

Fernschach per Webserver

1) Spiel und Kontrolle

- a. Partien werden, sofern anwendbar, nach den FIDE-Spielregeln per Webserver gespielt.
- b. Ein Turnierleiter wird bestimmt, der für die Durchführung des Turniers und den Fortschritt der einzelnen Partien verantwortlich zeichnet.
- c. Partien werden via Webserver gespielt. Wenn ein Spieler seinen Internet-Anschluß verliert und sich -aus welchen Gründen auch immer- nicht in der Lage sieht, innerhalb von 30 Tagen einen Internet-Anschluß einzurichten, wird er vom Turnier ausgeschlossen. Die 30 Tage Frist gilt einmal im Jahr.

2) Zugübermittlung

- a. Die Züge werden per Internet übermittelt indem man wie bei einem Schachprogramm die Figuren am Bildschirm mittels Cursor bewegt und diesen dann zweimal bestätigt.

3) Ausbleibende Antworten

- a. Wenn man auf einen Zug innerhalb von 14 Tagen keine Antwort erhält, wird der Zug automatisch vom Webserver wiederholt und der Turnierleiter erhält eine Kopie dieser Wiederholung.
- b. Bei dem Spieler der 40 Tage lang keinen Zug übermittelt, wird der Spieler und der Turnierleiter per Email darüber informiert. In diesem Fall muss der Spieler der auf den Zug wartet den Sieg beim Turnierleiter per Email beantragen.

4) Unterlagen und Berichte

- a. Wenn ein Spieler auf Anfragen des Turnierleiters nicht innerhalb von 14 Tagen - ohne Urlaubstage zu zählen - antwortet, kann auf stillschweigenden Rücktritt erkannt werden.
- b. Änderungen der Emailadresse sind am Webserver eigenständig zu ändern.
- c. Der Turnierleiter ist über alle Unstimmigkeiten zwischen einzelnen Gegnern umgehend zu informieren.
- d. Der Turnierleiter und die jeweiligen Gegner sind umgehend zu informieren, wenn Hardware- oder Software-Fehler vorliegen.

6) Bedenkzeit und Sanktionen

- a. Jedem Spieler stehen 50 Tage Bedenkzeit für jeweils 10 Züge zur Verfügung ausser in der Turnierankündigung werden explizit andere Bedenkzeiten bestimmt.
- b. Aufgesparte Bedenkzeit wird gutgeschrieben.
- c. Die für einen Zug verbrauchte Bedenkzeit berechnet der Webserver automatisch.
- d. Ein Spieler, der die Zeit überschreitet hat die Partie verloren.

7) Zeitüberschreitungen

- a. Falls ein Spieler die Bedenkzeit überschritten hat wird der Turnierleiter automatisch vom Webserver informiert
- b. Um eine Entscheidung vom Turnierleiter zu erwirken muss der Spieler die Bedenkzeitüberschreitung beim Turnierleiter per Email bekanntgeben.
- c. Nachdem der Spieler die Bedenkzeitüberschreitung dem Turnierleiter mitgeteilt hat gibt er das Ergebnis am Webserver ein.

8) Urlaub

- a. Jeder Spieler darf in jedem Kalenderjahr bis zu 30 Tage Urlaub nehmen.
- b. Spieler, die Urlaub anmelden, müssen diesem am Webserver selbstständig eingeben.
- c. In außergewöhnlichen Fällen kann der Turnierleiter pro Kalenderjahr bis zu 30 Tage Sonderurlaub gewähren; dieses kann ggf. auch rückwirkend geschehen.

9) Rücktritt

- a. Im Falle eines Rücktritts oder Todesfalls entscheidet der Turnierleiter, ob alle Partien annulliert oder die verbleibenden Partien als verloren gewertet oder abgeschätzt werden.

