

ZÜRCHER SCHACHVERBAND

REGLEMENT

der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft

1. Einteilung der Mannschaften

- 1.1 Die Technische Kommission (Verbandspräsident, Verbandsspielleiter und der Turnierleiter der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft) bestimmt über die jeweilige Einteilung nach Stärkeklassen.
- 1.2 Diese erfolgt aufgrund der aktuellsten Ranglisten.

2. Spielberechtigung

- 2.1 Grundlagen für eine Teilnahme bilden die von den Sektionen beim ZSV gemeldeten Spieler und die fortlaufenden Nachmeldungen. Letztere müssen im Laufe der Meisterschaft jeweils bis spätestens am Freitag der Vorwoche einer Runde schriftlich beim Turnierleiter eingetroffen sein.
- 2.2 Ein Spieler ist nur für eine Sektion spielberechtigt.

3. Spielerberechtigung innerhalb der Sektion

- 3.1 Innerhalb einer Sektion ist ein Gemeldeter in allen Mannschaften spielberechtigt, allerdings unter Vorbehalt folgender Bestimmungen:
 - 3.1.1 Er darf nur in zwei verschiedenen Mannschaften eingesetzt werden.
 - 3.1.2 Hat er zweimal in der gleichen Mannschaft gespielt, kann er in der laufenden Meisterschaft nicht mehr in einer unteren Mannschaft, jedoch in einer oberen eingesetzt werden.
 - 3.1.3 In der gleichen Runde (gemäss Spielplan) darf ein Gemeldeter nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 3.2 Der Einsatz von Nichtspielberechtigten führt (an diesem Brett) zu einem Forfaitverlust der Partie.
- 3.3 Sind bei Spielbeginn weniger als 6 Spieler (bzw. 4 ab Klasse II) aufgeführt, so ist pro fehlenden Spieler jeweils das letzte Brett freizulassen. Erscheinen ein oder mehrere aufgeführte Spieler nicht zur Partie, und es konnte nachträglich auch kein Ersatzspieler nominiert werden, wird die betreffende Mannschaft mit einer Ordnungsbusse bestraft. Aufgeführte Spieler, die nicht zur Partie erscheinen, sind in der gleichen Runde in keiner anderen Mannschaft spielberechtigt.

4. Der Spielplan

- 4.1 In sämtlichen Stärkeklassen werden Sechsergruppen gebildet, die ein vollrundiges Turnier austragen. In der untersten Stärkeklasse wird der Spielmodus von Fall zu Fall festgelegt (je nach Anzahl der Anmeldungen).
- Ab Klasse II wird mit 4er-Mannschaften gespielt.
- 4.2 Die Wettkämpfe werden monatlich (gemäss dem Spielplan) in den Klublokalen der teilnehmenden Sektionen ausgetragen.
- 4.3 Aufgrund der Einteilung nach Stärkeklassen setzt der Turnierleiter den Spielplan fest.
- 4.4 Bei vollrundiger Austragung müssen zwei Mannschaften der gleichen Sektion schon in der 1. Runde gegeneinander spielen.
- 4.5 Ist vor auszusehen, dass ein Wettkampfdatum nicht eingehalten werden kann (Lokalprobleme, Militärdienst vieler Spieler usw.), so ist der Mannschaftsleiter verpflichtet, beim gegnerischen Mannschaftsleiter um Verschiebung nachzusuchen. Der neue Termin muss unverzüglich dem Turnierleiter mitgeteilt werden. Kommt es zu keiner Einigung, so legt der Turnierleiter den Austragungstermin fest.

Bei kurzfristigen Schwierigkeiten sind Turnierleiter und gegnerischer Mannschaftsleiter unverzüglich zu benachrichtigen.

Auf keinen Fall darf ein Wettkampf um mehr als 8 Tage vor- oder nachverschoben werden!

- 4.6 Die Adressen, Daten, Spielplan und Reglement werden den Mannschaftsleitern vor Beginn der Meisterschaft zugestellt.

