

**REGLEMENT**

**MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT**

**Firmen- und Freizeitsport  
der Region Zürich**

## INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINES .....	3
2. EINTEILUNG IN LIGEN .....	3
3. TEILNAHME .....	4
3.1 Firmen, Clubs und Spielvereinigungen .....	4
3.2 Teilnahmeberechtigte Spieler-/innen .....	4
4. MELDEGEBÜHR .....	4
5. AUSTRAGUNGSMODUS.....	5
5.1 Grundsätzliches .....	5
5.2 Mannschaftsaufstellung .....	5
5.3 Spielzeiten, Spiele, Bälle .....	5
5.4 Austragungsdaten, Verschiebung von Begegnungen.....	6
5.5 Bewertung der Resultate .....	6
5.6 Bewertung der Resultate .....	6
5.7 Rangierung .....	6
5.8 Ermittlung des Schweizer Firmensportmeisters.....	6
5.9 Auf- und Abstieg, Modus und Spielplan.....	7
5.9 Freiwilliger Abstieg .....	7
6. VERSTOSSE, SANKTIONEN UND PROTEST .....	8
6.1 Reglements Verletzungen .....	8
6.2 Sanktionen.....	8
6.3 Protest .....	8
7. SCHLUSSBESTIMMUNGEN.....	8

## **1. ALLGEMEINES**

Dieses Reglement gilt für die Firmen- und Freizeitsportmannschaftsmeisterschaft der Region Zürich.

Basierend auf dem vorliegenden Reglement wird jährlich der Firmen- und Freizeitsportmeister der Region Zürich ermittelt.

Die Verantwortlichkeit für die Mannschaftsmeisterschaft obliegt dem Spielleiter.

Dieser führt die Meisterschaft gemäss Reglement durch und regelt alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle in Eigenverantwortung.

## **2. EINTEILUNG IN LIGEN**

Die Mannschaftsmeisterschaft wird mit folgenden Ligen gespielt:

Liga A

Promotion

Liga B

### **3. TEILNAHME**

#### **3.1 Firmen, Clubs und Spielvereinigungen**

An der Mannschaftsmeisterschaft der Region Zürich können Firmen, Clubs wie auch Spielvereinigungen

Es kann eine oder mehrere Mannschaften angemeldet werden.

Werden mehrere Mannschaften gemeldet, so sind diese mit Zahlen zu indizieren. Die Mannschaft 1 gilt als die spielstärkste, die Mannschaft 2 als die zweitstärkste etc.

#### **3.2 Teilnahmeberechtigte Spieler-/innen**

Spieler-/innen können nur für die Firma, Club oder Spielvereinigungen spielen von der sie als Spieler gemeldet wurden.

### **4. MELDEGEBÜHR**

Unabhängig der Anzahl Spieler wird eine Meldegebühr pro Mannschaft erhoben. Die Höhe dieses Betrages wird jährlich von der Delegiertenversammlung festgelegt.

## **5. AUSTRAGUNGSMODUS**

### **5.1 Grundsätzliches**

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spieler-/Innen.

Innerhalb der zugeteilten Liga spielt jede Mannschaft zweimal gegen jede.

Die Heimmannschaft muss mindestens 4 Court-Einheiten zu 45 Minuten reservieren und die Kosten übernehmen.

Es besteht keine Verpflegungspflicht.

Es wird nach den [SSRV-Spielregeln](#) und über drei Gewinnsätze gespielt. Es wird keinen Schiedsrichter eingesetzt.

Offizielle Spieltage sind Montag, Mittwoch

### **5.2 Mannschaftsaufstellung**

Die Spieler müssen nach der internen Club-Rangliste aufgestellt werden.

Die Spieler, welche SSRV-rangiert sind, müssen in der Reihenfolge der SSRV-Klassierung aufgestellt werden. Für die Rangierung ist die offizielle Computerrangliste des SSRV, welche vor Saisonbeginn oder vor dem 1.1. Gültigkeit hat, massgebend.

Die Ranking-Liste muss dem Spielleiter zugestellt werden und ist bis zum Ende der jeweiligen Meisterschaftsrunde gültig.

Bis 14 Tage vor Meisterschaftsbeginn oder dem 1.1. kann dem TK-Spielleiter eine neue Ranking-Liste eingereicht werden.

Für die 2. Mannschaft sind Spieler ab Ranking 5 (4) und für die 3. Mannschaft ab Ranking 9 (8 oder 7) spielberechtigt, usw.

### **5.3 Spielzeiten, Spiele, Bälle**

Der Spielbeginn der ersten Begegnung ist grundsätzlich um 19.00 Uhr. Bilaterale Abmachungen sind möglich.

