

REGLEMENT
FIRMEN-MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT
SAISON 2006/2007

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| 1. ALLGEMEINES | 3 |
| 2. EINTEILUNG IN LIGEN | 3 |
| 3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG/MELDEGEBÜHR | 4 |
| 3.1 Teilnahmeberechtigte Mannschaften | 4 |
| 3.2 Teilnahmeberechtigte Spieler | 5 |
| 3.3 Meldegebühr | 5 |
| 4. AUSTRAGUNGSMODALITÄTEN | 5 |
| 4.1 Grundsätzliches | 5 |
| 4.2 Mannschaftsaufstellung | 6 |
| 4.3 Spielzeiten, Spiele, Bälle | 6 |
| 4.4 Austragungsdaten, Verschiebung von Begegnungen | 6 |
| 4.5 Bewertung der Resultate | 7 |
| 4.6 Ermittlung des Schweizer Firmensportmeisters | 8 |
| 4.7 Auf- und Abstieg, Modus und Spielplan | 8 |
| 4.8 Spieleranzahl | 10 |
| 4.9 Freiwilliger Abstieg | 10 |
| 5. RESULTATMELDUNG | 10 |
| 6. REGLEMENTSVERLETZUNGEN, PROTESTE, REKURSE | 11 |
| 6.1 Reglementsverletzungen | 11 |
| 6.2 Geldbussen | 11 |
| 6.3 Proteste | 11 |
| 7. SCHLUSSBESTIMMUNGEN | 12 |

1. ALLGEMEINES

Dieses Reglement gilt für die Schweizerische Firmensportmeisterschaft SFSM der Region Zürich.

Basierend auf dem vorliegenden Reglement wird unter den dem SFS angeschlossenen Firmenmannschaften jährlich der Schweizer Firmensportmeister ermittelt.

Die Verantwortlichkeit über die SFSM obliegt der Technischen Kommission des SFS. Sie regelt alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle. Das Ressort "Meisterschaften" des SFS, oder eine vom Ressort bezeichnete Stelle, wird von der Technischen Kommission mit der Ausschreibung, Organisation und Durchführung des Wettbewerbes betraut.

2. EINTEILUNG IN LIGEN

Die SFS-Meisterschaft wird in folgenden Ligen durchgeführt:

Liga A

Promotion (P)

Liga B

Liga C

Liga D

3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG/MELDEGEBÜHR

3.1 Teilnahmeberechtigte Mannschaften

Alle dem SFS angeschlossenen Firmen sind berechtigt, eine oder mehrere Mannschaften für die SFSM anzumelden.

Meldet eine Firma mehrere Mannschaften an, so hat sie diese mit Zahlen zu indizieren. Die Mannschaft 1 gilt als die spielstärkste, die Mannschaft 2 als die zweitstärkste etc.

3.1.1 Pooling Mannschaften

Für KMU's besteht die Möglichkeit eines Poolings. Ein Pooling bezweckt die Spielmöglichkeit für Mitarbeiter aus Firmen, welche keine eigenen Squashmannschaften stellen können. Das Pooling berechnet, maximal 3 Firmen zusammenzuschliessen. Die Mannschaft spielt unter dem Namen der federführende Firma (mit den meisten Spielern).

In einer Mannschaft dürfen maximal zwei Spieler, die höher als C2 lizenziert sind, unabhängig ihrer Firmenzugehörigkeit, mitspielen.

Kontrolle und Pooling-Bewilligung untersteht der TK.

Mannschaften, die im Pooling mitspielen und Gruppensieger werden, können die Region Zürich **nicht** an den SFS Schweizermeisterschaften vertreten. Für die Teilnahme an der Schweizermeisterschaft können sich nur reine Firmenmannschaften qualifizieren.

Neueintretende Mannschaften werden generell der untersten in der Region vertretenen Liga zugeteilt.

3.2 Teilnahmeberechtigte Spieler

Es sind nur Spieler mit **gültigen Mitgliedsnummern**, die in der richtigen Spielerstärkeklasse eingestuft sind, teilnahmeberechtigt (siehe Spielerreglement 2).

