am Wettkampf teilnehmen, ein Sieg am zweiten Brett einen Punkt weniger als einer am ersten Brett, am dritten Brett zwei Punkte weniger als am ersten usw.
  - 15.8 Endet ein Aufstiegsspiel an allen Brettern Remis, so findet im Anschluss ein Wettkampf bei identischen Mannschaftsaufstellungen mit vertauschten Farben und 15 Minuten Bedenkzeit pro Spieler und Partie statt. Endet auch dieser Wettkampf an allen Brettern remis, so werden so lange Wettkämpfe bei identischer Mannschaftsaufstellung mit Farbwechsel und 15 Minuten Bedenkzeit pro Spieler und Partie angesetzt, bis ein Sieger feststeht.
  - 15.9 Der Gruppenletzte aus der 1. Bundesliga und je die Letztklassierten aus den Zonen der 2. Bundesliga sowie der 1. und 2. Regionalliga steigen in die nächst tiefere Liga ab.
  - 15.10 Gibt es durch fehlende Anmeldungen Lücken, entscheidet die TK darüber, wann und wie aufgestockt wird.
  - 15.11 Mannschaften, die sich erstmals an der SGM beteiligen oder neu formiert werden, stuft die TK entsprechend der mutmasslichen Spielstärke in den Regionalligen ein.