10) Abschätzungen

- a. Wenn eine Partie bei Turnierabschluß nicht beendet ist, haben beide Spieler bei dem Turnierleiter innerhalb von 30 Tagen die Notation der Partie,
- b. die Abbruchstellung und

- c. einen Antrag auf Remis oder Gewinn einzureichen; dieser Antrag kann durch Analysen gestützt werden.
- d. Spieler, die ihren Antrag nicht durch zusätzliche Analysen stützen, verlieren das Recht, einen Revisionsantrag einzureichen.
- e. Der Turnierleiter teilt das Abschätzungsergebnis beiden Spielern mit und informiert diese über die rechtlichen Möglichkeiten, gegen das Resultat der Abschätzung Widerspruch einzulegen.

11) Widerspruch gegen Abschätzungen

- a. Jeglicher Widerspruch gegen das Ergebnis einer Abschätzung muß dem Turnierleiter innerhalb von 14 Tagen, nachdem man von dem Ergebnis der Abschätzung erfahren hat, vorgetragen werden;
- b. daraufhin hat der Turnierleiter einen zweiten Abschätzer zu beauftragen und teilt dessen Einschätzung beiden Spielern mit. Das Ergebnis der zweiten Abschätzung ist endgültig; eine erneute Revision ist nicht mehr möglich.
- c. Die Revision gegen ein Abschätzungsergebnis kann durch zusätzliche Analysen gestützt werden.

12) Ergebnismeldung

- a. Ist keine notwendig denn der Webserver macht das automatisch.
- b. Falls keiner der beiden Spieler das Spiel fortsetzt wird die Partie für beide Parteien als verloren gewertet werden.

13) Entscheidungen und Einsprüche

- a. Der Turnierleiter kann Spieler, die diese Spielregeln nicht beachten, bestrafen oder ausschließen.
- b. Jeder Tatbestand, der durch diese Regeln nicht erfaßt, wird durch den Turnierleiter entschieden.
- c. Sobald der Turnierleiter eine Entscheidung getroffen hat, kann jeder Spieler innerhalb von 14 Tagen, nachdem er von dieser Entscheidung Kenntnis genommen hat, Widerspruch bei dem Vorsitzenden der Österreichischen-Revisionsinstanz einlegen; deren Entscheidung ist endgültig.

FOLGENDE TURNIERE WERDEN NATIONAL UND INTERNATIONAL ANGEBOTEN

Nationale Turniere:

Die sogenannten Aufstiegsturniere werden seit **1.1.2006** in 2 Leistungsklassen abgewickelt:

O-Klasse (Offene Turnierklasse): ELO bis 1900

M-Klasse (Meisterklasse): ab ELO 1901

Sie spielen in 5er Gruppen gegen vier Partner gleichzeitig. In der M-Klasse werden auch 9er Gruppen (GT-Gruppen) gespielt, in denen man Titelnormen erreichen kann. Der Sieger einer Klasse ist berechtigt, in die nächst höhere Klasse aufzusteigen. Ein Sieg in einer M-GT Gruppe oder zwei Siege in M-Klasse Turnieren berechtigen zur Teilnahme an der Österreichischen Fernschachmeisterschaft (ÖFSM).

Ab dem 1.6.2008 werden die österreichischen Fernschachklassenturniere ausschliesslich nur noch über den ICCF-Webserver ausgetragen. Die Vorteile das Fernschach über den Webserver laufen zu lassen ergeben sich durch den Wegfall der Administration jedes einzelnen Spielers und dadurch ergeben sich nahezu keine Streitigkeiten mehr zwischen den Spielern.

Die ELO-Wertungen der Spiele erfolgt durch den ÖSB-FS und wird als österreichische FS-Elozahl veröffentlicht.

Nenngeld (Webserver-FS): EUR 5 GT-Gruppen **EUR 8**

Anmeldung : fernschach@chess.at



Nationaler Email-Cup:

Dies ist ein offenes Turnier d.h. jeder österr. Spieler kann daran teilnehmen.