3.3 Meldegebühr

Unabhängig der Anzahl Spieler, beträgt die Meldegebühr pro Mannschaft CHF 160.00. Eine Gebühr für die einzelnen Spieler (Mitgliedernummer) wird nicht erhoben. Die Höhe dieses Betrages wird jeweils von der Obmännerversammlung festgelegt.

4. AUSTRAGUNGSMODALITÄTEN

4.1 Grundsätzliches

In den Ligen A, P und B besteht eine Mannschaft aus 4 Spieler/Innen, in den übrigen Ligen aus 3 Spieler/Innen.

Innerhalb der Gruppe spielt jede Mannschaft zweimal gegen jede.

In den Ligen A, P und B muss die Heimmannschaft mindestens 4 Court-Einheiten zu 45 Minuten reservieren und die Kosten übernehmen. In den Ligen C und D muss der Heimclub 3 x 3 Einheiten zu 45 Minuten reservieren.

Es wird nach den SSRV-Spielregeln und über drei Gewinnsätze gespielt. Es wird keinen Schiedsrichter zur Verfügung gestellt.

Offizielle Spieltage sind Montag, Mittwoch und Donnerstag.

4.2 Mannschaftsaufstellung

Innerhalb jeder Mannschaft muss nach der internen Club-Rangliste aufgestellt und gespielt werden, die vor Saisonbeginn eingereicht werden muss.

Die Spieler, welche SSRV-rangiert sind, müssen in der Reihenfolge der SSRV-Klassierung aufgestellt werden. Für die Rangierung ist die offizielle Computerrangliste des SSRV, welche vor Saisonbeginn oder vor dem 1.1. Gültigkeit hat, massgebend.

Diese Liste ist bis zum Ende der jeweiligen Meisterschaftsrunde gültig. Bis 14 Tage vor Meisterschaftsbeginn oder dem 1.1. kann dem TK-Spielleiter eine neue Rangliste eingereicht werden.

Für die 2. Mannschaft sind Spieler ab Rangierung 5 (4) und für die 3. Mannschaft ab Rangierung 9 (8 oder 7) spielberechtigt, usw.

Damen und Herren sind spielberechtigt wenn sie auf dem offiziellen Spieleranmeldeformular aufgeführt sein.

4.3 Spielzeiten, Spiele, Bälle

Der Spielbeginn der ersten Begegnung ist am Montag, Mittwoch und Donnerstag 19.00 Uhr. Für verspätetes Antreten siehe Reglementsverletzungen 6.1.

Sofern unter den Mannschaften nicht anders vereinbart, ist die Reihenfolge der Spiele: Nr 1, 2, 3, (4).

Bälle : Es wird mit regelkonformen Turnierbällen gespielt.

4.4 Austragungsdaten, Verschiebung von Begegnungen

Die SFSM-Spiele finden gemäss Spielplan statt.

Die genauen Spieldaten (Spielplan) werden durch die TK des Ressorts Meisterschaften spätestens 14 Tage vor Beginn der Vorrunde bekanntgegeben.

Begegnungen dürfen auf keinen Fall auf ein späteres Datum verschoben werden.

Kann eine Mannschaft aus voraussehbaren, zwingenden Gründen nicht zum vorgesehenen Termin antreten, so sind die gegnerische Mannschaft und der SFS-Spielleiter so früh als möglich zu benachrichtigen. Diese Begegnung wird dann um eine Woche vorverlegt. Sind sich alle Mannschaften einig, können die Begegnungen auch kürzerfristig vorverlegt werden.

ANMERKUNG

Hat eine Mannschaft zu wenig Spieler oder ist es ihr nicht möglich, ihre stärksten Spieler anzubieten, so ist dies **kein Grund** für eine Verschiebung der Begegnung. Verschiebungen sind dem SFS-Spielleiter in jedem Falle schriftlich zu begründen.

4.5 Bewertung der Resultate

Jede Mannschaft erhält pro gewonnenes Spiel einen Punkt.

