

## **Deutscher Fernschachbund e.V. (BdF) Spielordnung (SpO)**

### **§1 Grundsatz**

(1) Die Fernschachturniere des Deutschen Fernschachbundes sollen der Freude am Fernschach und der Pflege freundschaftlicher Beziehungen dienen. Sie sollen in sportlicher Fairness durchgeführt werden.

(2) Die Regelungen der Spielordnung gehen den Regelungen der Turnierordnung vor.  
Ferner gehen die Regelungen der Spielordnung und der Turnierordnung den Regelungen der Turnierausschreibungen vor, sofern die Spielordnung keine Ausnahme erlaubt (wie etwa bei Sonderturnieren). Die Regelungen der Turnierausschreibungen gehen den Regelungen im Startschreiben vor.

### **§2 Art der Turniere**

(1) Die vom Deutschen Fernschachbund e.V. durchgeführten Fernschach- Veranstaltungen sind:

#### 1. Individualturniere

- Nationale Meisterschaften,
- Aufstiegsturniere,
- Allgemeine Turniere,
- Sonderturniere.

#### 2. Mannschaftsturniere

- Nationale Mannschaftsmeisterschaften,
- Mannschaftskämpfe,
- Länderkämpfe.

## **Logo Deutscher Fernschachbund (BdF) Spielordnung (SpO)**

### **§1 Grundsatz**

(1) Die Fernschachturniere des Deutschen Fernschachbundes sollen der Freude am Fernschach und der Pflege freundschaftlicher Beziehungen dienen. Sie sollen in sportlicher Fairness durchgeführt werden.

(2) Die Regelungen der Spielordnung gehen den Regelungen der Turnierordnung vor.  
Ferner gehen die Regelungen der Spielordnung und der Turnierordnung den Regelungen der Turnierausschreibungen vor, sofern die Spielordnung keine Ausnahme erlaubt (wie etwa bei Sonderturnieren). Die Regelungen der Turnierausschreibungen gehen den Regelungen im Startschreiben vor.

### **§2 Art der Turniere**

(1) Die vom Deutschen Fernschachbund e.V. durchgeführten Fernschach- Veranstaltungen sind:

#### 1. Individualturniere

- Nationale Meisterschaften,
- Aufstiegsturniere,
- Allgemeine Turniere,
- Sonderturniere.

#### 2. Mannschaftsturniere

- Nationale Mannschaftsmeisterschaften,
- Mannschaftskämpfe,
- Länderkämpfe.

(2) In den Aufstiegsturnieren und in den Allgemeinen Turnieren beginnen laufend neue Turniergruppen, während nationale Einzelmeisterschaften, Sonderturniere und Mannschaftsturniere jeweils einzeln ausgeschrieben werden.

### §3 Nenngeld

Die Höhe wird jeweils vom Vorstand festgesetzt. Die Turniereinteilung erfolgt erst nach Zahlung des Nenngeldes. Spieler, die mit Beitragszahlungen im Rückstand sind, können nicht an den Fernschach-Veranstaltungen teilnehmen.

### §4 Nationale Meisterschaften

Die Melde- und Teilnahmebedingungen für nationale Meisterschaften werden jeweils mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

### §5 Aufstiegsturniere

(1) Aufstiegsturniere werden in zwei Klassen durchgeführt:

- a. Offene Klasse (O-Klasse),
- b. Meisterklasse (M-Klasse).

(2) Jede Turniergruppe umfasst 4 oder 7 Teilnehmer. Bei doppelrunden Turnieren spielt jeder mit jedem gleichzeitig zwei Partien, eine mit Weiß und eine mit Schwarz.

(3) Die gleichzeitige Meldung zu Aufstiegsturnieren verschiedener Klassen ist nicht gestattet, die gleichzeitige Meldung für mehrere Aufstiegsturniere derselben Klasse ist möglich. Gleichzeitiges Spielen in verschiedenen Klassen kann sich nur ergeben, wenn es

(2) In den Aufstiegsturnieren und in den Allgemeinen Turnieren beginnen laufend neue Turniergruppen, während nationale Einzelmeisterschaften, Sonderturniere und Mannschaftsturniere jeweils einzeln ausgeschrieben werden.

### §3 Nenngeld

Die Höhe wird jeweils vom Vorstand festgesetzt. Die Turniereinteilung erfolgt erst nach Zahlung des Nenngeldes (über SEPA-Mandat oder Überweisung). Spieler, die mit Beitragszahlungen im Rückstand sind, können nicht an den Fernschach-Veranstaltungen teilnehmen.

### §4 Nationale Meisterschaften

Die Melde- und Teilnahmebedingungen für nationale Meisterschaften werden jeweils mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

### §5 Aufstiegsturniere

(1) Aufstiegsturniere werden in drei Klassen durchgeführt:

- a. Offene Klasse (O-Klasse),
- b. Hauptturnierklasse (H-Klasse)
- c. Meisterklasse (M-Klasse).