Austragungsmodus:

1. Jeder Teilnehmer bekommt in der 1. Runde **EINEN** Spielpartner zugeteilt, mit dem er **gleichzeitig 2 Partien** via Email spielt (eine Partie mit Weiss und eine mit Schwarz).
2. In die nächste Runde gelangt, wer 1,5 oder 2 Punkte seiner beiden Partien erreicht hat.
3. Bei Spielausgang 1:1 verbleiben beide Spieler in der gleichen Runde in der sie gerade spielen.
4. Bei Erreichen von 0,5 oder 0 Punkte fällt der Spieler eine Runde zurück.

5. **Ziel** eines jeden Spielers ist es, die **5. Runde** zu erreichen und zu gewinnen.
6. Anmeldungen für die 1. Runde können jederzeit abgegeben werden. Mehrfach-Anmeldungen sind möglich.

Anmeldung: fernschach@chess.at

Nenngeld: Das Nenngeld für **jede** Runde beträgt **EUR 3**

Preise: Die jeweiligen Sieger der 5. Runde (**CUP-Sieger**) erhalten eine **Urkunde** und die **volle Qualifikation** zur Teilnahme an der nächsten österr. Fernschach-Staatsmeisterschaft.

Gespielt wird nach den ÖSB-FS Turnierregeln (siehe oben). Die Ergebnisse werden zur nationalen FS-ELO-Wertung herangezogen.

Erläuterungen zu den einzelnen Punkten des Austragungsmodus:

zu 2.

Erreicht ein Spieler die nächste Runde, so bekommt er sobald das weitere Nenngeld überwiesen ist automatisch vom Turnierleiter einen neuen Spieler zugeteilt, der ebenfalls diese Runde erreicht hat.

Zu 3.

Handelt es sich um die 1. Runde, so muss bzw. kann wieder eine Neuanmeldung erfolgen.
Handelt es sich um die 2., 3., 4., oder 5. Runde, so erhalten beide Spieler bei Überweisung des Nenngeldes wieder einen neuen Spielpartner der entsprechenden Runde zugeteilt.

zu 4.

Verlierer der 1. Runde können sich wieder neu anmelden (mit Nenngeldzahlung).
Verlierer der 2. Runde steigen in die 1. Runde ab und müssen sich daher auch wieder neu anmelden (mit Nenngeldzahlung).
Verlierer der 3., 4. und 5. Runde steigen eine Runde ab und erhalten nach Überweisung des Nenngeldes automatisch einen Spielpartner dieser Runde zugeteilt.

Offene Mannschaftsmeisterschaft (BLMM):

(2 Jahresrhythmus) Offen für Vierermannschaften.

Nenngeld: **EUR 32**

Österreichische Fernschachmeisterschaft (ÖFSM):

(2 Jahresrhythmus) Vorqualifizierte Spieler (bis 19 Teilnehmer) spielen um den Titel "*Österreichischer Fernschachstaatsmeister (ÖFM)*".

Nenngeld: **EUR 28**

Seniorenfernschachstaatsmeisterschaft (SEN-STA):

(2 Jahresrhythmus) Mindestalter 60.

Nenngeld: **EUR 17**

Internationale Turniere:

Brief/Email/Webserver-Turniere:

Ab dem 1.1.2000 werden die Aufstiegsturniere sowohl bei Webserver-FS; Email-FS als auch bei Brief-FS in 3 Leistungsstufen (Offene Klasse, Höhere Turnierklasse, Meisterklasse) für die Europaturniere und Weltturniere abgewickelt. 7er und 11er Gruppen. Bei Weltturnieren (nur Brief) ist zumindest ein Teilnehmer nicht aus Europa. Auf- und Abstiegsregelungen wie in Österreich. Qualifikationen für das Semifinale der Europameisterschaft bzw. für die Vorrunde zum Semifinale der Weltmeisterschaft sind in M-Klasse-Turnieren möglich. Diese Turniere werden von der ICCF angeboten. Die Anmeldung und Abrechnung erfolgt über den ÖSB-FS:
fernschach@chess.at

Email-FS-Turniere:

1. Aufstiegsturniere:

a) M-Klasse

KURZ-INFO:

