



# **Reglement vom 17. Juni 2006 über die Schweizerische Mannschaftsmeisterschaft (SMM) und die Schweizerische Gruppenmeisterschaft (SGM)**

**Fassung vom 19. November 2018**

(Einbindung der an der Delegiertenversammlung 2018 beschlossenen Änderung)

## **1. Teil: Organisation**

1. Kapitel: Zuständigkeit (Art. 1)
2. Kapitel: Mannschafts-Tableau (Art. 2-7)
3. Kapitel: Spielberechtigung (Art. 8-11)

## **2. Teil: Wettkampf**

1. Kapitel: Wettkampfmodalitäten (Art. 12-17)
2. Kapitel: Austragung des Wettkampfes (Art. 18-24)
3. Kapitel: Wertung des Wettkampfes (Art. 25-27)

## **3. Teil: Saisonende**

1. Kapitel: Klassement (Art. 28-31)
2. Kapitel: Aufstieg (Art. 32-34)
3. Kapitel: Abstieg (Art. 35)

## **4. Teil: Verfahren**

1. Kapitel: Pflichten der Sektionen (Art. 36-40)
2. Kapitel: Nationalliga-Versammlung (Art. 41-43)
3. Kapitel: Streitfälle (Art. 44-45)

## **5. Teil: Kosten und Sanktionen (Art. 46-49)**

## **6. Teil: Schlussbestimmungen (Art. 50)**

## **Anhang: Zurzeit gültige Beschlüsse der Nationalliga-Versammlung**

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 Zuständigkeit

<sup>1</sup> Der Schweizerische Schachbund (SSB) organisiert jährlich die Schweizerische Mannschaftsmeisterschaft (SMM) und die Schweizerische Gruppenmeisterschaft (SGM).

<sup>2</sup> Die Kommission für Turniere (TK) ist verantwortlich für die beiden Wettbewerbe und bestimmt die Turnierleitung.

### 2. Kapitel: Mannschafts-Tableau

#### Art. 2 Ligen

<sup>1</sup> Die SMM besteht aus der Nationalliga A und B sowie der 1.-4. Liga.

<sup>2</sup> Die SGM besteht aus der 1. und 2. Bundesliga sowie der 1.-3. Regionalliga.

<sup>3</sup> Als obere Ligen gelten:

- a) Nationalliga und 1. Liga
- b) Bundesliga

#### Art. 3 Anzahl Mannschaften

<sup>1</sup> In der SMM umfasst eine Gruppe:

- a) in der Nationalliga: 10 Mannschaften
- b) in der 1.-3. Liga: 8 Mannschaften
- c) in der 4. Liga: 4-8 Mannschaften

<sup>2</sup> In der SGM umfasst eine Zone:

- a) in der Bundesliga und in der 1. Regionalliga: 8 Mannschaften
- b) in der 2. Regionalliga: 7-8 Mannschaften
- c) in der 3. Regionalliga: 4-8 Mannschaften

#### Art. 4 Zulassung

<sup>1</sup> Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften von Sektionen des SSB. Andere Mannschaften können von der TK zur Teilnahme zugelassen werden.

<sup>2</sup> Eine Sektion kann beliebig viele Mannschaften stellen.

<sup>3</sup> In der höchsten Liga (Nationalliga A, 1. Bundesliga) ist pro Sektion nur eine Mannschaft teilnahmeberechtigt.

<sup>4</sup> In den andern oberen Ligen (Nationalliga B, 1. Liga, 2. Bundesliga) sind je höchstens zwei Mannschaften pro Sektion teilnahmeberechtigt.



### **Art. 5 Liga-Zugehörigkeit**

<sup>1</sup> Einer Liga gehören an:

- a) Mannschaften, die in der letzten Saison in der betreffenden Liga teilgenommen haben und nicht abgestiegen sind
- b) Mannschaften, die in der letzten Saison in die betreffende Liga aufgestiegen sind

<sup>2</sup> Neue Mannschaften beginnen grundsätzlich in der untersten Liga. Ausnahmen unterliegen dem Beschluss der TK.

<sup>3</sup> Ein Beginn in den oberen Ligen ist ausgeschlossen.

### **Art. 6 Aufstockung**

<sup>1</sup> Entstehen durch fehlende Anmeldungen Lücken, entscheidet die TK darüber, wann und wie aufgestockt wird.

<sup>2</sup> Ausgeschlossen ist eine Aufstockung, wenn wegen eines Rückzugs einer Mannschaft oder aus andern Gründen in der Nationalliga A, Nationalliga B oder 1. Liga ein Platz frei wird.

<sup>3</sup> In diesem Fall steigt aus der Nationalliga A bzw. aus der entsprechenden Gruppe der Nationalliga B oder der 1. Liga nur der Gruppenletzte der vorangegangenen Saison ab; werden zwei Plätze frei, steigt keine Mannschaft aus der Nationalliga A ab bzw. steigen in den beiden Gruppen der Nationalliga B nur die Gruppenletzten der vergangenen Saison ab bzw. steigt aus der entsprechenden Gruppe der 1. Liga keine Mannschaft ab.

