Schachverband
ZÜRICHSEE

Turnierreglement Zürichsee-Mannschaftsmeisterschaft (ZSMM)

1. Zuständigkeit

1.1 Die Zürichsee-Mannschaftsmeisterschaft wird einmal jährlich vom Schachverband Zürichsee organisiert.

2. Zulassung

2.1 Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften von Mitgliederklubs des Schachverbands Zürichsee (SVZS). Weitere Mannschaften können auf Beschluss des Verbandsvorstands zugelassen werden.

2.2 Jeder Klub kann beliebig viele Mannschaften stellen.

2.3 Die Mannschaften jedes Klubs werden ihrer Stärke entsprechend laufend nummeriert.

2.4 Setzt ein Klub in der gleichen Stärkeklasse mehrere Mannschaften ein, so darf die Stärke dieser Mannschaften beliebig sein.

2.5 Die Einladung zur Teilnahme an der ZSMM wird von der Verbandsspielleitung bis spätestens 30. April an die Klubs verschickt.

2.6 Die Meldung der einzelnen Mannschaften ist bis spätestens am Tag der Delegiertenversammlung des SVZS an die Verbandsspielleitung einzureichen.

2.7 Es wird eine Teilnehmergebühr pro Mannschaft erhoben. Der Betrag wird jährlich an der DV festgelegt. Ausgenommen von dieser Gebühr sind Juniorenteams, sofern diese in der dafür bestimmten Kategorie (Juniorenkategorie) spielen.

3. Stärkeklassen

3.1 Die ZSMM wird in den Stärkeklassen M, A, B, C und D durchgeführt.

3.2 In den Klassen M, A und B spielen je maximal 6 Mannschaften. In den Klassen C und D können beliebig viele Mannschaften teilnehmen.

3.3 Die Klassen M, A, B und C werden dem Schweizerischen Schachbund (SSB) zur Wertung in der Führungsliste gemeldet. Die Kosten dafür trägt der Verband.

3.4 Grundsätzlich wird in jeder Stärkeklasse ein vollrundiges Turnier gespielt. Wenn in den Klassen C und D die Anzahl Mannschaften wesentlich grösser oder kleiner als 6 ist, kann der Vorstand eine andere Turnierform bestimmen, wobei die Anzahl Wettkämpfe pro Mannschaft auf maximal 6 beschränkt ist.

3.5 In der Klasse M wird an 6 Brettern, in allen anderen Klassen an 4 Brettern gespielt.

4. Spielberechtigung der Mannschaften

4.1 Spielberechtigt in den Klassen M, A, B und C sind Mannschaften, welche in der letzten Saison in der entsprechenden Klasse teilgenommen haben und nicht abgestiegen sind, sowie Mannschaften, welche in der letzten Saison in die entsprechende Klasse auf- oder abgestiegen sind.

4.2 Neu gemeldete Mannschaften sowie Mannschaften, welche in der vorherigen Saison pausiert haben, beginnen grundsätzlich in der Klasse C.

4.3 Um allfällige Lücken in einer höheren Klasse zu schliessen, kann der Verbandsvorstand Ausnahmen beschliessen.

4.4 In der Klasse M ist pro Klub nur eine Mannschaft zugelassen, in den übrigen Klassen ist die Anzahl pro Klub beliebig.

5. Zulassung von Spielerinnen und Spielern

5.1 Spielberechtigt sind alle der Verbandskasse bis zum 31. August gemeldeten Klubmitglieder.

5.2 Nachträglich eingetretene Mitglieder müssen der Verbandsspielleitung und der Kasse spätestens eine Woche vor ihrem ersten Einsatz gemeldet werden.

5.3 Mitglieder von zwei oder mehr Klubs innerhalb des Verbands dürfen während einer Spielsaison nur von einem Klub eingesetzt werden.

5.4 Die Mitglieder eines Klubs können in jeder Mannschaft der Stärkeklassen M, A, B und C spielen.

5.5 Die Stärkeklasse D ist in erster Linie für Juniorinnen und Junioren sowie erwachsene Anfängerinnen und Anfänger reserviert. Mitglieder von Mannschaften in den höheren Klassen dürfen in der Klasse D nicht eingesetzt werden, hingegen dürfen Mitglieder von Mannschaften der Kategorie D einmal pro Spielsaison in eine höhere Kategorie wechseln.

5.6 Jede Spielerin und jeder Spieler darf pro Spielrunde in höchstens einer Mannschaft und an einem Brett aufgestellt werden.

