

# ZÜRCHER SCHACHVERBAND

## REGLEMENT

### der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft

#### **1. Einteilung der Mannschaften**

- 1.1 Der Vorstand des ZSV bestimmt über die jeweilige Einteilung nach Stärkeklassen.  
In der Klasse M (oberste Klasse) gibt es nur eine Gruppe, in den übrigen Klassen (P, I, II, ...) gibt es zwei Gruppen. In der untersten Klasse sind es eine oder zwei Gruppen.
- 1.2 Diese erfolgt aufgrund der Ranglisten der letzten Austragung.
- 1.3 In der Klasse M ist pro Sektion nur eine Mannschaft zugelassen.

#### **2. Spielberechtigung**

- 2.1 Teilnahmeberechtigt sind die von den Sektionen beim ZSV gemeldeten Spielerinnen und Spieler. Nachmeldungen sind möglich. Diese müssen vor dem Wettkampf schriftlich oder per Email beim Turnierleiter eingetroffen sein.
- 2.2 Ein Spieler oder eine Spielerin ist während der gleichen Saison nur für eine Sektion spielberechtigt.

#### **3. Spielerberechtigung innerhalb der Sektion**

- 3.1 Innerhalb einer Sektion ist ein Gemeldeter oder eine Gemeldete in allen Mannschaften spielberechtigt, allerdings unter Vorbehalt folgender Bestimmungen:
  - 3.1.1 Sie/er darf nur in zwei verschiedenen Mannschaften eingesetzt werden.
  - 3.1.2 Hat sie/er zweimal in der gleichen Mannschaft gespielt, kann sie/er in der laufenden Meisterschaft nicht mehr in einer unteren Mannschaft, jedoch in einer oberen eingesetzt werden. Massgeblich ist die offizielle Nummerierung der Mannschaften.
  - 3.1.3 In der gleichen Runde (gemäss Spielplan) darf ein Gemeldeter/eine Gemeldete nur in einer Mannschaft und nur an einem Brett 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/innen (bzw. 4 ab Klasse II) aufgeführt, so ist pro fehlendem Spieler/fehlender Spielerin jeweils das letzte Brett freizulassen.

#### **4. Der Spielplan**

- 4.1 In sämtlichen Stärkeklassen werden nach Möglichkeit Sechsergruppen gebildet, die ein vollrundiges Turnier austragen. In der untersten Stärkeklasse wird der Spielmodus von Fall zu Fall festgelegt, je nach Anzahl der Anmeldungen.

In Klasse II und tiefer wird mit 4er-Mannschaften gespielt, in den Klassen M,P und I mit 6er – Mannschaften.

- 4.2 Der Turnierleiter oder die Turnierleiterin setzt den Spielplan aufgrund der Gruppeneinteilung fest.
- 4.3 Die Wettkämpfe werden gemäss dem Spielplan in den Klublokalen der teilnehmenden Sektionen ausgetragen.
- 4.4 Spielen zwei Mannschaften der gleichen Sektion in der gleichen Gruppe, müssen sie schon in der 1. Runde gegeneinander spielen.
- 4.5 Die Adressen, Daten, Spielplan und Reglement werden den Mannschaftsleiter/innen vor Beginn der Meisterschaft zugestellt.

#### **5. Wettkampfbestimmungen**

- 5.1 Die Leiter/innen der beiden Mannschaften bilden die Turnierleitung für den Wettkampf 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 in der Klasse 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 Führungsliste 4 (September) des SSB. Verschiebungen sind um +/- ein Brett gestattet. Bei Verstössen führt das zu einem Forfaitverlust der betreffenden Partie und einer Ordnungsbusse.
- 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/sie darf jedoch (innerhalb dieser 30 Minuten und unter Anrechnung der bis dahin verbrauchten Bedenkzeit) durch einen anderen Spielberechtigten oder eine andere Spielberechtigte ersetzt werden.

- 5.6 Die geltenden Regeln der FIDE sind verbindlich. Es besteht strikte Notationspflicht.
- 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 beträgt die Bedenkzeit 60 Minuten für die ganze Partie zuzüglich 30 Sekunden pro Zug vom ersten Zug an.
- 5.9 Die Partien der ZMM werden nicht für die Führungsliste gewertet.
- 5.10 Der Vorstand regelt die Art der Resultatmeldung.