### **Art. 7 Anzahl Spieler und Spielmodus**

<sup>1</sup> In der SMM umfassen die Mannschaften in den oberen Ligen 8 Spieler, in den andern Ligen 6 Spieler.

<sup>2</sup> In der SGM umfassen die Mannschaften:

- a) in der Bundesliga 8 Spieler
- b) in der 1. Regionalliga 6 Spieler
- c) in der 2. Regionalliga 5 Spieler
- d) in der 3. Regionalliga 4 Spieler

<sup>3</sup> Die Mannschaften einer Gruppe tragen ein vollrundiges Turnier aus. In Gruppen mit vier Mannschaften wird ein doppelrundes Turnier ausgetragen.

## **3. Kapitel: Spielberechtigung**

### **Art. 8 Grundsatz**

<sup>1</sup> Spielberechtigt sind alle Mitglieder des SSB.

<sup>2</sup> Die entsprechende Anmeldung beim SSB muss spätestens eine Woche vor dem Wettkampf erfolgt sein. Vorbehalten bleiben Art. 37 und 38 für die Nationalliga sowie Art. 37 für die Bundesliga.



<sup>3</sup> Jeder Spieler darf in derselben Saison pro Turnier (SMM und SGM) nur für eine Sektion spielen.

### **Art. 9 Spielberechtigung in den oberen Ligen**

<sup>1</sup> In der Nationalliga sind spielberechtigt:

1. Titellose Spieler mit weniger als 2300 Elo gemäss der letzten Wertung der FIDE vor dem Stichtag (Art. 37). Als titellose Spieler gelten alle Spieler, die keinen der folgenden Titel der FIDE aufweisen: GM, WGM, IM, FM.
2. Von den Spielern mit mindestens 2300 Elo sowie von den Spielern mit Titeln im Sinne von Ziff. 1 sind spielberechtigt:
  - a) Schweizer Bürger
  - b) Ausländische Staatsangehörige mit Wohnsitz in der Schweiz, die über eine Aufenthaltsbewilligung von mindestens 12 Monaten oder eine Niederlassungsbewilligung verfügen. Die Kriterien für die Zulassung von Studenten mit Kurzaufenthaltsbewilligung regelt der ZV im Organisationsreglement über die Feststellung der Spielberechtigung in der SMM (OFS).
  - c) Ausländer mit Wohnsitz im Ausland, die in den Jahren 1994 – 1998 mindestens 20 Partien in den oberen Ligen der SMM oder der SGM gespielt haben. Dieser Status bleibt erhalten, sofern ein Spieler während den letzten zwei Jahren in der SMM oder der SGM gespielt hat. Die Subkommission Spielberechtigung SMM (Art. 38) führt eine Liste mit den anerkannten Spielern dieser Kategorie.
  - d) Ausländer mit Wohnsitz in der Grenzzone von 20 km.
  - e) Pro Saison und pro Mannschaft ein Spieler, der keiner der vorgenannten Kategorien angehört.

<sup>2</sup> In der Nationalliga und in der Bundesliga dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die auf der Spielerliste figurieren.

<sup>3</sup> Spieler, die Staatsangehörige des Fürstentums Liechtenstein sind, werden Schweizer Bürgern gleichgestellt. Der Wohnsitz im Fürstentum Liechtenstein wird dem Wohnsitz in der Schweiz gleichgestellt.

### **Art. 10 Spielerqualifikation innerhalb der Sektion**

<sup>1</sup> Ein Spieler darf pro Turnier (SMM und SGM) nur in jeweils zwei Mannschaften seiner Sektion mitwirken.

<sup>2</sup> Ein Spieler darf pro Runde gemäss Spielplan nur in einer Mannschaft und nur an einem Brett spielen.

<sup>3</sup> In der SMM darf ein Spieler mit einer Führungszahl von 2150 oder mehr nur in der 1. und 2. Mannschaft einer Sektion oder in Mannschaften der oberen Ligen spielen. Massgebend ist die Führungsliste Nr. 5 des Vorjahres. Spieler, die aufgrund anderer anerkannter Wertungssysteme eingestuft sind, aber keine Führungszahl besitzen, werden entsprechend den von der TK genehmigten Umrechnungsnormen eingeschätzt und unterliegen somit ebenfalls dieser Beschränkung.



### **Art. 11 Höchst- und Mindestanzahl gespielter Partien**

<sup>1</sup> Wer drei Mal in einer Mannschaft gespielt hat, ist in der laufenden Saison nicht mehr berechtigt, in einer unteren Mannschaft zu spielen.

<sup>2</sup> In StICKkämpfen und Aufstiegsspielen dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die bereits in mindestens zwei Wettkämpfen in der entsprechenden oder in einer unteren Mannschaft gespielt haben.

<sup>2 bis</sup> Werden in den Gruppenspielen der untersten Liga fünf oder weniger Runden ausgetragen, dürfen in StICKkämpfen und Aufstiegsspielen auch Spieler eingesetzt werden, die nur einmal in der entsprechenden Mannschaft oder in einer tieferen Mannschaft gespielt haben.