5. Wettkampfbestimmungen

- 5.1 Die Leiter der beiden Mannschaften bilden die eigentliche Turnierleitung und sind sowohl für die Einhaltung der geltenden FIDE-Regeln wie auch für diejenigen des vorliegenden Turnierreglementes verantwortlich.
- 5.2 Vor Beginn des Wettkampfes werden die Mannschaftsaufstellungen ausgetauscht. Die Reihenfolge der eingesetzten Spieler ist freigestellt. Ausnahme Kat. M (siehe Punkt 5.4)
- 5.3 Die gastgebende Mannschaft führt an den ungeraden (1, 3, 5), die gastierende Mannschaft an den geraden Brettern (2, 4, 6) die weissen Steine.
- 5.4 Die Brettreihenfolge in der Klasse M richtet sich absteigend nach ELO-Punkten. Massgebend für alle Runden ist die aktuell gültige ELO-Liste beim Start der 1. ZMM-Runde. Verschiebungen sind +/- ein Brett gestattet. Bei Verstössen führt das zu einem Forfaitverlust und einer Ordnungsbusse an diesem Brett.

- 5.5 Grundsätzlich ist der Beginn der Wettkämpfe auf 19.30 Uhr angesetzt. Verspätet sich ein Mannschaftsmitglied um mehr als 30 Minuten, so geht seine Partie forfait verloren. Er darf jedoch (innerhalb dieser 30 Minuten und unter Anrechnung der bis dahin verbrauchten Bedenkzeit) durch einen anderen Spielberechtigten ersetzt werden.
- 5.6 Die geltenden Regeln der FIDE sind verbindlich. In allen Stärkeklassen besteht strikte Notationspflicht. Alle Verstösse gegen die bestehenden Regeln müssen unverzüglich der Turnierleitung gemeldet werden. Ihren Anordnungen muss Folge geleistet werden, sonst geht den Fehlbaren die Partie forfait verloren. Forfait gewonnene Partien gelten als gespielt.
- 5.7 Alle Partien eines Wettkampfes müssen zum festgesetzten Termin ausgetragen werden. Verschiebungen einzelner Partien auf andere Termine sind nicht statthaft.
- 5.8 In allen Stärkeklassen ist das Spielen mit der Uhr obligatorisch. Vor Beginn der Partien müssen die Uhren auf 16.30 Uhr gestellt werden. Die Bedenkzeit bis zur ersten Zeitkontrolle (nach 36 Zügen) beträgt 1½ Stunden.
- 5.9 Hat der Führer der schwarzen Steine seinen 36. Zug ordnungsgemäss ausgeführt (also ohne dass das Fallblättchen seiner Uhr gefallen ist), müssen bei beiden Spielern die Minutenzeiger um eine Viertelstunde zurückgestellt werden. Allfällige Zeitgutschriften bleiben bestehen.

Zum Beispiel: Hat Spieler A noch 12 Minuten Bedenkzeit zugute, so stehen ihm insgesamt 27 Minuten bis zum allfälligen Verlust der Partie durch Zeitüberschreitung zur Verfügung. Jedem Spieler steht also für die ganze Partie eine Totalzeit von 1 Stunde und 45 Minuten zur Verfügung. Nach dem Zurückstellen der Uhren um je 15 Minuten treten die Regeln der FIDE "für die Phase nach der Zeitkontrolle" in Kraft. Diese "Regeln der Endspurtphase" befinden sich in der Agenda des Schweizerischen Schachbundes.

- 5.9.1 Die erhaltenen Meldekarten sind von beiden Mannschaftsführern vollständig, korrekt und leserlich auszufüllen. Sie müssen beinhalten:
1. Die Stärkeklasse
 2. Den Namen der beiden Mannschaften
 3. Namen und Vornamen der sechs Spieler (in Druckschrift)
 4. Alle sechs (4) Resultate (Sieg = 1, Unentschieden = ½, Niederlage = 0, eventuelle Forfaits = ff)

Auf der Vorderseite der Karte Namen der Mannschaft nicht vergessen, und auch nicht die Unterschrift des Mannschaftsführers!

Bis spätestens 24 Stunden nach Beendigung eines Wettkampfes sind die Resultatmeldekarten per A-Post oder per E-mail dem Turnierleiter einzusenden!

Sonst wird eine Busse riskiert!

