

ZSMM / Aufgaben des Mannschaftsleiters

Mit der Funktion als Mannschaftsleiter hast Du eine anspruchsvolle Aufgabe übernommen, welche Dir Führungsverhalten, Organisationstalent, Zeit und Geduld abverlangt. Die vorliegende Publikation will Dir helfen, diesen Ansprüchen gerecht zu werden – im Interesse eines reibungslosen und erfreulichen Ablaufs der ZSMM.

Vor Beginn der Mannschaftsmeisterschaft

- Lese das Turnierreglement zur Zürichsee-Mannschaftsmeisterschaft durch. Die in Klammern gesetzten Hinweise dieser Anleitung beziehen sich auf einzelne Artikel des Turnierreglements.
- Überprüfe, ob alle Mitglieder Deiner Mannschaft spielberechtigt, d.h. beim SVZS gemeldete Mitglieder deines Klubs sind (§ 5). Frage bei Unsicherheiten die Verantwortlichen im Verein.

Vor dem Wettkampf

- **Heimmannschaft:** Kontrolliere, ob der auf dem Spielplan angegebene Austragungstag und das Lokal richtig sind. Informiere rechtzeitig den Mannschaftsleiter des Gegners, falls sich etwas geändert hat, und verlange eine Empfangsbestätigung (§ 8.4).
- **Gastmannschaft:** Informiere Dich über Spielort und -tag des Wettkampfs gemäss aktuellem Spielplan (www.svzs.ch)
- Sollte sich eine Verschiebung des Wettkampfs aufdrängen, nimm möglichst frühzeitig Kontakt mit dem Mannschaftsleiter der Gegnermannschaft auf (§§ 8.5, 8.6). Informiere auch den Spielleiter des SVZS per Mail.
- Erstelle die Mannschaftsaufstellung und biete die Spielerinnen und Spieler auf. Verlange von allen eine Teilnahmebestätigung.
- Die Heimmannschaft hat am ersten Brett Weiss (§ 8.9).
- **Gastmannschaft:** Organisiere nötigenfalls den Transport zum Spielort.
- Lade von der Internetseite www.svzs.ch die Meldekarte herunter und speichere sie (Meldekarte.doc). Fülle diese mit deiner Aufstellung (Namen und Codenummern) aus, drucke das Formular aus und nimm es an den Wettkampf mit.

Während des Wettkampfs

- **Heimmannschaft:** Bereite den Wettkampf mit Brettern, Uhren und Notationsformularen vor und achte darauf, dass genügend Licht und wenn möglich keine Lärmemissionen vorhanden sind!
- Im Spiellokal darf nicht geraucht werden (§ 8.12).
- Tausche die Aufstellungen kurz vor dem Wettkampf mit dem gegnerischen Mannschaftsleiter aus.
- Der Mannschaftsleiter des Heimteams begrüsst pünktlich die beiden Mannschaften, informiert alle Spieler über die Räumlichkeiten (WC, Rauchermöglichkeiten, Spezialfälle) und über die Konsequenzen eines Verstosses gegen die Handy Regel (§ 8.13). Im Weiteren gibt er die Kadenz - 36 Züge in 90 min und 30 min für den Rest der Partie - durch und liest die Mannschaftsaufstellungen vor. Beginn des Wettkampfes! Die Uhren sollten gleichzeitig gestartet werden, ausser die beiden Mannschaftsleiter treffen eine Sonderregelung!
- Wenn eine Mannschaft unvollständig antritt, bleibt das hinterste bzw. bleiben die hintersten Bretter leer (§ 6.4).

- Trifft ein Spieler 30 min nach dem offiziellen Rundenbeginn ein, gilt die Partie als verloren. Spieler können aber ersetzt werden. Beachte §§ 6.5.
- Trage auf der Meldekarte die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft (Namen und Code-Nummern) ein und führe die Spielresultate laufend nach.
- Die Mannschaftsleiter der beiden Mannschaften bilden das Schiedsrichteramt (§§ 8.10, 8.11).
- Wenn Streitfälle nicht einvernehmlich geregelt werden können, sind die Fakten zwecks späterer Meldung an die Verbandsspielleitung schriftlich festzuhalten.
- Als Mannschaftsleiter bist Du berechtigt, deinen Mannschaftsmitgliedern wettkampftaktische Ratschläge zu erteilen. Hingegen sind sämtliche Hinweise auf das konkrete Geschehen auf dem Schachbrett ausgeschlossen.
- Nach Abschluss des Wettkampfs stellen die Mannschaftsleiter sicher, dass beide die gleichen Ergebnisse wie auch das gleiche Schlussresultat eingetragen haben.

Nach dem Wettkampf

- Öffne am Abend nach dem Wettkampf oder spätestens am nächsten Tag die gespeicherte Datei „Meldekarte.doc“ und fülle sie vollständig aus.
- Achte auf korrekte Code-Nummern sowie vollständige, korrekte Vor- und Nachnamen.
- Speichere die ausgefüllte Datei unter einem neuen Namen (z. B. Runde1.doc) und übermittle sie als Anhang per E-Mail an spielleiter@svzs.ch und praesident@svzs.ch.
- Unregelmässigkeiten und Streitfälle sind spätestens innerhalb von 72 Stunden der Verbandsspielleitung zu melden (§§ 10.5, 10.6, 10.7).

Stellvertretung

- Wenn Du an der Teilnahme an einem Wettkampf verhindert sein solltest und eine Stellvertretung einsetzest, Sorge bitte dafür, dass diese umfassend instruiert und im Besitze dieser Publikation ist.

Spezialregelungen Meisterklasse

- Reiche bis spätestens 31. August eine nach Spielstärke geordnete Mannschaftsliste mit allen möglichen Spielern an die Verbandsspielleitung ein (§6.2)
- Beachte die Brettreihenfolge (§6.1).
- Der Mannschaftsleiter des Heimteams stellt Durchschreibeformulare für die Notation bereit. Er sammelt die Originale beider Mannschaften nach Beendigung der einzelnen Partien ein und schickt diese per A-Post dem Verbandspräsidenten Christian Grätzer, Mythenstrasse 15, 8840 Einsiedeln zu. Man darf die Partien selber eingeben, und elektronisch ihm senden!

Der Präsident und der Spielleiter des SVZS dankt Dir für dein Arbeit und wünscht Deiner Mannschaft erfolgreiche Wettkämpfe und interessante Partien.

Fairness und Toleranz stehen im Vordergrund!