<sup>3</sup> 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. 12 Spieltage**

<sup>1</sup> Gespielt wird:

- a) in der Nationalliga gemäss Beschluss der Nationalliga-Versammlung
- b) in der 1. Liga SMM und in allen Ligen der SGM am Samstag
- c) in der 2.-4. Liga SMM von Montag bis Samstag

<sup>2</sup> Mannschaften der 2.-4. Liga SMM können verlangen, ihre Spiele ausschliesslich an Samstagen auszutragen.

<sup>3</sup> Für die letzte Runde der 2.-4. Liga SMM kann die Turnierleitung einen einheitlichen Spieltag festlegen, sofern der Aufstieg oder der Abstieg vom Ausgang des Wettkampfes abhängt.

<sup>4</sup> Die Saison dauert vom ersten offiziellen Spieltag der ersten Runde bis zum letzten StICKkampf oder Aufstiegsspiel.

#### **Art. 13 Spielplan**

<sup>1</sup> Die TK genehmigt die von der Turnierleitung unterbreitete Gruppeneinteilung. In den oberen Ligen dürfen zwei Mannschaften der gleichen Sektion nicht in der gleichen Gruppe eingeteilt werden.

<sup>2</sup> Die Mannschaften jeder Sektion werden nummeriert, beginnend mit der Mannschaft in der höchsten Liga.

<sup>3</sup> Die Turnierleitung erstellt den Spielplan und schickt ihn spätestens einen Monat vor der 1.Runde den Mannschaftsleitern zu oder veröffentlicht ihn auf der Homepage des SSB.



#### **Art. 14 Verschiebung**

<sup>1</sup> Die Spieldaten, die vor Beginn der Saison veröffentlicht werden, sind verbindlich.

<sup>2</sup> Die Turnierleitung kann ausnahmsweise auf Antrag eines Mannschaftsleiters die Verschiebung eines Wettkampfes bewilligen. Anträge müssen spätestens 10 Tage nach Veröffentlichung des Spielplanes eingereicht werden.

<sup>3</sup> Ausser in der letzten Runde ist eine einvernehmliche Vorverschiebung durch die beiden Mannschaftsleiter auch ohne Bewilligung der Turnierleitung zulässig.

#### **Art.15 Gastgeberin**

<sup>1</sup> Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft eines Wettkampfes ist Gastgeberin. Sie ist für die Durchführung verantwortlich.

<sup>2</sup> Bei StICKkämpfen auf neutralem Boden bestimmt die Turnierleitung, welche Mannschaft den Status der Gastgeberin hat.

#### **Art. 16 Spielort**

<sup>1</sup> Die gastgebende Mannschaft bestimmt den Spielort.

<sup>2</sup> In besonderen Fällen kann die Turnierleitung den Spielort bestimmen.

<sup>3</sup> Die Turnierleitung ist berechtigt, in der Nationalliga A und in der 1. Bundesliga die Schlussrunde an einem gemeinsamen Ort durchführen zu lassen. In diesem Fall ist eine Verschiebung des Wettkampfes ausgeschlossen.

#### **Art. 17 Spielbeginn**

<sup>1</sup> Am Samstag beginnen die Wettkämpfe um 14.00 Uhr.

<sup>2</sup> Am Montag bis Freitag beginnen die Wettkämpfe zwischen 19.00 und 20.00 Uhr. Die gastgebende Mannschaft bestimmt den Spielbeginn.

<sup>3</sup> Über den Spielbeginn in der Nationalliga beschliesst die Nationalliga-Versammlung.



## 2. Kapitel: Austragung des Wettkampfes

### Art. 18 Zuteilung der Bretter

<sup>1</sup> Die gastgebende Mannschaft führt an den ungeraden Brettern die weissen, an den geraden Brettern die schwarzen Figuren.

<sup>1bis</sup> Die Brettreihenfolge der Spieler in der Bundesliga richtet sich nach der Spielerliste; in der Reihenfolge der an einem Wettkampf eingesetzten Spieler sind Verschiebungen um höchstens zwei Bretter gestattet.

<sup>2</sup> Über die Brettreihenfolge der Spieler innerhalb einer Mannschaft der Nationalliga beschliesst die Nationalliga-Versammlung.

<sup>3</sup> Die Brettreihenfolge der Spieler innerhalb einer Mannschaft der andern Ligen ist frei wählbar.

### Art. 19 Mannschaftsaufstellung

<sup>1</sup> Die Mannschaftsleiter tauschen vor dem Wettkampf die schriftlichen Aufstellungen aus.

<sup>2</sup> Werden auf der Aufstellung bei Spielbeginn weniger Spieler aufgeführt als für die jeweilige Liga vorgesehen, so bleibt das hinterste oder bleiben die hintersten Bretter leer.

### Art. 20 Nachträgliche Aufstellung von Spielern

<sup>1</sup> Die Nationalliga-Versammlung beschliesst darüber, ob in der Nationalliga an einem leeren Brett ein Spieler aufgestellt werden darf oder ob für einen ursprünglich aufgestellten Spieler, der nicht zur Partie erscheint, ein anderer Spieler aufgestellt werden darf.