- Wer darf spielen?
 - Internationale ELOzahl +2100, 1. Platz eines H-Klasse-Turniers (email oder Brief). Turniersieger eines M-Klasse-Turniers sind für das 1/2-Finale der Weltmeisterschaft qualifiziert.
- Gruppengröße: **11 Spieler**
- Nenngeld: **EUR 9,50**
- Anmeldung: fernschach@chess.at

b) H-Klasse

KURZ-INFO:

- Wer darf spielen?
 - Internationale ELOzahl 1900+, 1. Platz eines Open-Klasse-Turniers (email) oder 1. Platz eines I-Klasse-Turniers (Brief). Turniersieger eines H-Klasse-Turniers steigen in die M-Klasse auf.
- Gruppengröße: **7 Spieler**
- Nenngeld: **EUR 6**
- Anmeldung: fernschach@chess.at

c) Offene-Klasse

KURZ-INFO:

- Wer darf spielen?
 - Jeder. Keine Qualifikation notwendig. Turniersieger eines Offenen-Klasse-Turniers steigen in die H-Klasse auf.
- Gruppengröße: **7 Spieler**
- Nenngeld: **EUR 6**
- Anmeldung: fernschach@chess.at

2. Internationale NORMEN-Turniere:

a) Meister Norm Turniere

KURZ-INFO:

- Wer darf spielen?
 - Fixierte internationale ELOzahl +2300, nicht fixierte internationale ELOzahl +2350. Hier können Titelnormen erreicht werden.
- Gruppengröße: **13 Spieler**
- Nenngeld: **EUR 28**
- Anmeldung: fernschach@chess.at

Zu beachten: Beim ICCF Kongress in Rimini 2001 wurde das Limit für email Norm Turniere modifiziert:

Ab 1.1.2002 ist es für jeden Spieler möglich 1 email Norm-Turnier pro 6 Monate (!) zu spielen. Das Limit der Post Norm-Turniere bleibt gleich.

Das bedeutet, dass ein Spieler pro Jahr nun im ganzen 3 Norm Turniere spielen könnte:

[Beispiel]

2 Email Meister/Grossmeister Norm Turniere

1 Post Meister/Grossmeister Norm Turnier

b) Grossmeister Norm Turniere

KURZ-INFO:

- Wer darf spielen?
 - Fixierte internationale ELOzahl +2450 (>29 gewertete Spiele) der letzten ICCF ELOliste

- Nicht fixierte internationale ELOzahl +2500 (>11 gewertete Spiele) der letzten ICCF ELOliste
- FIDE ELOzahl von 2500 der letzten FIDE ELOliste
- **Gruppengröße: 13 Spieler**
- **Nenngeld: EUR 42**
- **Anmeldung: fernschach@chess.at**

Zu beachten: Beim ICCF Kongress in Rimini 2001 wurde das Limit für email Norm Turniere modifiziert:

Ab 1.1.2002 ist es für jeden Spieler möglich 1 email Norm-Turnier pro 6 Monate (!) zu spielen. Das Limit der Post Norm-Turniere bleibt gleich.

Das bedeutet, dass ein Spieler pro Jahr nun im ganzen 3 Norm Turniere spielen könnte:

[Beispiel]
 2 Email Grossmeister/Meister Norm Turniere
 1 Post Grossmeister/Meister Norm Turniere

4. Thematurniere:

Eine bestimmte Zuganzahl ist vorgegeben. Sie spielen gegen jeden Gegner zwei Partien (4-6 Spieler). Die Thematurniere werden in der Regel vom Weltfernschachbund (ICCF) ausgeschrieben und werden nicht ELO-gewertet. Aktuelle Thematurnierangebote des ICCF können aus dem monatlichen, nationalen FS-Bericht oder direkt aus der ICCF Homepage entnommen werden oder werden über die ÖSB-FS Mailing-Liste verschickt.

