



Schweizerische Jugend-Mannschaftsmeisterschaft

(Reglement gültig ab dem 15. November 2015)

Zur Vereinfachung der Lesbarkeit wird im Folgenden nur die maskuline Form verwendet; sie schliesst die feminine ein.

1. Teil: Organisation

1. Kapitel: Zuständigkeit

Art. 1

- ¹ Der Schweizerische Schachbund (SSB) organisiert jährlich die Schweizerische Jugend-Mannschaftsmeisterschaft (SJMM).
- ² Die Kommission für Jugendturniere (JTK) ist verantwortlich für den Wettbewerb und bestimmt die Turnierleitung.

2. Kapitel: Mannschafts-Tableau

Art. 2 Kategorien

- ¹ Die SJMM besteht aus einer Kategorie National und einer Kategorie Regional.
- ² Die Anzahl Mannschaften in der Kategorie National und das Verfahren bezüglich der Kategorieneinteilung werden durch die JTK bestimmt. Sie werden in der Ausschreibung bekannt gegeben.

Art. 3 Zulassung

- ¹ Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften von Sektionen des SSB. Andere Mannschaften können von der JTK zur Teilnahme zugelassen werden.
- ² Die Verantwortung für eine Mannschaft liegt bei einer Sektion.
- ³ Eine Sektion kann beliebig viele Mannschaften stellen.
- ⁴ In der Kategorie National sind maximal zwei Mannschaften pro Sektion teilnahmeberechtigt.

Art. 4 Mannschaftseinteilung

- ¹ Eine Saison besteht aus vier bis sieben Spieltagen.
- ² Die Mannschaftseinteilung und der Austragungsmodus werden vor Turnierbeginn durch den Turnierleiter bekannt gegeben.
- ³ Eine Mannschaft umfasst vier Spieler.

3. Kapitel: Spielberechtigung

Art. 5 Grundsatz

- ¹ Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder des SSB, welche im Austragungsjahr des Finals höchstens 20 Jahre alt werden.
- ² Die entsprechende Anmeldung beim SSB muss spätestens eine Woche vor dem Wettkampf erfolgt sein.
- ³ Jeder Spieler darf in derselben Saison nur für eine Sektion spielen.

**Art. 6 Spielerqualifikation innerhalb der Sektion**

¹ Ein Spieler darf pro Runde gemäss Spielplan nur in einer Mannschaft und nur an einem Brett spielen.

Art. 7 Höchst- und Mindestanzahl gespielter Partien

- ¹ Wer drei Mal in einer Mannschaft gespielt hat, ist in der laufenden Saison nicht mehr berechtigt, in einer unteren Mannschaft zu spielen.
- ² In Finalrunden sowie Auf- und Abstiegsspielen dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der laufenden Saison schon an einem früheren Spieltag in der entsprechenden oder einer unteren Mannschaft gespielt haben.
- ³ Für die Berechnung der Anzahl gespielter Partien gelten forfait gewonnene Partien als gespielt, forfait verlorene Partien als nicht gespielt.

2. Teil: Wettkampf**1. Kapitel: Wettkampfmodalitäten****Art. 8 Spieltage**

- ¹ Gespielt wird am Samstag. Die JTK legt die Spieltage fest.
- ² Die Turnierleitung bestimmt für jeden Spieltag Sektionen, die als Gastgeberinnen für die Durchführung der Wettkämpfe verantwortlich sind.
- ³ An einem Spieltag werden höchstens zwei Runden gespielt.
- ⁴ Die Saison dauert vom ersten Spieltag bis zum Final.

Art. 9 Spielplan

- ¹ Die Mannschaften jeder Sektion werden nummeriert.
- ² Die Turnierleitung erstellt den Spielplan und schickt ihn spätestens einen Monat vor dem ersten Spieltag den Mannschaftsleitern zu oder veröffentlicht ihn auf der Homepage des SSB.
- ³ Die Spieldaten, die vor Beginn der Saison veröffentlicht werden, sind verbindlich. Verschiebungen werden nur in zwingenden Fällen von der Turnierleitung bewilligt. Anträge auf Verschiebungen sind bis spätestens drei Wochen vor dem Datum der 1. Runde zu stellen.

Art. 10 Spielort

- ¹ Die gastgebende Sektion bestimmt den Spielort.
- ² In besonderen Fällen kann die Turnierleitung den Spielort bestimmen.