<sup>1bis</sup> In der Bundesliga ist es nicht erlaubt, an einem leeren Brett einen Spieler aufzustellen oder für einen ursprünglich aufgestellten Spieler, der nicht zur Partie erscheint, einen anderen Spieler aufzustellen.

<sup>2</sup> In den anderen Ligen kann an einem leeren Brett oder für einen nicht zur Partie erschienenen Spieler bis 60 Minuten nach offiziellem Spielbeginn des Wettkampfes, unter Anrechnung der laufenden Bedenkzeit, nachträglich ein Spieler beziehungsweise ein anderer Spieler aufgestellt werden.

### Art. 21 Bedenkzeit

<sup>1</sup> Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt:

- a) für die am Samstag ausgetragenen Partien: Bei einem Zeitzuschlag von 30 Sekunden pro Zug von Partiebeginn an 40 Züge in 90 Minuten, gefolgt von 30 Minuten bei einem Zeitzuschlag von 30 Sekunden pro Zug für den Rest der Partie.
- b) für die von Montag bis Freitag ausgetragenen Partien: 36 Züge in 1½ Stunden plus 30 Minuten für den Rest der Partie



<sup>2</sup> Die Bedenkzeit beträgt in den oberen Ligen der SMM und in der Bundesliga: bei einem Zeitzuschlag von 30 Sekunden pro Zug von Partiebeginn an 40 Züge in 90 Minuten, gefolgt von 30 Minuten bei einem Zeitzuschlag von 30 Sekunden pro Zug für den Rest der Partie.

<sup>3</sup> Die Nationalliga-Versammlung kann für die Nationalliga eine andere FIDE-konforme Bedenkzeit beschliessen.

### **Art. 21a Respektfrist**

<sup>1</sup> Wer spätestens 60 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn des Wettkampfs am Brett erscheint, wird nicht mit Partieverlust gemäss Art. 6.7.1 der FIDE-Regeln sanktioniert.

<sup>2</sup> Die Nationalliga-Versammlung kann für die Nationalliga die Respektfrist verkürzen oder ganz auf sie verzichten.

### **Art. 22 Remisantrag in der Endspurtphase**

<sup>1</sup> Gemäss Artikel III.5 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 herbeizurufen.

<sup>2</sup> Sind die beiden Mannschaftsleiter überzeugt, der Gegner des Antragstellers unternehme keine Anstrengungen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder die Partie sei mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen, erklären sie die Partie für remis. Sind die Mannschaftsleiter der Ansicht, die Voraussetzungen für ein Remis seien nicht oder noch nicht gegeben, oder können sie sich nicht einigen, halten sie die Stellung, die Restbedenkzeit und ihre Beurteilung der Situation schriftlich fest, und die Partie wird fortgesetzt. Der Gegner des Antragstellers erhält keine Zeitgutschrift.

<sup>3</sup> Der Antragsteller kann den Entscheid über die Fortsetzung der Partie an die Turnierleitung weiterziehen, wenn die Partie durch Überschreiten seiner Bedenkzeit beendet worden ist.

### **Art. 23 Schiedsrichter**

<sup>1</sup> Die beiden Mannschaftsleiter üben gemeinsam das Amt des Schiedsrichters aus.

<sup>2</sup> Die Mannschaftsleiter nehmen insbesondere folgende Pflichten wahr:

- a) Durchsetzen der FIDE-Regeln und des Turnierreglements
- b) Einschreiten bei Regelwidrigkeiten
- c) Entscheid bei Streitigkeiten

<sup>3</sup> Auf Antrag einer Mannschaft oder auf Anordnung der Turnierleitung kann der Wettkampf von einem neutralen Schiedsrichter geleitet werden.

### **Art. 24 Rauchverbot**

<sup>1</sup> Während des Wettkampfes ist es verboten, im Spielsaal zu rauchen.

<sup>2</sup> Die gastgebende Mannschaft sorgt für die Einhaltung des Rauchverbotes.





### 3. Kapitel: Wertung des Wettkampfes

#### Art. 25 Reglementswidriger Wettkampf

<sup>1</sup> Eine Mannschaft verliert die Mannschaftspunkte, wenn sie einen Spieler einsetzt, der nicht spielberechtigt ist oder wenn sie in der Nationalliga und in der Bundesliga die Brettreihenfolge nicht einhält. Alle regulär gespielten Partien werden mit den Einzelpunkten in der Rangliste berücksichtigt.

<sup>2</sup> Handelt es sich um einen StICKkampf oder um ein Aufstiegsspiel, gewinnt die gegnerische Mannschaft den Wettkampf.

#### Art. 26 Ungültiger Wettkampf

<sup>1</sup> Der Wettkampf gilt als gültig ausgetragen, wenn für beide Mannschaften jeweils an mehr als der Hälfte der Bretter gespielt wurde.

<sup>2</sup> Ist dies nicht der Fall oder wird ein Wettkampf überhaupt nicht ausgetragen, geht der Wettkampf für die fehlbare Mannschaft an allen Brettern verloren.