(2) Jede Turniergruppe umfasst 4 (Post) oder 7 (Server) Teilnehmer. Bei doppelrunden Turnieren spielt jeder mit jedem gleichzeitig zwei Partien, eine mit Weiß und eine mit Schwarz.

(3) Die gleichzeitige Meldung zu Aufstiegsturnieren verschiedener Klassen ist nicht gestattet, die gleichzeitige Meldung für mehrere Aufstiegsturniere derselben Klasse ist möglich. Gleichzeitiges

sich durch Auf- oder Abstieg um auslaufende Spielgruppen handelt.

(4) Jeder Gruppensieger der O-Klasse erwirbt die Berechtigung, in der M-Klasse zu starten. Er darf dann nicht mehr an neuen Turnieren der O-Klasse teilnehmen.

(5) Die Berechtigung zum Aufstieg in die M-Klasse erwerben auch diejenigen Spieler, die punkt- und wertungsgleich an der Spitze stehen und mindestens 75% der möglichen Punkte erreicht haben. Spieler, die punkt- und wertungsgleich an der Spitze stehen, jedoch weniger als 75% der möglichen Punkte erreicht haben, erzielen eine Halbqualifikation. Zwei Halbqualifikationen berechtigen ebenfalls zum Aufstieg. Diese Aufstiegsregelungen treten nur ein, wenn nicht aus vorher beendeten Gruppen der Abstieg festgestellt wurde.

(6) Spieler, die weniger als 30% der möglichen Punkte in der M-Klasse erreicht haben, steigen in die O-Klasse ab, sofern nicht anerkannter Rücktritt Anwendung findet (exakte Regelung siehe Turnierordnung). Dieser Abstieg wird nur verhindert, wenn in einem parallellaufenden Turnier der erste Rang erreicht wird oder wenn mindestens 75% der in diesem Turnier möglichen Punkte erreicht werden.

(7) Jeder Spieler beginnt ein erstes Aufstiegsturnier grundsätzlich in der O-Klasse; wird jedoch die Einteilung in die M-Klasse gewünscht, so ist eine entsprechende Qualifikation bei der ersten Meldung nachzuweisen. Für internationale Turniere gelten gesonderte Regeln des Veranstalters.

Spielen in verschiedenen Klassen kann sich nur ergeben, wenn es sich durch Auf- oder Abstieg um auslaufende Spielgruppen handelt.

(4) Jeder Gruppensieger der O-Klasse erwirbt die Berechtigung, in der **H-Klasse** zu starten. Er darf dann nicht mehr an neuen Turnieren der O-Klasse teilnehmen.

**(5) Jeder Gruppensieger der H-Klasse erwirbt die Berechtigung, in der M-Klasse zu starten. Er darf dann nicht mehr an neuen Turnieren der H-Klasse teilnehmen.**

**(6)** Die Berechtigung zum Aufstieg in die **H-Klasse** oder M-Klasse erwerben auch diejenigen Spieler, die punkt- und wertungsgleich an der Spitze stehen und mindestens 75% der möglichen Punkte erreicht haben. Spieler, die punkt- und wertungsgleich an der Spitze stehen, jedoch weniger als 75% der möglichen Punkte erreicht haben, erzielen eine Halbqualifikation. Zwei Halbqualifikationen berechtigen ebenfalls zum Aufstieg. Diese Aufstiegsregelungen treten nur ein, wenn nicht aus vorher beendeten Gruppen der Abstieg festgestellt wurde.

**(7)** Spieler, die weniger als 30% der möglichen Punkte in der **H-Klasse oder** M-Klasse erreicht haben, steigen in die O-Klasse **bzw. die H-Klasse** ab, sofern nicht anerkannter Rücktritt Anwendung findet (exakte Regelung siehe Turnierordnung). Dieser Abstieg wird nur verhindert, wenn in einem parallellaufenden Turnier der erste Rang erreicht wird oder wenn mindestens 75% der in diesem Turnier möglichen Punkte erreicht werden.

**(8)** Jeder Spieler beginnt ein erstes Aufstiegsturnier grundsätzlich in der O-Klasse; wird jedoch die Einteilung in die **H-Klasse oder** M-Klasse gewünscht, so ist eine entsprechende Qualifikation bei der ersten Meldung nachzuweisen. Für internationale Turniere gelten gesonderte Regeln des Veranstalters.

(8) In internationalen Aufstiegsturnieren des Weltfernschachbundes (ICCF) erzielte oder verlorene Klassifikationen gelten auch für nationale Aufstiegsturniere, sofern sie auch nach den Bestimmungen dieser Spielordnung erworben worden wären.