Art. 11 Spielbeginn

- ¹ Die gastgebende Sektion bestimmt den genauen Spielbeginn, dabei ist auf den Fahrplan Rücksicht zu nehmen.
- ² Die Runden beginnen am Vormittag zwischen 10:00 Uhr und 11:00 Uhr, bei Anreisezeiten von mehr als zwei Stunden zwischen 11:00 Uhr und 12:00 Uhr wenn die betroffene Mannschaft dies wünscht.
- ³ Die Mannschaftsleiter können sich im gegenseitigen Einverständnis auf einen anderen Spielbeginn einigen; insbesondere können in der Kategorie Regional im gegenseitigen Einverständnis beide Runden am Nachmittag ausgetragen werden.
- ⁴ Zwischen dem Ende der letzten Partie der ersten Runde des Tages und dem Beginn der zweiten Runde ist eine Pause von mindestens 30 Minuten einzuhalten.



2. Kapitel: Austragung des Wettkampfes

Art. 12 Zuteilung der Bretter

Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft führt an den ungeraden Brettern die weissen, an den geraden Brettern die schwarzen Figuren.

Art. 13 Mannschaftsaufstellung

- ¹ Die Mannschaftsleiter tauschen vor dem Wettkampf die schriftlichen Aufstellungen aus.
- ² Werden auf der Aufstellung bei Spielbeginn weniger als vier Spieler aufgeführt, so bleibt das hinterste oder bleiben die hintersten Bretter leer.
- ³ Die nachträgliche Aufstellung von Spielern ist nicht erlaubt.

Art. 14 Brettreihenfolge in der Kategorie National

- ¹ Die Mannschaftsaufstellung ist in der Kategorie National nicht frei wählbar, sondern soll der ungefähren Spielstärke entsprechen; es gelten die folgenden Aufstellungsregeln nach Elo-Spielstärke:
 - Kein Spieler darf vor einem Spieler eingesetzt werden, der mehr als 100 Elo-Punkte mehr aufweist.
 - Spieler ohne Elo-Punkte dürfen nicht vor Spielern mit mehr als 1550 Elo-Punkten eingesetzt werden.
 - Massgebend ist die neueste, mindestens zwei Wochen vor dem Wettkampf auf der Homepage des SSB publizierte Führungsliste.
 - Für Spieler ohne schweizerische Führungszahl (FZ) gilt die FIDE Liste.
 - Spieler ohne FZ und ohne FIDE Rating, aber mit nationaler Elo-Zahl eines anderen Verbandes, können der Turnierleitung bis spätestens eine Woche vor dem Spieltag gemeldet werden. Die Turnierleitung entscheidet endgültig, ob die Elo-Zahl verwendet werden darf.
- ² Eine vorschriftswidrige Aufstellung muss durch den gegnerischen Mannschaftsleiter vor Beginn der Partien gerügt werden. Im Zeitpunkt des Beginns der Partien gilt die Aufstellung als genehmigt.
- ³ Wird eine Mannschaftsaufstellung zurecht gerügt, müssen sämtliche Spieler der fehlbaren Mannschaft in strikter Reihenfolge der Elo-Zahlen den Wettkampf bestreiten.

Art. 15 Bedenkzeit

- ¹ Die Bedenkzeit beträgt 1 Stunde für die ganze Partie plus 30 Sekunden pro Zug.
- ² Es besteht Notationspflicht während der ganzen Partie.

Art. 16 Respektfrist

Wer spätestens 30 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn des Wettkampfs am Brett erscheint, wird nicht mit Partieverlust gemäss Art. 6.6 lit. a der FIDE-Regeln sanktioniert.

Art. 16a Regeln

- ¹ Es gelten die Schachregeln der FIDE.
- ² Remisangebote dürfen erst ab dem 31. Zug gemacht werden.

Art. 17 Schiedsrichter

- ¹ Die beiden Mannschaftsleiter üben gemeinsam das Amt des Schiedsrichters aus.
- ² Die Turnierleitung kann für den Final sowie die Auf- und Abstiegsspiele pro Spieltag und Spielort einen Schiedsrichter bestimmen.