<sup>3</sup> Reist eine Mannschaft zu einem Wettkampf nicht an, wird ihr im Klassement ein Mannschaftspunkt abgezogen. Im Wiederholungsfall in derselben Saison ordnet der ZV den Zwangsabstieg an, sofern nicht besondere Umstände einen Verbleib in der Liga rechtfertigen. Die Bussen bleiben in allen Fällen vorbehalten.

<sup>4</sup> Bei beidseitigem Verschulden ist der Wettkampf für beide Mannschaften mit dem Resultat 0:0 verloren. StICKkämpfe und Aufstiegsspiele setzt die Turnierleitung neu an. Sie kann dabei andere Mannschaften berücksichtigen.

#### Art. 27 Gemeinsame Bestimmungen

<sup>1</sup> Unstimmigkeiten, die später als 14 Tage nach Ende der Saison festgestellt werden, haben keine Resultatkorrekturen mehr zur Folge.

<sup>2</sup> Sanktionen gegen die fehlbaren Mannschaften können trotzdem ausgesprochen werden.

## 3. Teil: Saisonende

### 1. Kapitel: Klassement

#### Art. 28 Titel

<sup>1</sup> Der Sieger der Nationalliga A ist Schweizer Mannschaftsmeister.

<sup>2</sup> Der Sieger der 1. Bundesliga ist Schweizer Gruppenmeister.

#### Art. 29 Rangierung

<sup>1</sup> Ein gewonnener Wettkampf gibt zwei Mannschaftspunkte, ein unentschiedener Wettkampf einen Mannschaftspunkt und ein verlorener Wettkampf null Mannschaftspunkte.



<sup>2</sup> Die Rangierung erfolgt nach Mannschaftspunkten.

<sup>3</sup> Bei Gleichstand von Mannschaftspunkten entscheidet die grössere Anzahl Einzelpunkte.

### **Art. 30 Stichkämpfe**

<sup>1</sup> Bei Gleichstand von Mannschaftspunkten und Einzelpunkten wird ex aequo klassiert.

<sup>2</sup> Sofern jedoch die Meisterschaft, der Aufstieg oder der Abstieg von der betreffenden Klassierung abhängt, wird ein Stichkampf mit normaler Bedenkzeit durchgeführt.

<sup>3</sup> Bei unentschiedenen Stichkämpfen entscheidet die Anzahl Brettunkte. Ein Sieg am letzten Brett gibt einen Punkt, ein Sieg am zweitletzten Brett gibt zwei Punkte usw.

### **Art. 31 Wiederholung von Stichkämpfen**

<sup>1</sup> Endet ein Stichkampf auch nach Brettunkten unentschieden, werden anschliessend an allen Brettern Partien mit den gleichen Paarungen und Farbwechsel gespielt.

<sup>2</sup> Die Bedenkzeit für den zweiten Stichkampf beträgt pro Spieler 10 Minuten für die ganze Partie zuzüglich 10 Sekunden pro Zug. Sind die dafür notwendigen Uhren nicht vorhanden, beträgt die Bedenkzeit 15 Minuten pro Spieler und Partie.

<sup>3</sup> Bei erneutem Unentschieden und gleicher Anzahl Brettunkte wird dieses Prozedere so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

## **2. Kapitel: Aufstieg**

### **Art. 32 Aufstieg in der SMM**

<sup>1</sup> Die beiden Gruppensieger der Nationalliga B steigen in die Nationalliga A auf.

<sup>2</sup> In den andern Ligen bestreiten die beiden Erstklassierten einer Gruppe übers Kreuz ein Aufstiegsspiel gegen die beiden Erstklassierten einer benachbarten Gruppe gemäss den von der TK bestimmten Aufstiegsmodalitäten.

<sup>3</sup> Die Sieger der Aufstiegsspiele steigen in die nächsthöhere Liga auf.

### **Art. 33 Aufstieg in der SGM**

<sup>1</sup> In der 2. Bundesliga tragen die Erstklassierten der beiden Zonen ein Aufstiegsspiel aus.

<sup>2</sup> In der 1. Regionalliga tragen die Erstklassierten der Zonen A und B sowie der Zonen C und D je ein Aufstiegsspiel aus.

<sup>3</sup> Die Mannschaft mit der besseren Klassierung während der Saison (Mannschaftspunkte bzw. Einzelpunkte im Vergleich zur Anzahl Runden) hat das Heimspiel.

**Art. 34 Gemeinsame Bestimmungen**

<sup>1</sup> Wird infolge der Zulassungsbeschränkung für Mannschaften der oberen Ligen (Artikel 4 Absätze 3 und 4) ein Platz im Aufstiegsspiel frei, so fällt er der nächstklassierten Mannschaft zu.

<sup>2</sup> Verzichtet eine Mannschaft auf das Aufstiegsspiel, so fällt es der nächstklassierten Mannschaft zu.

<sup>3</sup> Für die Aufstiegsspiele gelten die gleichen Bestimmungen wie für die StICKKämpfe.

<sup>4</sup> Aufstiegsmodalitäten für die unterste und zweitunterste Liga (SMM) bzw. Regionalliga (SGM) werden durch die TK festgelegt.