KURZ-INFO:

- **Wer darf spielen?**
 - Jeder. Keine Qualifikation notwendig. Spiele werden NICHT zur internationalen ELOwertung herangezogen.
- **Nenngeld: EUR 9,50**
- **Anmeldung: fernschach@chess.at**

ICCF Champions League für Teams:

1. Die ICCF Champions League ist ein regelmäßig durchgeführtes Emailturnier für Mannschaften, organisiert und geleitet durch das ICCF (International Correspondence Chess Federation) Email Welt-Turnierbüro.
2. Alle in diesem Turnier stattfindenden Partien werden offiziell gewertet und fließen somit in die ICCF Wertungszahl eines jeden Spielers ein.
3. Die Champions League (CL) ist ein Turnier mit Meisterschafts-Charakter, das in Saisons gespielt wird. Zwischen den einzelnen Klassen (siehe unten) gibt es verbindlichen Auf- und Abstieg.
4. Das gültige Regelwerk für jede Saison der CL ist die Version der ICCF Email-Spielregeln für Mannschaftsturniere, die bei Start der jeweiligen Saison gültig ist. Die jeweils aktuelle Version der Regeln kann von der ICCF Website <http://www.iccf.com> als "ICCF Playing Rules for team tournaments played normally by Email" heruntergeladen werden.
5. Jede Mannschaft, die an der CL teilnimmt, besteht aus 4 Spielern, die nicht notwendigerweise aus ein und demselben Land kommen müssen! - Gemischte Mannschaften sind also möglich. Alle Spieler müssen über eine funktionstüchtige Emailadresse verfügen. Ein Spieler kann innerhalb einer Saison nur für eine Mannschaft spielen.
6. Jede Mannschaft muss einen Namen haben, der inhaltlich eine Verbindung zum Fernschach oder zum Schachspiel im Allgemeinen haben sollte. Ein Team kann seinen Namen zwischen 2 Saisons ändern.
7. Jede Mannschaft muss einen Mannschaftskapitän (Team Captain) bestimmen, der ein Mitglied des Teams sein kann, nicht aber sein muss.
8. Spieler können im Verlauf einer Saison durch neue Spieler ersetzt werden, die die Partien ihrer Vorgänger aufnehmen und weiterspielen. Dies ist nur mit vorheriger Erlaubnis des Turnierleiters möglich.
Werden alle 4 Spieler eines Teams innerhalb von 2 Saisons gewechselt, so wird die Mannschaft der untersten Klasse der CL zugeordnet und muss hier Ihre nächste Saison beginnen.
9. Die CL wird aus 4 Ligen bestehen, die hierarchisch geordnet sind. Nach jeder Saison kommt es zum Auf- und Abstieg der Teams auf den entsprechenden Plätzen einer Liga (siehe unten).

Die Mannschaft, die am Ende einer Saison den 1. Platz in der Top-Liga (Champions League A) belegt, erhält den Titel: 'ICCF Champions League winner'.

Bevor die 4 Ligen in ihre erste Saison starten können, muss eine einmalige Qualifikationsrunde gespielt werden:

- Das Qualifikationsturnier (Startdatum ca. Mai/Juni 2002) wird einrundig ausgetragen; abhängig von der Anzahl gemeldeter Mannschaften wird eine bestimmte Anzahl von Gruppen mit jeweils 7 Mannschaften gebildet.
- Die Mannschaft, die in einer Qualifikations-Gruppe den 1. Platz belegt, wird Ihre erste Saison in der Top-Liga, der "Champions League A" starten.
- Die Mannschaften auf den Plätzen 2 und 3 der Qualifikations-Gruppe starten in der "Champions League B".
- Die Mannschaften auf den Plätzen 4, 5 und 6 starten in der "Champions League C".
- Die letztplatzierte (7.) Mannschaft einer jeden Qualifikations-Gruppe kommt in die "Champions League D".

Nach Abschluß der Qualifikationsrunde startet die erste Saison der Champions League:

Champions League A

- Diese Liga wird aus voraussichtlich 9-11 Mannschaften bestehen (abhängig von der Anzahl qualifizierter Mannschaften).
- Der Sieger dieser Liga erringt den Titel 'Champions League Winner'.
- Die 4 letztplatzierten Mannschaften am Ende einer Saison steigen ab in die "Champions League B".