Für ein w.o. (forfait) gewonnenes Spiel werden der Siegermannschaft drei Sätze, der Verlierermannschaft null Sätze gutgeschrieben.

Zur Festlegung der Rangierung sind folgende Kriterien in folgender Reihenfolge massgebend:

- höhere Punktzahl
- grössere Anzahl gewonnener Sätze
- direkte Begegnungen (Punkte, Sätze)

4.6 Ermittlung des Schweizer Firmensportmeisters

Die Siegermannschaft der Liga A ist gleichzeitig Regionalmeister der SFS Region Zürich und nimmt an der SFS-Schweizermeisterschaft teil.

4.7 Auf- und Abstieg, Modus und Spielplan

Bei den Auf- und Abstiegsspielen muss jeweils ein Sieger ermittelt werden. Bei Satz- und Punktgleichheit (Punkte, die zu einem Satz Sieg führen) findet ein Wiederholungsspiel vor dem nächsten offiziellen Spieltermin statt.

| | |
|-----------|--|
| Liga A | A 1., A 2., A 3., A 4., A 5., A 6. |
| Promotion | P 1., P 2., P 3., P 4., P 5., P 6. |
| Liga B1 | B1 1., B1 2., B1 3., B1 4., B1 5., B1 6. |
| Liga B2 | B2 1., B2 2., B2 3., B2 4., B2 5., B2 6. |
| Liga C1 | C1 1., C1 2., C1 3., C1 4., C1 5., C1 6. |
| Liga C2 | C2 1., C2 2., C2 3., C2 4., C2 5., C2 6. |
| Liga D1 | D1 1., D1 2., D1 3., D1 4., D1 5. |

Liga A ↔ Promotion

Automatischer Aufsteiger: P 1.

Automatischer Absteiger: A 6.

1. Auf-/Abstiegsrunde: A 5. : P 2., Sieger spielt in Liga A

Promotion ↔ Liga B

Automatischer Absteiger: P 6.

1. Auf-/Abstiegsrunde: B1 1. : B2 2., alle weiter
B2 1. : B1 2., alle weiter *)

2. Auf-/Abstiegsrunde: Sieger B1 1. : B2 2. gegen Sieger B1 2. : B2 1.
(um 1. und 2. Platz)

Verlierer B1 1. : B2 2. gegen Verlierer B1 2. : B2 1.
(um 3. und 4. Platz)

Aus diesen Klassierungsspielen resultiert eine Rangliste. Der erste Aufstiegsberechtigte steigt auf, der zweite Aufstiegsberechtigte spielt ein Entscheidungsspiel gegen P 5.

3. Auf-/Abstiegsrunde: Zweiter Aufstiegsberechtigte : P 5.

Liga B ↔ Liga C

Automatische Absteiger: B1 6., B2 6.

1. Auf-/Abstiegsrunde: B1 5. : B2 5.

Der Sieger verbleibt in der Liga B. Der Verlierer absolviert ein Entscheidungsspiel gegen den Sieger der C-Verliererpartie.

C1 1. : C2 2., Sieger steigt auf, Verlierer weiter

C2 1. : C1 2., Sieger steigt auf, Verlierer weiter

Die Verlierer der obigen Spiele machen den Sieger aus, der gegen den Verlierer der Partie B1 5. : B2 5. ein Entscheidungsspiel austrägt. Der Sieger wird in der Liga B spielen.

2. Auf-/Abstiegsrunde: Verlierer C1 1. : C2 2. gegen Verlierer C2 1. : C1 2.

3. Auf-/Abstiegsrunde: Verlierer B1 5. : B2 5. gegen Sieger "C-Verliererpartie"

Liga C ↔ Liga D

Automatische Aufsteiger: D1 1. + 2

Automatische Absteiger: C1 6., C2 6.

Automatische Aufsteiger

Bei automatischem Aufstieg ist nur der Erstrangierte automatisch aufstiegsberechtigt. Falls diese Mannschaft nicht aufsteigen will, kann nur die zweitrangierte Mannschaft mittels gewonnenem Aufstiegsspiel in die nächsthöhere Liga.