**3. Kapitel: Abstieg****Art. 35 Abstieg**

<sup>1</sup> In der SGM steigt die letztklassierte Mannschaft einer Zone ab; in der SMM steigen die beiden letztklassierten Mannschaften einer Gruppe ab.

<sup>2</sup> Abstiegsmodalitäten von der zweituntersten zur untersten Liga (SMM) bzw. Regionalliga (SGM) werden durch die TK festgelegt.

<sup>3</sup> Zieht sich eine Mannschaft vor Beginn der 1. Runde zurück, steigt am Ende der Saison auch in der SMM nur die letztklassierte Mannschaft ab; in der SGM steigt die letztklassierte Mannschaft gleichwohl ab.

<sup>4</sup> In der untersten Liga (4. Liga, 3. Regionalliga) gibt es keine Absteiger.

<sup>5</sup> Wird bei andern Konstellationen ein Platz frei, entscheidet die TK auf Antrag der Turnierleitung.

**4. Teil: Verfahren****1. Kapitel: Pflichten der Sektionen****Art. 36 Pflichten bei der Anmeldung der Mannschaften**

<sup>1</sup> Alle Mannschaften sind bis zum von der TK festgelegten Termin bei der Turnierleitung schriftlich oder per E-Mail anzumelden.

<sup>2</sup> Die Sektionen prüfen bei der Anmeldung die Angaben sorgfältig. Sie haften für wahrheitswidrige Angaben.

<sup>3</sup> Mannschaften der 2.-4. Liga SMM, die verlangen, ihre Spiele ausschliesslich an Samstagen auszutragen, haben dies mit der Anmeldung bekannt zu geben.

**Art. 37 Pflicht zur Einreichung von Spielerlisten**

<sup>1</sup> Jede Mannschaft der Nationalliga und der Bundesliga reicht bei der Turnierleitung eine Spielerliste ein, die maximal 20 Spieler umfasst. In der Nationalliga sind die Spielerlisten bis zum 20. Januar des Jahres der SMM-Saison einzureichen, in der Bundesliga bis 1 Monat vor der 1. Runde.

<sup>1bis</sup> Jeder in der SMM oder SGM eingesetzte Spieler muss Mitglied des SSB sein.

<sup>2</sup> Jeder Spieler in der Nationalliga ist gemäss den in Artikel 9 Absatz 1 genannten Kategorien a, b, c, d, e zu kennzeichnen. Er muss beim SSB als Mitglied angemeldet sein.

<sup>3</sup> Die Spieler sind in der Reihenfolge ihrer Führungszahl aufzulisten. Die Turnierleitung bestimmt die für die Aufstellung massgebende Führungsliste.

**Art. 38 Nachweis- und Meldepflichten beim Einsatz von Ausländern in der Nationalliga**

<sup>1</sup> Sektionen, die Ausländer gemäss Artikel 9 Abs. 1 lit. b, c und d einsetzen, müssen nachweisen, dass das jeweilige Kriterium erfüllt ist. Die entsprechenden Unterlagen sind bis zum Stichtag (Art. 37 Abs. 1) für die Einreichung der Spielerliste schriftlich bei der Turnierleitung einzureichen.

<sup>2</sup> Die Spielberechtigung wird überprüft durch die Subkommission Spielberechtigung. Sie besteht aus dem Präsidenten der TK, dem Turnierleiter der SMM sowie einer dritten Person, die durch den Zentralvorstand gewählt wird (diese muss nicht Mitglied der TK sein). Den Vorsitz in der Subkommission Spielberechtigung hat der Präsident der TK.

<sup>3</sup> Die Subkommission stellt vor Beginn der Saison die Spielberechtigungen fest. Die Entscheide über die Spielberechtigung haben Wirkung für die gesamte Saison. Sie sind definitiv, d.h. sie können weder bei der TK noch beim Verbandsschiedsgericht angefochten werden.

<sup>4</sup> Das Verfahren über die Meldung von Spielern an die Subkommission Spielberechtigung wird in einem Organisationsreglement geregelt.

**Art. 39 Einladungspflicht**

<sup>1</sup> Die gastgebende Sektion teilt der gegnerischen Sektion spätestens 14 Tage vor dem Spieldatum schriftlich oder per E-Mail mit, wann und wo der Wettkampf stattfinden wird.

<sup>2</sup> Erhält die Gastsektion bis spätestens 10 Tage vor dem Datum gemäss Spielplan keine Einladung, fragt sie die Heimsektion an, wo der Wettkampf stattfindet. Die Turnierleitung ist davon zu benachrichtigen.

**Art. 40 Resultatmeldepflicht**

<sup>1</sup> Die Mannschaftsleiter melden nach dem Wettkampf das Resultat der Turnierleitung. Die TK bestimmt die Modalitäten der Meldung.



<sup>2</sup> Wird ein Wettkampf abgebrochen, sind der Turnierleitung unverzüglich die fertig gespielten Partien und deren Resultate mitzuteilen.

<sup>3</sup> Bei Wettkämpfen der Nationalliga und der Bundesliga melden die Mannschaftsleiter der Heimmannschaft die Einzelresultate unmittelbar nach Beendigung des Wettkampfes an die Resultatmeldezentrale.