Champions League B

- Diese Liga wird aus voraussichtlich 18-22 Mannschaften bestehen (abhängig von der Anzahl qualifizierter Mannschaften).
- Innerhalb dieser Liga werden 2 separate Gruppen gebildet, jede mit 9-11 Mannschaften.
- Nach jeder Saison steigen die Mannschaften auf den Plätzen 1 und 2 (4 Mannschaften insgesamt) auf in die "Champions League A".
- Die letzten 3 Mannschaften einer jeden Gruppe (6 Mannschaften insgesamt) steigen ab in die "Champions League C".
- Die Mannschaften auf den Plätzen 3-6 verbleiben in der "Champions League B".

Champions League C

- Bestehend aus 3 Gruppen mit voraussichtlich jeweils 9 Mannschaften,
- Nach jeder Saison steigen Mannschaften auf den Plätzen 1 und 2 (6 Mannschaften insgesamt) auf in die "Champions League B".
- Die letzten 3 Mannschaften einer jeden Gruppe (9 Mannschaften insgesamt) steigen ab in die "Champions League D".
- Die Mannschaften auf den dazwischen liegenden Plätzen verbleiben in der "Champions League C".

Champions League D

- Abhängig von der Anzahl an Mannschaften werden X Gruppen gebildet, von denen am Ende einer Saison 9 Teams in die "Champions League C" aufsteigen. Genauere Informationen hierzu werden rechtzeitig vor Beginn einer jeden Saison bekanntgegeben.
- Jede neu formierte Mannschaft startet ihre Karriere in der "Champions League D".

Bemerkung:

All diese Vorgaben hängen von der Anzahl startender und qualifizierter Mannschaften ab. Die letztendliche Zusammenstellung der Ligen und der dazugehörige Modus wird ausgearbeitet, wenn die Zahl der Mannschaften feststeht. Das oben beschriebene Schema wird so weit wie möglich beibehalten.

10. Jeder ist berechtigt an der CL teilzunehmen, so lang er/sie Mitglied einer vollständigen Mannschaft ist. Neue ICCF-Spieler erhalten in der Startliste eine provisorische Wertungszahl, die einzig und allein dafür da ist, um die Performance und neue ICCF-Wertungszahl der Gegner auszurechnen. Erst wenn 12 ICCF-Spiele in die Berechnung eingeflossen sind, erhält ein Spieler eine sogenannte "ungesicherte ICCF-Wertungszahl". Sobald ein Spieler 30 und mehr Spiele in

ICCF-Turnieren vorweisen kann, die bereits in seine Wertung miteingeflossen sind, besitzt er eine "gesicherte ICCF-Wertungszahl". Nur Spieler mit einer ungesicherten oder gesicherten ICCF-Wertungszahl tauchen in der offiziellen Rating List der ICCF auf, die zweimal pro Jahr (April & Oktober) neu berechnet wird.

Verfügt ein Spieler zu Beginn des Turniers über keine ungesicherte oder gesicherte Rating, so erhält er eine provisorische Wertungszahl nach folgendem Schema:

CL A = (2400) **CL B** = (2200) **CL C** = (2000) **CL D** = (1800)

In der Qualifikationsrunde werden die entsprechenden Spieler mit (1800) angesehen und bewertet. Diese Regelung ist zulässig, da es sich bei der Qualifikationsrunde im weitesten Sinne um ein "Open" handelt (Jede/r ist teilnahmeberechtigt; keine Qualifikation nötig).

11. Eine Saison dauert voraussichtlich 2 Jahre. Erst wenn eine Saison komplett beendet ist (nachdem jedes Spiel ein Resultat hat), wird eine neue Saison gestartet werden. Derzeit ist noch nicht absehbar, ob evtl. sehr lang währende Spiele abgeschätzt werden müssen oder ob der Start der nächsten CL-Saison nach hinten verschoben wird.
12. Wie melde ich zur Champions League? Grundsätzlich können nur komplette Teams gemeldet werden. Einzelmeldungen eines Spielers sind nicht möglich.
Die ICCF bietet 2 unterschiedliche Meldewege für eine Mannschaft an:
 - Mannschafts-Meldung über den ÖSB-FS
 - Mannschafts-Meldung durch "Direct Entry"
13. Meldung über den ÖSB-FS

Das Nenngeld pro Mannschaft beträgt **EUR 42** wenn die Anmeldung über den ÖSB-FS getätigt werden soll.