## **6. Die Ranglistenerstellung**

- 6.1 Die Rangliste jeder Gruppe ergibt sich aus den erzielten Mannschaftspunkten. Bei Punktgleichheit gelten die folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge:
  - 1. die erzielten Einzelpunkte
  - 2. das Resultat der Direktbegegnung
  - 3. die Brettbewertung (1. Brett 6 Punkte, 2. Brett 5 Punkte usw.) in der direkten Begegnung
  - 4. die Berliner Klassierung (Brettunkte aller Begegnungen in dieser Gruppe)
- 6.2 Die Sektion, die die Klasse M gewinnt, erhält den Titel «Zürcher Mannschaftsmeister».
- 6.3 Jeder Gruppensieger (Sektion) erhält als Preis eine Schachuhr.

## **7. Auf- und Abstiegsmodalitäten**

- 7.1 Die Gruppensieger steigen in die nächsthöhere Stärkeklasse auf, die jeweiligen Gruppenletzten in die nächsttiefere Stärkeklasse ab. Dies gilt auch für Gruppen mit weniger als 6 Mannschaften.
- 7.2 Zur Ermittlung des Aufsteigers in die Klasse M tragen die beiden Gruppensieger der Klasse P einen Stichkampf an 6 Brettern aus. Endet dieser unentschieden, so entscheidet die bessere Brettbewertung. Bringt auch diese keine Entscheidung, wird der Wettkampf mit Farbwechsel wiederholt. Ein allfälliger dritter Wettkampf wird im Rapidmodus ausgetragen. Die Turnierleiterin/der Turnierleiter regelt die Einzelheiten.

- 7.3 Für den Stichtkampf dürfen nur Spieler/innen eingesetzt werden, die bereits an mindestens einem Wettkampf in der entsprechenden oder einer untern Mannschaft teilgenommen haben. Ein Forfaitsieg gilt als gespielt, eine Forfaitniederlage gilt als nicht gespielt. Der Artikel 3.1.1 ist für den Stichtkampf aufgehoben.
- 7.2 Verzichtet ein Gruppensieger auf den Aufstieg, so geht dieses Recht auf den Gruppenzweiten über. Dasselbe gilt, wenn ein Gruppensieger der Klasse P auf den Stichtkampf verzichtet oder aufgrund Artikel 1.3 nicht daran teilnehmen kann.

## **8. Ordnungsbussen**

8.1 Der Turnierleiter oder die Turnierleiterin verhängt folgende Ordnungsbussen :

- |    |  |          |
|----|--|----------|
| a) | Für die Forfaiterklärung eines Wettkampfes                                   | Fr. 50.— |
| b) | Für den Einsatz nichtspielberechtigter Spieler/innen                         | Fr. 20.— |
| c) | Für nicht rechtzeitige oder nicht sachgerechte Resultatmeldung (gemäss 5.10) | Fr. 20.— |
| d) | Verstoss gegen Artikel 3.3 des Reglements                                    | Fr. 20.— |
| e) | Verstoss gegen Artikel 5.4 des Reglements                                    | Fr. 20.— |

## **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/der eigenen Mannschaftsleiterin gemeldet werden. Dieser oder diese versucht den entstandenen Streitfall zusammen mit der andern Mannschaftsleiterin/dem andern Mannschaftsleiter friedlich zu lösen.

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

1. Die beiden Mannschaftsleiter/innen 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/der Turnierleiterin auf einem Blatt Papier.
  3. Sie notieren auf dem gleichen Blatt die verbrauchte Bedenkzeit beider Spieler/innen.
  4. Mit einem detaillierten Bericht des Geschehenen stellen sie alle notwendigen Angaben unverzüglich der Turnierleiterin/dem Turnierleiter zu.
- 9.2 Aufgrund dieser Angaben fällt der Turnierleiter/die Turnierleiterin den Entscheid und stellt ihn den beiden Mannschaftsleiter/innen zu.
- 9.3 Ein Rekurs gegen diesen Entscheid kann innert 14 Tagen bei der Präsidentin/beim Präsidenten des Zürcher Schachverbandes eingereicht werden. Diese/dieser beruft ein Schiedsgericht aus drei Vorstandsmitgliedern ein. Die Turnierleiterin/der Turnierleiter der ZMM darf dem Schiedsgericht nicht angehören. Das Urteil des Schiedsgerichtes ist endgültig.
- 

Das vorliegende Reglement der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft wurde vom Vorstand des Zürcher Schachverbandes an seiner Sitzung vom 26.06.2018. erlassen und tritt auf Beginn der ZMM 2018/2019 in Kraft.