## 2. Kapitel: Nationalliga-Versammlung

### Art. 41 Organisation

<sup>1</sup> Die Sektionen mit Mannschaften in der Nationalliga bilden die Nationalliga-Versammlung.

<sup>2</sup> Sie fasst ihre Beschlüsse mit einfacher Stimmenmehrheit der anwesenden oder mit schriftlicher Vollmacht vertretenen Sektionen.

<sup>3</sup> Jede Sektion verfügt pro Mannschaft in der Nationalliga über eine Stimme.

### Art. 42 Zuständigkeit

<sup>1</sup> Die Nationalliga-Versammlung beschliesst über:

- a) Spieltag
- b) Spielbeginn
- c) Brettreihenfolge
- d) Nachträgliche Aufstellung von Spielern
- e) Bedenkzeit

<sup>2</sup> Die Nationalliga-Versammlung kann weitere Modalitäten zum Wettkampf und zu dessen Austragung festlegen.

<sup>2bis</sup> Beschlüsse, deren Wirkung auf die Nationalliga A beschränkt sind, werden durch die Sektionen der Nationalliga A gefasst. Entsprechendes gilt für die Nationalliga B.

<sup>3</sup> Die Beschlüsse der Nationalliga-Versammlung sind für alle Mannschaften der Nationalliga verbindlich.

### Art. 43 Sitzung

<sup>1</sup> Die TK lädt zur Sitzung ein. Sie wird von einem Vertreter der TK geleitet, der kein Stimmrecht besitzt, aber bei Stimmgleichheit den Stichentscheid fällt.

<sup>2</sup> Die Sitzung findet nach Ende der Saison, aber spätestens zwei Monate vor Beginn der neuen Saison statt.

<sup>2bis</sup> Anträge der Sektionen an die Nationalliga-Versammlung sind bis spätestens fünf Wochen vor dem Sitzungstermin bzw. drei Tage nach der letzten Runde der vorangehenden Saison an den Präsidenten der TK zu senden. Antragsberechtigt sind die Sektionen, die mit Mannschaften in der nächsten Saison in der Nationalliga mitspielen. Sie werden durch ihre Mannschaftsleiter oder Sektionspräsidenten vertreten.



<sup>2ter</sup> Die Einladung zur Sitzung erfolgt bis spätestens drei Wochen vor der Sitzung. Der Entwurf des Spielplans wird wenige Tage vor der Sitzung zugestellt.

<sup>3</sup> Die Beschlussprotokolle werden von der TK allen Sektionen mit Mannschaften in der Nationalliga zugestellt. Die gültigen Regeln für die unter Artikel 42 Absatz 1 erwähnten Bestimmungen werden den Leitern der Mannschaften der Nationalliga vor der 1. Runde der SMM übermittelt und auf der Homepage des SSB veröffentlicht.

### **3. Kapitel: Streitfälle**

#### **Art. 44 Verhalten**

<sup>1</sup> Können sich die beiden Mannschaftsleiter nicht einigen (Artikel 23 Absatz 2 lit. c), so ist der Streitfall der Turnierleitung zu unterbreiten. In diesem Fall ist dafür zu sorgen, dass der Wettkampf ordnungsgemäss fertig gespielt wird oder die erforderlichen Massnahmen zum Abbruch getroffen werden.

<sup>2</sup> Bei Partien, die Gegenstand eines Streitfalles sind, müssen insbesondere die Stellung und der Zeitverbrauch der beiden Spieler zum Zeitpunkt des Streitfalles festgehalten werden.

<sup>3</sup> Streitfälle sind spätestens 48 Stunden nach Beendigung des Wettkampfes der Turnierleitung schriftlich oder per E-Mail zum Entscheid zu unterbreiten.

#### **Art. 45 Entscheid**

<sup>1</sup> Die Turnierleitung entscheidet über Streitfälle.

<sup>2</sup> Gegen den Entscheid der Turnierleitung kann schriftlich an das Verbandsschiedsgericht des SSB rekuriert werden.

<sup>3</sup> Die Rekursfrist beträgt 8 Tage, gerechnet von der schriftlichen Eröffnung des Entscheides der Turnierleitung. Rekurse sind schriftlich im Doppel an die Turnierleitung zu richten.



## 5. Teil: Kosten und Sanktionen

### Art. 46 Kosten

<sup>1</sup> Der ZV legt auf Antrag der TK die verschiedenen Gebühren fest. Sie sind mit der offiziellen Ausschreibung zu publizieren.

<sup>2</sup> Beantragt eine Mannschaft einen neutralen Schiedsrichter, trägt sie die Kosten.

<sup>3</sup> Ausserordentliche Kosten infolge Missachtung des Reglements gehen zu Lasten der verursachenden Partei.

### Art. 47 Ordnungsbussen

<sup>1</sup> Verstösse gegen dieses Reglement und gegen die Fairness werden gemäss Ordnungsbussenreglement bestraft.

<sup>2</sup> Eine Ordnungsbusse wird ferner erhoben für jeden Spieler, der seine Partie forfait verliert.

<sup>3</sup> Der ZV legt die Höhe der Ordnungsbussen vor Turnierbeginn fest.