5.7 Als Spielrunde gelten alle Wettkämpfe, die gemäss Spielplan innerhalb einer Woche angesetzt werden.

5.8 Wenn in einer Klasse eine zusätzliche Runde eingeschoben oder angefügt wird, dürfen – ungeachtet der Rundennummer – in der entsprechenden Mannschaft keine Spielerinnen oder Spieler eingesetzt werden, die in der vorangegangenen Spielrunde bereits in einer anderen, für die Zusatzrunde spielfreien Mannschaft aufgestellt worden sind.

5.9 Wer an mindestens zwei Wettkämpfen in einer Mannschaft teilgenommen hat, ist in der laufenden Saison nicht mehr berechtigt, in einer tieferen Stärkeklasse zu spielen.

5.10 Für Auf- und Abstiegsspiele dürfen nur Spielerinnen und Spieler eingesetzt werden, die bereits an mindestens zwei Wettkämpfen in der entsprechenden oder in einer unteren Mannschaft teilgenommen haben.

6. Aufstellung der Mannschaften

6.1 In der Klasse M entspricht die Brettreihenfolge der Führungszahl der einzelnen Spielerinnen und Spieler, wobei für alle eine Verschiebung um ein Brett gestattet ist.

6.2 Der Klub reicht der Verbandsspielleitung bis zum 31. August eine Rangliste aller in der Klasse M einzusetzenden Spielerinnen und Spieler ein. Massgeblich ist die dritte Ausgabe der Führungsliste des laufenden Jahres. Spielerinnen und Spieler ohne Führungspunkte sind gemäss klubinterner Rangliste aufzuführen. Nachmeldungen nach dem 31. August sind ausgeschlossen.

6.3 In den Klassen A, B, C und D ist die Brettreihenfolge freigestellt.

6.4 Werden auf der Aufstellung bei Spielbeginn weniger Spielerinnen und Spieler aufgeführt als für die jeweilige Stärkeklasse vorgesehen, so bleibt das hinterste bzw. bleiben die hintersten Bretter leer.

6.5 Erscheinen eine oder mehrere aufgestellte Spielerinnen oder Spieler nicht zur Partie, können sie bis 30 Minuten nach Spielbeginn ersetzt werden, wobei die unter Abschnitt 5 genannten Zulassungsbedingungen gelten, in der Klasse M zudem die Vorschriften betreffend Brettreihenfolge einzuhalten sind und die abgelaufene Bedenkzeit angerechnet wird.

6.6 Wer innerhalb 30 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn des Wettkampfs am Brett erscheint, wird nicht mit Partieverlust gemäss Art. 6.6.a der FIDE-Regeln sanktioniert.

6.7 Die Verbandsspielleitung kontrolliert die korrekte Aufstellung der Mannschaften.

6.8 Sobald die Aufstellung bei Spielbeginn bekannt gegeben wurde, bzw. ausgetauscht ist, können die aufgeführten Spieler nicht mehr das Team sowie die Kategorie wechseln. Siehe auch Punkt 5.6

6.9 Von Captains festgestellte Verstösse sind der Verbandsspielleitung innerhalb von 72 Stunden zu melden.

7. Spielplan

7.1 Die Verbandsspielleitung erstellt den Spielplan und gibt ihn den Captains schriftlich bis spätestens am 31. August bekannt. Er wird auch auf der Website des Verbands veröffentlicht.

7.2 Mannschaften des gleichen Klubs innerhalb einer Stärkeklasse müssen in der ersten oder zweiten Runde gegeneinander antreten.

7.3 Bei zentral durchgeführten Schlussrunden einzelner Stärkeklassen darf keine gastgebende Mannschaft spielfrei sein.

7.4 Der Spielplan enthält Spiellokal, Spieldatum, Namen und Adressen der Captains und den zeitlichen Beginn der Wettkämpfe.

8. Organisation der Wettkämpfe

8.1 Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft gilt als gastgebende Mannschaft und ist für die Durchführung des Wettkampfes verantwortlich.

8.2 Austragungsort und -tag ist in der Regel das von der gastgebenden Mannschaft angegebene Klublokal und der entsprechende Spielabend.

8.3 Die Wettkämpfe der Klasse D werden generell am Samstag ausgetragen.

8.4 Ein vom Spielplan abweichender Austragungsort ist vom Captain der gastgebenden Mannschaft bis spätestens eine Woche vor dem Wettkampftag der Gastmannschaft bekannt zu geben. Für diese Meldung muss eine Empfangsbestätigung verlangt werden.

8.5 Verschiebungen können im gegenseitigen Einvernehmen vorgenommen werden und sind spätestens eine Woche vor dem Wettkampf der Verbandsspielleitung zu melden. In begründeten Fällen kann die Meldefrist auch kürzer sein.

