

Wettkampfordnung

für die U16-Mannschaftsmeisterschaft 2012

Art. 1 Einleitung

- a) Zweck dieser Turnierordnung ist die ordnungsgemäße Durchführung einer Mannschaftsmeisterschaft mit dem Titel „Youth Team Championship“ für Spieler der Kategorie U16 (Spieler geboren nach dem 1. Jänner 1996) bei der die siegreiche Mannschaft den Titel eines Südtiroler und regionalen Mannschaftslandesmeisters erhält.
- b) Die Veranstaltung wird vom regionalen Südtiroler Schachverband (Comitato Regionale) durchgeführt.

Art. 2 Teilnahmeberechtigung

- a) Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die von einem Südtiroler Schachclub zur Teilnahme angemeldet werden.
- b) Das vorgesehene Alterslimit darf auf keinen Fall überschritten werden.

Art. 3 Zusammensetzung einer Mannschaft

- a) Eine Mannschaft besteht aus mindestens drei Spielern.
- b) Pro Mannschaft darf ein Ersatzspieler nominiert werden.
- c) Pro Mannschaft darf ein Spieler eingesetzt werden, der bei einem anderen SSB-Schachverein die Mitgliedschaft besitzt.

Art. 4 Mannschaftsname und -kennzeichnung

- a) Eine Mannschaft trägt ausschließlich den Namen des Vereins, welcher eine Mannschaft für den Wettbewerb angemeldet hat.
- b) Es ist erlaubt, den Vereinsnamen durch die Bezeichnung eines Sponsors zu ergänzen. „Phantasienamen“ sind erlaubt, wenn ein deutlich erkennbarer Bezug zum Schachspiel oder zu einer anderen Gruppierung zu erkennen ist. Abstrakte oder diffamierende Bezeichnungen werden abgelehnt.
- c) Falls ein Verein mehrere Mannschaften meldet, so sind die einzelnen Teams durch Kennzeichnung mit römischen Kennzahlen zu unterscheiden.

Art. 5 Einschreibung zum Wettbewerb

- a) Teilnehmende Mannschaften werden ausschließlich vom Obmann eines Südtiroler Schachvereins bzw. dessen Stellvertreter vorgenommen.
- b) In der Anmeldung müssen folgende Angaben gemacht werden:
 - Name des Vereins
 - Name der Mannschaft
 - Die vorgesehene Mannschaftsaufstellung
 - Geburtsdaten der Spieler

- Name des Mannschaftskapitäns (Art. 12)
- die Mannschaftsstärke (siehe Punkt 6)

Art. 6 Ermittlung der Mannschaftsstärke

- a) Die Spielstärke einer Mannschaft wird aus den Elozahlen der Südtiroler Jugend-Rangliste ermittelt.
- b) Die Elozahlen der drei besten Spieler (Reservespieler eingeschlossen) einer Mannschaft werden addiert. Das Ergebnis ergibt die Mannschaftsstärke, welche für die Erstellung einer Startrangliste notwendig ist.
- c) Ungewertete Spieler, d. h. Spieler ohne Elozahlen, werden mit 750 Punkten berechnet.

Art. 7 Die Mannschaftsaufstellung

- a) Die Aufstellung einer Mannschaft kann frei gewählt werden.
- b) Die bei der Anmeldung angegebene Reihenfolge muss für die Dauer des gesamten Turniers beibehalten werden.

Art. 8 Der Reservespieler

- a) Der Reservespieler kann beliebig oft eingesetzt werden.
- b) Beim Einsatz eines Reservespielers müssen die angegebenen Stammspieler aufrücken und der Reservespieler kommt auf dem dritten Brett zum Einsatz.

Art. 9 Die Durchführung des Turniers

- a) Die teilnehmenden Mannschaften spielen alle in einer Gruppe.
- b) Es werden sieben Runden im Schweizer System gespielt. Die Auslosung erfolgt durch ein Computerprogramm.
- c) Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler und Begegnung 20 Minuten.
- d) Für jeden Sieg am Brett gibt es einen Punkt, für ein Unentschieden 0,5 Punkte.
- e) Für einen Mannschaftssieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt.
- f) Eine spielfreie Mannschaft erhält einen Mannschaftspunkt und 1,5 Brettunkte gutgeschrieben.
- g) Gespielt wird nach den allgemein gültigen Schnellschachregeln des Jugend-GP.

