

ZÜRCHERSCHACHVERBAND

REGLEMENT

der Zürcher Mannschaftsmeisterschaft (Rapid-Versuch) ZMM 2025/26

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 E-Mail 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 Forfait Verlust beider Partien.

3.3. Sind bei Spielbeginn weniger als 6 Spieler/innen (bzw. 4 ab Klasse II) aufgeführt, so ist pro fehlende 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.
- 4.2. In Klasse II und tiefer wird mit 4er-Mannschaften gespielt, in den Klassen M, P und I mit 6er – Mannschaften.
- 4.3. Der Turnierleiter oder die Turnierleiterin setzt den Spielplan aufgrund der Gruppeneinteilung fest.
- 4.4. Die Wettkämpfe werden gemäss dem Spielplan in den Klublokalen der teilnehmenden Sektionen ausgetragen.
- 4.5. Spielen zwei Mannschaften der gleichen Sektion in der gleichen Gruppe, müssen sie schon in der 1. Runde gegeneinander spielen.
- 4.6. 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 Turnier Reglements verantwortlich.
- 5.2. Vor Beginn des Wettkampfes werden die Mannschaftsaufstellungen ausgetauscht. Die Reihenfolge der eingesetzten Spieler ist freigestellt.
- 5.3. An jedem Brett tragen die beiden Spieler oder Spielerinnen zwei Rapid- Partien aus. In der ersten Partie führt die gastgebende Mannschaft an den ungeraden (1, 3, 5), die gastierende Mannschaft an den geraden Brettern (2, 4, 6) die weissen Steine. Bei der 2. Partie umgekehrt. Die 2. Partie beginnt spätestens 10 Minuten nach dem Ende der 1. Partie. Die Mannschaftsleitenden können sich auch darauf einigen, alle Partien der 2. Runde gemeinsam zu beginnen.
- 5.4. Das Resultat eines Wettkampfes ergibt sich aus der Summe der Resultate aller Partien.

5.5. In allen Stärkeklassen beträgt die Bedenkzeit 15 Minuten für die ganze Partie zuzüglich 10 Sekunden pro Zug vom ersten Zug an.

5.6. Die geltenden Regeln der FIDE sind verbindlich. Es besteht keine Notationspflicht.

5.7. Grundsätzlich ist der Beginn der Wettkämpfe auf 19.30 Uhr angesetzt.

5.8. Verspätet sich ein Mannschaftsmitglied um mehr als 20 Minuten, so verliert es beide Partien forfait. Es darf jedoch (innerhalb dieser 20 Minuten und unter Anrechnung der bis dahin verbrauchten Bedenkzeit) durch einen anderen Spielberechtigten oder eine andere Spielberechtigte ersetzt werden.
Evtl. Anpassung je nach Entscheid der DV am 17.09.2025.

5.9. Alle Partien eines Wettkampfes müssen zum festgesetzten Termin ausgetragen werden. Verschiebungen einzelner Partien auf andere Termine sind nicht statthaft.

5.10. Die Partien der ZMM werden nicht für die Führungsliste gewertet.

5.11. Der Vorstand regelt die Art der Resultatmeldung.

6. Die Ranglistenerstellung

6.1. Die Rangliste jeder Gruppe ergibt sich aus den erzielten Mannschaftspunkten. (2 Punkte für Sieg, 1 Punkt für Unentschieden)

6.2. Bei Punktgleichheit gelten die folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge:

6.2.1. die erzielten Einzelpunkte

6.2.2. das Resultat der Direktbegegnung

6.2.3. die Brettpunktewertung (1. Brett 6 Punkte, 2. Brett 5 Punkte usw.) in der direkten Begegnung

6.2.4. die Berliner Klassierung (Brettpunkte aller Begegnungen in dieser Gruppe)

6.3. Die Sektion, die die Klasse M gewinnt, erhält den Titel «Zürcher Mannschaftsmeister».

6.4. Jeder Gruppensieger (Sektion) erhält als Preis eine Schachuhr.

7. Auf- und Abstiegsmodalitäten

7.1. Im Versuchsjahr gibt es keine Aufsteiger und Absteiger.

8. Ordnungsbussen

8.1. Der Turnierleiter oder die Turnierleiterin verhängt folgende Ordnungsbussen:

- | | |
|--|----------|
| 8.1.1. Für die Forfait Erklärung eines Wettkampfes | Fr. 50.— |
| 8.1.2. Für den Einsatz nichtspielberechtigter Spieler/innen | Fr. 20.— |
| 8.1.3. Für nicht rechtzeitige oder nicht sachgerechte Resultatmeldung
(gemäss 5.10) | 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.

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

9.3. Die Mannschaftsleiter notieren die Schlussstellung und die verbrauchte Bedenkzeit beider Spieler/innen.

9.4. Mit einem detaillierten Bericht des Geschehenen stellen sie alle notwendigen Angaben unverzüglich der Turnierleiterin/dem Turnierleiter zu.

9.5. Aufgrund dieser Angaben fällt der Turnierleiter/die Turnierleiterin den Entscheid und stellt ihn den beiden Mannschaftsleiter/innen zu.

9.6. 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.