Art. 18 Verhalten

- ¹ Im Turniersaal herrscht während den Spielzeiten Ruhe sowie Rauch- und Analyseverbot. Die Schiedsrichter sorgen für deren Einhaltung. Die Konsequenzen von unsportlichem Verhalten sind im Disziplinar-Reglement (DR) des SSB geregelt.



- ² Der Mannschaftsleiter und einer seiner Spieler dürfen sich jederzeit über den Stand des Wettkampfs sowie reglementarische Fragen unterhalten.

3. Kapitel: Wertung des Wettkampfes

Art. 19 Reglementwidriger Wettkampf

- ¹ Eine Mannschaft verliert die Mannschaftspunkte (MP), wenn sie einen Spieler einsetzt, der nicht spielberechtigt ist. Alle regulär gespielten Partien werden mit den Einzelpunkten in der Rangliste berücksichtigt.
- ² Handelt es sich um eine Finalrunde oder einen Stichkampf, gewinnt die gegnerische Mannschaft den Wettkampf.

Art. 20 Ungültiger Wettkampf

- ¹ Der Wettkampf gilt als gültig ausgetragen, wenn für beide Mannschaften jeweils an mindestens der Hälfte der Bretter gespielt wurde.
- ² Ist dies nicht der Fall oder wird ein Wettkampf überhaupt nicht ausgetragen, geht der Wettkampf für die fehlbare Mannschaft an allen Brettern verloren.
- ³ Tritt eine Mannschaft zu einem Wettkampf nicht an, wird ihr im Klassement ein Mannschaftspunkt abgezogen.
- ⁴ Bei beidseitigem Verschulden ist der Wettkampf für beide Mannschaften mit dem Resultat 0:0 verloren. Finalrunden und Stichkämpfe setzt die Turnierleitung neu an. Sie kann dabei andere Mannschaften berücksichtigen.

Art. 21 Gemeinsame Bestimmungen

Unstimmigkeiten sind zu rügen und Resultate zu korrigieren

- soweit sie die Qualifikation für einen Spieltag nach der Vorrunde betreffen: vor dem entsprechenden Spieltag;
- in allen anderen Fällen: bis spätestens 14 Tage nach dem Finaltag.

3. Teil: Saisonende

1. Kapitel: Vorrunden-Rangierung und Modus

Art. 22 Vorrunden-Rangierung

- ¹ Ein gewonnener Wettkampf gibt zwei MP, ein unentschiedener Wettkampf einen MP und ein verlorener Wettkampf null MP.
- ² Die Rangierung erfolgt nach MP.
- ³ Bei Gleichstand von MP entscheidet die grössere Anzahl Einzelpunkte.
- ⁴ Sind die Einzelpunkte gleich, entscheidet die direkte Begegnung, lässt diese keinen Entscheid zu, die Brettwertung der direkten Begegnung. Ein Sieg am letzten Brett gibt einen Punkt, ein Sieg am zweitletzten Brett gibt zwei Punkte usw.

Art. 23 Wettkampfmodalitäten

- ¹ Die Turnierleitung bestimmt in Absprache mit der JTK den genauen Modus.
- ² Im Halbfinale der Gruppen National werden der Erste der Gruppe West gegen den Zweiten der Gruppe Ost und umgekehrt gepaart. Das Finale wird durch die beiden Sieger bestritten, die Farbe wird ausgelost. Das kleine Finale spielen die beiden Verlierer, die Farbe wird ausgelost.
- ³ Der Sieger ist Schweizer Jugend-Mannschaftsmeister.



Art. 24 Stichkampf

- ¹ Endet ein Wettkampf in Finalrunden sowie Aufstiegsspielen unentschieden, wird ein Stichkampf mit gleichen Paarungen und vertauschten Farben durchgeführt.
- ² Die Bedenkzeit für den Stichkampf beträgt 10 Minuten für die ganze Partie plus 10 Sekunden pro Zug.
- ³ Bei erneutem Unentschieden entscheidet die Brettwertung der ursprünglichen Begegnung. Ein Sieg am letzten Brett gibt einen Punkt, ein Sieg am zweitletzten Brett gibt zwei Punkte usw. Ist die Brettwertung der ursprünglichen Begegnung unentschieden, entscheidet die Brettwertung des Stichkampfes. Ist auch diese unentschieden, gewinnt die Mannschaft mit dem tieferen Durchschnitt der Elopunkte.