Art. 10 Ermittlung der Rangliste

- a) Es gewinnt die Mannschaft mit der höheren Summe der Mannschaftspunkte.
- b) Bei Gleichstand der Mannschaftspunkte entscheidet die höhere Anzahl der errungenen Brettunkte über die bessere Platzierung.
- c) Bei weiterem Gleichstand unter Punkt b) entscheidet die Feinwertung nach dem Prinzip der Sonneborn-Berger-Wertung.

Art. 11 Durchführung der Begegnung

- a) Die in der Paarungsliste zuerst genannte Mannschaft hat auf dem ersten und dritten Brett die weißen Figuren, auf dem zweiten Brett die schwarzen Figuren.
- b) Vor Beginn eines Wettkampfs müssen die Mannschaftsführer die Mannschaftskarte mit der Aufstellung ausfüllen.
- c) Nach Abschluss einer Begegnung muss die in allen Details vollständig ausgefüllte Mannschaftskarte von beiden Mannschaftsführern unterschrieben und bei der Turnierleitung abgegeben werden.
- d) Handschlag zwischen allen Spieler beider Mannschaft nach einer Begegnung ist obligatorisch.

Art. 12 Der Mannschaftsführer

- a) Ein Spieler einer Mannschaft muss die Aufgaben eines Mannschaftsführers übernehmen.
- b) Der Mannschaftsführer ist verpflichtet, vor dem Wettkampf die Mannschaftskarte auszufüllen und nach dem Wettkampf diese zu unterschreiben.
- c) Ein Mannschaftsführer ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten, ein Remisangebot zu machen oder anzunehmen, oder eine Partie aufzugeben. Es darf sich aber nur um einen kurzen Hinweis handeln. Wird der Mannschaftsführer zum Beispiel von einem Spieler gefragt, ob er ein Remisangebot annehmen soll, darf der Mannschaftsführer nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Die endgültige Entscheidung trifft der Spieler jedoch selbst.
- d) Auf keinen Fall darf sich der Mannschaftsführer in laufende Partien einmischen.
- e) Der Mannschaftsführer kann sich nicht über den Willen eines Spielers hinwegsetzen.
- f) Der Mannschaftsführer achtet auf die Einhaltung der Ordnungsregeln (Art. 12)

Art. 13 Ordnungsregeln

- a) Allgemein gilt: Der Wettkampf muss im Sinne der höchsten Sportlichkeit und der Fairness ausgetragen werden!
- b) Spieler dürfen sich nicht in laufende Partien einmischen.
- c) Nach Beendigung eines Wettkampfs müssen sich die Spieler ruhig verhalten, sofern sie sich im Spielsaal aufhalten.
- d) Der Wettkampf darf nicht durch unkorrektes Verhalten beeinträchtigt werden.
- e) Die Anweisungen des Turnierveranstalters sind einzuhalten.

Art. 14 Sanktionen

- a) Ein Spieler, der trotz Überschreitung des Alterslimits eingesetzt wird, wird aus dem laufenden Wettbewerb ausgeschlossen. Für jede Begegnung, bei der er eingesetzt wurde, wird der betreffenden Mannschaft ein Brettspunkt abgezogen und der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben.
- b) Falls ein Reservespieler vor einem Stammspieler eingesetzt wird, wird der betreffenden Mannschaft ein Brettspunkt abgezogen und der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben.
- c) Entscheidungen, die von herbeigerufenen Schiedsrichtern getroffen werden, sind nicht anfechtbar.

Art. 15 Schlussbestimmung

- a) Zusätzlich zu dieser Turnierordnung gelten die Ausschreibungsbedingungen.
- b) Mit der Einschreibung und Anmeldung zum Wettbewerb gelten die Regeln als akzeptiert.
- c) Änderungen, die zur besseren Durchführung des Wettbewerbs beitragen, bleiben der Organisation vorbehalten.