Sofern unter den Mannschaften nicht anders vereinbart, ist die Reihenfolge der Spiele: Nr. 1, 2, 3, 4

Es ist kein Spielball vorgegeben bzw. der Spielball kann frei gewählt werden.

## **5.4 Austragungsdaten, Verschiebung von Begegnungen**

Die Spiele finden gemäss geltendem Spielplan statt.

Die genauen Spieldaten bzw. der Spielplan werden durch den Spielleiter spätestens 14 Tage vor Beginn der Vorrunde zugestellt.

Begegnungen dürfen in Absprache unter den Mannschaften auf ein früheres wie auch späteres Datum verschoben werden. Der Spielleiter muss so früh als möglich benachrichtigt werden.

Kann eine Mannschaft aus voraussehbaren, zwingenden Gründen nicht zum vorgesehenen Termin antreten, so sind die gegnerische Mannschaft und der Spielleiter so früh als möglich zu benachrichtigen. Für die Begegnung wird ein neuer Termin festgelegt.

## **5.5 Bewertung der Resultate**

Die Resultatmeldung ist Sache der Heimmannschaft und erfolgt per Internet.

Das Resultat muss spätestens am 4. Wochentag nach dem Spielabend im Internet erfasst worden sein.

Falls dies wiederholt nicht der Fall ist, wird der Heimmannschaft jeweils 1 Punkt in Abzug gebracht.

## **5.6 Bewertung der Resultate**

Jede Mannschaft erhält pro gewonnenes Spiel einen Punkt.

Für ein w.o. (forfait) gewonnenes Spiel werden der Siegermannschaft drei Sätze, der Verlierermannschaft null Sätze gutgeschrieben.

## **5.7 Rangierung**

Zur Festlegung der Rangierung sind folgende Kriterien in folgender Reihenfolge massgebend:

- höhere Punktzahl
- grössere Anzahl gewonnener Sätze
- direkte Begegnungen (Punkte, Sätze)

## **5.8 Ermittlung des Schweizer Firmensportmeisters**

Die Siegermannschaft der Liga A ist gleichzeitig Regionalmeister der SFFS Region Zürich.

## 5.9 Auf- und Abstieg, Modus und Spielplan

Bei den Auf- und Abstiegsspielen muss jeweils ein Sieger ermittelt werden. Bei Satz- und Punktgleichheit (Punkte, die zu einem Satz Sieg führen) findet ein Wiederholungsspiel vor dem nächsten offiziellen Spieltermin statt.

Liga A                      A 1., A 2., A 3., A 4., A 5., A 6.

Promotion                P 1., P 2., P 3., P 4., P 5., P 6.

Liga B                      B 1., B 2., B 3., B 4., B 5., B 6.

### Liga A ⇔ Promotion

Automatischer Aufsteiger:        P 1.

Automatischer Absteiger:        A 6.

Auf-/Abstiegsrunde:            A 5. : P 2., Sieger spielt in Liga A

### Promotion ⇔ Liga B

Automatischer Aufsteiger:        B 1.

Automatischer Absteiger:        P 6.

Auf-/Abstiegsrunde:            P 5. : B 2., Sieger spielt in Liga P

### Automatischer Aufsteiger

Nur der Erstrangierte ist automatisch aufstiegsberechtigt. Falls diese Mannschaft nicht aufsteigen will, kann nur die zweitrangierte Mannschaft mittels gewonnenem Aufstiegsspiel in die nächsthöhere Liga aufsteigen.

Bei speziellen Konstellationen entscheidet der Spielleiter endgültig.

## 5.9 Freiwilliger Abstieg

In begründeten Fällen (Aufsplitterung eines Clubs, Wegzug wichtiger Spieler etc.) kann eine Mannschaft freiwillig absteigen.

## **6. VERSTOSSE, SANKTIONEN UND PROTEST**

### **6.1 Reglements Verletzungen**

Wenn eine Mannschaft ohne stichhaltigen Grund zu einer Begegnung nicht antritt, geht diese für die fehlbare Mannschaft 4:0 w.o. verloren.

### **6.2 Sanktionen**

Für Reglements Verletzungen kann der Spielleiter die fehlbare Mannschaft mit Sanktionen belegen.

### **6.3 Protest**

Proteste im Zusammenhang mit einer Firmensport-Begegnung müssen auf dem Resultatblatt mit dem Vermerk "Protest" durch den Mannschaftsführer vorangemeldet werden.

Der Protest ist - unter Angabe des Sachverhaltes und der Reglementsverletzungen - innert dreier Tage nach Beendigung des Spiels (Datum des Poststempels ist massgebend) eingeschrieben an den Spielleiter zu senden.

Über den Protest entscheidet der Spielleiter.

## **7. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

Dieses Reglement gilt als Verordnung und Weisung für die SFFS der Region Zürich.

Vorstand SFFS Squash Region ZH