Bei speziellen Konstellationen entscheidet die TK endgültig.

4.8 Spieleranzahl

Treffen in Auf-/Abstiegsspielen Mannschaften aufeinander, bei denen die Anzahl Spieler nicht gleich ist, so muss die kleinere Mannschaft so viele Spieler aufbieten, wie in der grösseren Mannschaft notwendig sind.

Beispiel: In der Liga C besteht eine Mannschaft aus 3 Spielern; in der Liga B aus deren 4. Spielt Mannschaft X aus Liga C gegen Mannschaft Y aus Liga B ein Auf-/Abstiegsspiel, so wird die Begegnung mit 4 Spielern durchgeführt.

4.9 Freiwilliger Abstieg

In begründeten Fällen (Aufsplitterung eines Clubs, Wegzug wichtiger Spieler etc.) kann eine Mannschaft freiwillig absteigen. Ueber eine entsprechende Ligazuteilung und die Bestimmung einer Ersatzmannschaft entscheidet die TK.

5. RESULTATMELDUNG

Die Resultatmeldung ist Sache der Heimmannschaft

Einreichung der Resultatblätter

Die Resultatblätter müssen spätestens am 4. Wochentag nach dem Spielabend beim Spielleiter eintreffen (per Post oder per Fax).

Falls dies wiederholt nicht der Fall ist, wird der Heimmannschaft ab dem 2. Mal jeweils 1 Punkt in Abzug gebracht.

6. REGLEMENTSVERLETZUNGEN, PROTESTE, REKURSE

6.1 Reglementsverletzungen

Wenn eine Mannschaft ohne stichhaltigen Grund zu einer Begegnung nicht antritt, geht diese für die fehlbare Mannschaft 4:0 w.o. (3:0 w.o.) verloren. Ist ein Spieler zum genannten Zeitpunkt nicht spielbereit, so gehen dieses und sämtliche dieser Partie folgenden Spiele innerhalb derselben Begegnung w.o. verloren. Diese Massnahmen treten 15 Minuten nach angesagtem Spielbeginn in Kraft. Ausgenommen sind besondere Abmachungen.

Bei Dreierbegegnungen spielen die beiden erstgenannten Mannschaften zum gegebenen Zeitpunkt gegeneinander. Die drittgenannte Mannschaft hat 30 Minuten später spielbereit zu sein. Für die übrigen Spiele ist die Reihenfolge frei wählbar.

6.2 Geldbussen

Für Reglementsverletzungen kann die TK die fehlbare Mannschaft mit Bussen und/oder Sanktionen belegen. Insbesondere werden für folgende Verstösse Bussen ausgesprochen:

- Nichtantreten einer Mannschaft zu einer Begegnung
- Antreten mit unvollständiger Mannschaft
- verspätete Resultatmeldung

Die Höhe der Bussen wird von der TK jährlich festgelegt. Bei nicht fristgerechter Bezahlung der Busse kann die Mannschaft mit Punktabzügen oder mit Ausschluss aus dem Wettbewerb bestraft werden, ohne dass die Zahlungspflicht erlischt.

6.3 Proteste

Proteste im Zusammenhang mit einer Firmensport-Begegnung müssen auf dem Resultatblatt mit dem Vermerk "Protest" durch den Mannschaftsführer vorangemeldet werden.

Der Protest ist - unter Angabe des Sachverhaltes und der Reglementsverletzungen - innert dreier Tage nach Beendigung des Wettkampfes (Datum des Poststempels ist massgebend) eingeschrieben an das SFS-Sekretariat zu senden.

Innert derselben Frist ist eine Kautions von Fr. 50.- an das SFS-Sekretariat zu überweisen. Bei Gutheissung des Protestes wird der Betrag an die Mannschaft zurückerstattet. Bei einer Ablehnung des Protestes verfällt diese Summe zugunsten der SFS-Kasse.

Ueber den Protest entscheidet die TK.

7. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Dieses Reglement gilt als Verordnung und Weisung für die SFSM.

Schweizerischer Firmensportverband

Juli 2004/stu

Region Zürich

Technische Kommission Squash