6. Die Ranglistenerstellung

- 6.1 Für die Rangliste herangezogen werden:
1. Die erzielten Mannschaftspunkte (Sieg = 2, ein Unentschieden = 1, Niederlage = 0)
 2. Wenn nötig die erzielten Einzelpunkte
 3. Wenn nötig das Resultat der direkten Begegnung
 4. Wenn nötig die Brettpunktwertung (1. Brett 6, weiter 5, 4, 3, 2, 1 Punkt)
 5. Wenn nötig die Berliner Klassierung (Wertung aller Brettresultate in der betreffenden Gruppe).
- 6.2 Zur Ermittlung des Aufsteigers in die Meisterklasse tragen die Sieger der beiden Promotionsklassen (A und B) einen Stichkampf aus. Endet er unentschieden, entscheidet die bessere Brettpunktwertung. Bringt diese noch keine Entscheidung, so muss der Stichkampf mit Farbwechsel wiederholt werden.
- 6.3 Für den Stichkampf dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die bereits an mindestens einem Wettkampf in der entsprechenden oder einer unteren Mannschaft teilgenommen hat. Der Artikel 3.1.1 ist für den Stichkampf aufgehoben.

7. Auf- und Abstiegsmodalitäten

- 7.1 Die Gruppensieger steigen in die nächsthöhere Stärkeklasse auf, die jeweiligen Gruppenletzten in die nächsttiefere Stärkeklasse ab.
- 7.2 In der Meisterklasse ist nur eine Mannschaft pro Sektion zugelassen.

8. Ordnungsbussen

- 8.1 Der Turnierleiter ist gehalten, folgende Ordnungsbussen zu verhängen:
- | | |
|---|----------|
| a) Für die Forfaiterklärung eines Wettkampfes | Fr. 50.— |
| b) Für den Einsatz nichtteilnahmeberechtigter Spieler | Fr. 20.— |
| c) Für nicht rechtzeitig zugestellte oder nicht sachgerecht ausgefüllte Resultatmeldekarten | Fr. 20.— |
| d) Verstoss gegen Artikel 3.3 des Reglements | Fr. 20.— |
| e) Verstoss gegen Artikel 5.4 des Reglements | Fr. 20.— |
| f) Für Resultatmeldekarten ohne Absender | Fr. 5.— |

9. Schlussbestimmungen

9.1 Alle Partien müssen nach den geltenden Regeln der FIDE ausgetragen werden. Verstösse gegen diese oder diejenigen des geltenden Reglements der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft während eines Wettkampfes müssen unverzüglich dem eigenen Mannschaftsleiter gemeldet werden. Dieser versucht - zusammen mit seinem diesbezüglichen "Kollegen" - den entstandenen Streitfall friedlich zu lösen.

Kommt keine Einigung zustande oder wird der Entscheid der Beiden nicht anerkannt, so muss folgendermassen vorgegangen werden:

1. Die beiden Mannschaftsleiter erstellen - wenn es für den "Fall" notwendig ist - je eine leserliche Kopie der beiden Partieformulare.
2. Sie halten die Stellung der Partie im Augenblick des "Falles" fest und notieren sie leserlich zuhanden des Turnierleiters auf einem Blatt Papier.
3. Sie notieren auf dem gleichen Blatt die verbrauchte Bedenkzeit beider Spieler.
4. Mit einem detaillierten Bericht des Geschehenen stellen sie alle notwendigen Angaben unverzüglich dem Turnierleiter zu.

9.2 Aufgrund dieser Angaben fällt der Turnierleiter sein Urteil und stellt sie den beiden Mannschaftsleitern zu.

9.3 Ein Rekurs gegen dieses Urteil muss innert 14 Tagen an den Vorstand des Zürcher Schachverbandes eingereicht werden. Dessen Urteil ist dann endgültig.

Das vorliegende Reglement der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft wurde an der Spielleiterkonferenz vom September 1972 genehmigt. Es wurde ergänzt durch die Beschlüsse der Spielleiterkonferenzen vom 6. September 1974, 10. September 1984, 9. September 1992, 5. September 1994 und 6. September 1995 sowie an den TK-Sitzungen vom 7. Juli 1997, 31. Juli 2001, 30. Juni 2004 und DV vom 29. August 2007 und DV vom 3. September 2014.