8.6 Können sich die beiden Mannschaften nicht auf ein Verschiebedatum einigen, legt die Verbandsspielleitung das Wettkampfdatum und den Ort fest.

8.7 Spielbeginn an den Wochentagen (Montag bis Freitag) ist 19.30 Uhr, in zentral ausgetragenen Schlussrunden 19.00 Uhr. Die am Samstag angesetzten Wettkämpfe beginnen um 14.00 Uhr.

8.8 Die Bedenkzeit beträgt 1½ Stunden für die ersten 36 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie.

8.9 Die gastgebende Mannschaft führt an den ungeraden Brettern die weissen, an den geraden Brettern die schwarzen Figuren.

8.10 Die beiden Captains üben gemeinsam das Amt des Schiedsrichters aus.

8.11 Die Captains sind verantwortlich für das Durchsetzen des Turnierreglements, schreiten bei Regelwidrigkeiten ein und entscheiden gemeinsam bei Streitigkeiten.

8.12 Die gastgebende Mannschaft sorgt dafür, dass im Spiellokal nicht geraucht wird.

8.13 Es gelten die vom SSB veröffentlichten FIDE-Spielregeln.

8.14 Die Wettkampfresultate sind von beiden Captains innerhalb von 24 Stunden mittels vollständig ausgefüllter Meldekarte elektronisch oder per A-Post der Verbandsspielleitung bekannt zu geben.

9. Rangfolge, Auf- und Abstieg

9.1 Ein gewonnener Wettkampf gibt zwei, ein unentschiedener Wettkampf einen und ein verlorener Wettkampf null Mannschaftspunkte.

9.2 Die Rangierung erfolgt
1. nach Mannschaftspunkten,
2. nach Einzelpunkten,
3. entsprechend der direkten Begegnung
4. nach Brettpunkten der direkten Begegnung
   (letztes Brett = 1 Brettpunkt, zweitletztes Brett 2 Brettpunkte usw.)

9.3 Besteht in allen vier Kriterien Gleichstand und geht es um Auf- oder Abstieg, wird ein Stichkampf angesetzt.

9.4 Die Siegermannschaft in der Klasse M erhält den Titel „Zürichsee-Mannschaftsmeister“.

9.5 Die ranghöchste Mannschaft in der Klasse A, deren Klub in der Klasse M noch nicht vertreten ist, steigt auf.

9.6 Die Siegermannschaften in den Klassen B und C steigen in die nächsthöhere Klasse auf.

9.7 Wenn eine Mannschaft auf den Aufstieg verzichtet, steigt die auf der Rangliste nachfolgende Mannschaft auf.

9.8 Die letztklassierten Mannschaften der Klassen M, A und B steigen in die nächsttiefere Klasse ab.

9.9 In der Klasse D wird weder auf- noch abgestiegen.

10. Unregelmässigkeiten

10.1 Ein Wettkampf, bei dem nicht mehr als die Hälfte der Bretter mit Spielberechtigten besetzt sind, ist ungültig.

10.2 Ungültige oder nicht ausgetragene Wettkämpfe gelten für die schuldige Mannschaft als 0:6 bzw. 0:4 verloren. Bei beidseitigem Verschulden gilt das Resultat 0:0.

10.3 Die reglementskonform gespielten Partien ungültiger Wettkämpfe der Klassen M, A, B und C werden zur Wertung für die Führungsliste gemeldet.

10.4 Der Einsatz von Nichtspielberechtigten führt zum Forfaitverlust der entsprechenden Partie. Darüber hinaus sind die unberechtigt Eingesetzten für die nächste Runde in allen Stärkeklassen gesperrt.

10.5 Streitfälle sind schriftlich innerhalb 72 Stunden unter Beilage der massgeblichen Unterlagen der Verbandsspielleitung zu melden.

10.6 Die Verbandsspielleitung entscheidet in Streitfällen vor Beginn der nächsten Spielrunde. Sanktionen werden von ihr ebenfalls vor der nachfolgenden Runde ausgesprochen.

10.7 Gegen Entscheide der Verbandsspielleitung kann innert 8 Tagen an den Verbandsvorstand rekurriert werden, der endgültig entscheidet.

11. Spielerlizenzen
Für eingesetzte Spieler ohne SSB-Code und Spielerlizenz wird dem entsprechenden Verein prozentual die entstandenen Kosten in Rechnung gestellt. Dieser Betrag richtet sich nach den Gebühren des SSB.

Dieses Reglement wurde an der Delegiertenversammlung vom 8. Juni 2007 genehmigt und mit Beschluss der Delegiertenversammlung vom 10. Juni 2016 und 20. Juni 2018 ergänzt. Die Anpassungen treten mit Beginn der Spielsaison 2018 in Kraft.