<sup>4</sup> Die Turnierleitung verhängt die Ordnungsbussen. Gegen die Bussenverfügung kann innert 8 Tagen schriftlich an die Geschäftsstelle zuhanden des Rekursausschusses rekuriert werden.

### Art. 48 Andere Sanktionen

<sup>1</sup> Ein Spieler, der auf der Mannschaftsaufstellung aufgeführt ist und weder zur Partie erscheint noch reglementskonform durch einen andern Spieler ersetzt wird, ist in der gleichen Runde in keiner andern Mannschaft spielberechtigt.

<sup>2</sup> Mannschaften oder Spieler, die gegen das vorliegende Reglement oder gegen die Fairness verstossen, können zudem durch Beschluss des ZV mit Sperren belegt oder ausgeschlossen werden.

### Art. 49 Sanktionen bei Vergehen gegen die Dopingvorschriften

<sup>1</sup> Der ZV erlässt die für die Einhaltung der Dopingvorschriften notwendigen Bestimmungen und Sanktionen.

<sup>2</sup> Er schafft die für die Umsetzung und die Kontrolle erforderlichen Organe.



## 6. Teil: Schlussbestimmungen

### Art. 50 Schlussbestimmungen

<sup>1</sup> Der ZV bestimmt das Inkrafttreten.

<sup>2</sup> Mit Inkrafttreten dieses Reglements werden das Reglement über die Schweizerische Mannschaftsmeisterschaft (SMM), die Ausführungsbestimmungen für die SMM und das Reglement über die Schweizerische Gruppenmeisterschaft (SGM) aufgehoben.

<sup>3</sup> Die Änderung von Art. 8 Abs. 2, 9, 37 Abs. 1 und 38 wurde von den Delegiertenversammlungen vom 18. Juni 2011 und vom 16. Juni 2012 gutgeheissen. Sie traten auf den 1. Dezember 2011 in Kraft.

<sup>4</sup> Die Änderung von Art. 9, Art. 21 Abs. 2, Art. 33 Abs. 4, Art. 37 Abs. 1 und 2, Art. 42 Abs. 2<sup>bis</sup>, Art. 43 Abs. 2<sup>bis</sup> und 2<sup>ter</sup> wurde von der Delegiertenversammlung vom 15. Juni 2013 gutgeheissen. Sie treten auf den 25. Oktober 2013 in Kraft.

<sup>5</sup> Die Änderung von Art. 33 Abs. 3 (gestrichen) Abs 3 (neunummeriert), Art. 34 Abs 4 (neu), Art. 35 Abs. 2 (neu) und Abs. 3,4 und 5 (neu nummeriert) wurde von der Delegiertenversammlung vom 17. Juni 2017 gutgeheissen. Sie treten sofort in Kraft.

### Anhang: Zurzeit gültige Beschlüsse der Nationalliga-Versammlung

Die Nationalliga-Versammlung hat gestützt auf Artikel 42 Absatz 1 folgende Beschlüsse gefasst, die zurzeit gültig sind:

- a) Spieltag (Artikel 12 Absatz 1 lit. a): in der Nationalliga A zwei Mal der Samstag und sieben Mal der Sonntag, in der Nationalliga B ein Mal der Samstag und acht Mal der Sonntag
- b) Spielbeginn (Artikel 17 Absatz 1): 12.30 Uhr; ausser für die NLA-Doppelschlussrunde, in der die 8. Runde (Samstag) um 13.00 Uhr, die 9. Runde (Sonntag) um 11.00 Uhr beginnt
- c) Brettreihenfolge (Artikel 18 Absatz 2): Die Brettreihenfolge der Spieler richtet sich nach der Spielerliste; in der Reihenfolge der an einem Wettkampf eingesetzten Spieler sind Verschiebungen um höchstens zwei Bretter gestattet.
- d) Nachträgliche Aufstellung von Spielern (Artikel 20 Absatz 1): nicht möglich
- e) Bedenkzeit (Artikel 21 Absatz 2): bei einem Zeitzuschlag von 30 Sekunden pro Zug von Partiebeginn an 40 Züge in 100 Minuten, gefolgt von 20 Zügen in 50 Minuten und schliesslich 15 Minuten für den Rest der Partie
- f) Einsatz von Schachuhren (Zusatz zu Artikel 21 Absatz 2): Es werden nur Schachuhren zugelassen, die bei einer Fischer-Bedenkzeit ohne Zugzähler einwandfrei funktionieren. Als Übergangsregelung werden während der Saison 2010 auch Schachuhren zugelassen, die bei einer Fischer-Bedenkzeit nur mit aktiviertem Zugzähler die zusätzliche Bedenkzeit nach der ersten und zweiten Zeitkontrolle hinzufügen.
- g) 30-Züge-Regel, gültig für NLA: ein Remis das (ohne Zugwiederholung oder ähnliches) vor dem 30. Zug vereinbart wird, ist nicht erlaubt und wird für die SMM-Wertung mit 0:0 gewertet. Für die Führungsliste und für das FIDE-Rating wird diese Partie mit ½:½ gemeldet.