2. Kapitel: Aufstieg

Art 25. Aufstieg in die Kategorie National

- ¹ Im Rahmen der Aufstiegsspiele werden **zwei Plätze** in Kategorie National neu bestimmt, einen in jeder Gruppe Ost bzw. West.
- ² Es werden insgesamt **acht Plätze** für die Aufstiegsspiele bestimmt. Die acht besten Gruppensieger der Kategorie Regional nehmen an den Aufstiegsspielen teil. Diese werden ermittelt über die Mannschaftspunkte bzw. Einzelpunkte im Vergleich zur Anzahl Runden. Sollte es im 8. Platz Punktegleichheit geben, wird ein Stichkampf ausgetragen. Reicht die Anzahl der Gruppensieger Regional nicht aus, werden die besten zweiten Mannschaften mit gleichem Verfahren ermittelt.
- ³ Verzichtet ein Gruppensieger Regional auf den Aufstieg oder ist nicht aufstiegsberechtigt, rückt der nächste Gruppensieger und bei Bedarf der nächste beste Gruppenzweite nach, usw. Der Sieger verpflichtet sich in der Kategorie National in der nächsten Saison zu spielen.
- ⁴ Die Paarungen werden durch den SJMM-Leiter und den JTK-Leiter ausgelost.
- ⁵ Es gelten die Regeln der Kategorie National (Art. 14, Aufstellungsreihenfolge!) gemäss letzter veröffentlichter Führungsliste. Die Spielberechtigung ist im Art. 7.2 definiert.
- ⁶ Die Wettkämpfe werden an einem Tag ausgetragen. Am Vormittag spielen die acht Mannschaften eine Runde gemäss Art. 15 um die letzten 4 Plätze. Am Nachmittag spielen die vier Sieger-Mannschaften eine Runde gemäss Art. 15. Die zwei Aufsteiger werden daraus ermittelt.
- ⁷ Endet ein Wettkampf unentschieden, wird ein Stichkampf gemäss Art. 24.1 bis Art. 24.3 ausgetragen.
- ⁸ Der Sieger wird in der nächsten Saison in Kategorie National teilnehmen.

3. Kapitel: Abstieg

Art 26. Abstieg aus der Kategorie National:

- ¹ Der letztklassierte jeder Gruppe National steigt direkt in die Kategorie Regional ab.
- ² Steigt eine Mannschaft aus der Kategorie National freiwillig ab oder zieht sich während der Saison zurück, erfolgt kein automatischer Abstieg der letztklassierten Mannschaft.

4. Teil: Verfahren

1. Kapitel: Pflichten der Sektionen

Art. 27 Anmeldung

Alle Mannschaften sind bis zum von der JTK festgelegten Termin auf der Homepage des SSB oder bei der Turnierleitung schriftlich oder per E-Mail anzumelden.

**Art. 28 Einladung**

- ¹ Die gastgebende Sektion teilt den Gastmannschaften und der Turnierleitung spätestens 14 Tage vor dem Spieldatum schriftlich oder per E-Mail mit, wann und wo die Wettkämpfe stattfinden werden.
- ² Erhält eine Gastmannschaft bis spätestens 10 Tage vor dem Datum gemäss Spielplan keine Einladung, fragt sie die Gastgeberin an, wo der Wettkampf stattfindet. Die Turnierleitung ist davon zu benachrichtigen.

Art. 29 Resultatmeldung

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

2. Kapitel: Streitfälle**Art. 30**

- ¹ Üben die beiden Mannschaftsleiter das Amt des Schiedsrichters gemäss Artikel 17 Absatz 1 gemeinsam aus und können sie sich nicht einigen, so ist der Streitfall der Turnierleitung zu unterbreiten. Rekurse gegen den Entscheid der Turnierleitung sind ausgeschlossen.
- ² Von der Turnierleitung bestimmte Schiedsrichter gemäss Artikel 17 Absatz 2 entscheiden endgültig über Streitfälle. Rekurse sind ausgeschlossen.

5. Teil: Kosten und Sanktionen**Art. 31 Kosten**

Die JTK legt die Gebühren für die Teilnahme fest. Sie sind mit der offiziellen Ausschreibung zu publizieren.

Art. 32 Ordnungsbussen

Die Ordnungsbussen sind im Ordnungsbussen-Reglement (OR) des SSB geregelt.