Auch Mannschaftsmeldungen, die über einen nationalen Verband beim Emailturnierbüro eintreffen, können selbstverständlich Spieler aus unterschiedlichen Ländern betreffen.

Der Mannschaftskapitän ist verantwortlich für das Zahlen der Meldegebühr; diese **muss als Gesamtbetrag** an den ÖSB-FS im **vorhinein** überwiesen werden, der die Meldung bearbeitet und weiterleitet. Erst nach Erhalt des Nenngeldes wird die Teamnennung an das ICCF Emailturnierbüro weitergeleitet.

Das Nenngeld sollte auf folgendes Konto überwiesen werden:

Folgendes Formular ist zu benutzen:

```
14.
15.  +-----+
16.  | CHAMPIONS LEAGUE ENTRY FORM |
17.  +-----+
18.  |
19.  | TEAM NAME: ??? |
20.  |
21.  |                PLAYER BOARD 1 |
22.  | NAME           : ? |
23.  | SURNAME       : ? |
24.  | COUNTRY       : ? |
25.  | ICCF NUMBER   : ? |
26.  | EMAIL ADDRESS: ? |
27.  +-----+
28.  |                PLAYER BOARD 2 |
29.  | NAME           : ? |
30.  | SURNAME       : ? |
31.  | COUNTRY       : ? |
32.  | ICCF NUMBER   : ? |
33.  | EMAIL ADDRESS: ? |
34.  +-----+
35.  |                PLAYER BOARD 3 |
36.  | NAME           : ? |
37.  | SURNAME       : ? |
38.  | COUNTRY       : ? |
39.  | ICCF NUMBER   : ? |
40.  | EMAIL ADDRESS: ? |
41.  +-----+
42.  |                PLAYER BOARD 4 |
43.  | NAME           : ? |
44.  | SURNAME       : ? |
45.  | COUNTRY       : ? |
46.  | ICCF NUMBER   : ? |
```

47. | EMAIL ADDRESS: ? |
 48. +-----+
 49. | TEAM CAPTAIN |
 50. | NAME : ? |
 51. | SURNAME : ? |
 52. | COUNTRY : ? |
 53. | ICCF NUMBER : ? |
 54. | EMAIL ADDRESS: ? |
 55. +-----+
 56.
 57.
 58.
 59. Mannschafts-Meldung durch "Direct Entry"

ICCF erhebt eine Startgebühr von 50 US-Dollar (= 80 Schweizer Franken = EUR 53,86) für jede Mannschaft, die über die "Direct Entry facility" durch den Team Captain gemeldet wird.

Das Meldeformular findet sich im Internet über einen Link von der Homepage der ICCF - <http://www.iccf.com>. Die Bezahlung erfolgt per Kreditkarte. Hierzu nimmt der zuständige Offizielle der ICCF mit dem Übermittler der Meldung Kontakt auf, nachdem dieser die Direct Entry - Funktion online genutzt hat.

Es ist nicht möglich den Gesamtbetrag der Meldegebühr unter den Spielern aufzuteilen. Die Person, die die Meldung übermittelt (Mannschaftskapitän oder zumindest ein Team-Mitglied) ist für die Überweisung des Gesamtbetrages an die ICCF verantwortlich.

Der Mannschaftskapitän wird für alle Angelegenheiten, die mit dem Team zu tun haben, verantwortlich sein. Hierzu gehört insbesondere die Bezahlung des Startgeldes, die Brettbesezung und die Kommunikation mit dem Turnierbüro-Direktor und dem Turnierleiter.

Alle Fragen zur Champions League, die nicht aus obigen Informationen geklärt werden bitte unter www.iccf.com nachlesen.