## **§6 Allgemeine Turniere**

(1) Die allgemeinen Turniere werden in einer Klasse mit 4 Teilnehmern ausgetragen. In sämtlichen Turniergruppen spielt in der Regel jeder mit jedem gleichzeitig zwei Partien, eine mit Weiß und eine mit Schwarz.

(2) An den allgemeinen Turnieren kann sich jedes Mitglied ohne Prüfung seiner Spielstärke beteiligen. Die gleichzeitige Teilnahme an Aufstiegsturnieren und allgemeinen Turnieren ist gestattet.

(3) Erfolge in allgemeinen Turnieren können bei Qualifikationsbeurteilungen herangezogen werden, jedoch kann kein Spieler hieraus ein Aufstiegsrecht ableiten.

(4) Im Rahmen der allgemeinen Turniere können auch Sondergruppen, z.B. für Junioren (bis 23 Jahre) oder für Frauen gestartet werden.

## **§7 Sonderturniere**

(1) Als Sonderturniere gelten u.a.  
a. Gedenkturniere,  
b. Pokalturniere,  
c. Einzelspielerliga (enginefrei),  
d. KO-Turniere nach Schweizer System,

(9) In internationalen Aufstiegsturnieren des Weltfernschachbundes (ICCF) erzielte oder verlorene Klassifikationen gelten auch für nationale Aufstiegsturniere, sofern sie auch nach den Bestimmungen dieser Spielordnung erworben worden wären.

## **§6 Allgemeine Turniere**

(1) Die allgemeinen Turniere werden in einer Klasse mit 4 Teilnehmern ausgetragen. In sämtlichen Turniergruppen spielt in der Regel jeder mit jedem gleichzeitig zwei Partien, eine mit Weiß und eine mit Schwarz.

(2) An den allgemeinen Turnieren kann sich jedes Mitglied ohne Prüfung seiner Spielstärke beteiligen. Die gleichzeitige Teilnahme an Aufstiegsturnieren und allgemeinen Turnieren ist gestattet.

(3) Erfolge in allgemeinen Turnieren können bei Qualifikationsbeurteilungen herangezogen werden, jedoch kann kein Spieler hieraus ein Aufstiegsrecht ableiten.

(4) Im Rahmen der allgemeinen Turniere können auch Sondergruppen, z.B. für Junioren (bis 23 Jahre) oder für Frauen gestartet werden.

## **§7 Sonderturniere**

(1) Als Sonderturniere gelten u.a.  
a. Gedenkturniere,  
b. Pokalturniere,  
c. Einzelspielerliga (enginefrei),  
d. KO-Turniere nach Schweizer System,  
e. Thematurniere,

- e. Thematurniere,
- f. Werbeturniere,
- g. Internationale Turniere.

Als Sonderturniere kommen in allen genannten Turnierarten Rapidversionen (mit kurzer Bedenkzeit) und enginefreie Versionen hinzu.

(2) Alle diese Turniere werden bei Bedarf gesondert ausgeschrieben. Einzelne Bestimmungen der Spiel- oder Turnierordnung können bei Bedarf für ein Sonderturnier durch einen entsprechenden Vorstandsbeschluss geändert werden.

## §8 Feinwertungen

(1) Sofern in Rundenturnieren ("jeder gegen jeden") bei Punktgleichheit von Spielern eine Feinwertung über die Platzierung, Qualifikationen etc. zu entscheiden hat, erfolgt diese grundsätzlich nach dem Verfahren "Sonneborn-Berger". Dies bedeutet, dass für jeden der punktgleichen Spieler eine Messzahl ermittelt wird, die sich nach den Erfolgen seiner Gegner im Turnier bestimmt. Der Spieler erhält die volle Punktzahl von allen Gegnern, gegen die er gewonnen hat, sowie die halbe Punktzahl von allen Gegnern, gegen die er remisiert hat. Die so ermittelte Summe aller Punktzahlen ist die Messzahl, die sogenannte Sonneborn-Berger-Zahl (SB-Zahl). Je höher die SB-Zahl ist, desto besser ist die Feinwertung des Spielers.

(2) Andere Feinwertungen können anstelle von oder zusätzlich zu Sonneborn-Berger in Anwendung kommen, sofern sie auf dem BdF-Schachserver verfügbar sind. Das Nähere bestimmt in solchen Fällen die Turnierausschreibung.

- f. Werbeturniere,
- g. Internationale Turniere.

Als Sonderturniere kommen in allen genannten Turnierarten Rapidversionen (mit kurzer Bedenkzeit) und enginefreie Versionen hinzu.

(2) Alle diese Turniere werden bei Bedarf gesondert ausgeschrieben. Einzelne Bestimmungen der Spiel- oder Turnierordnung können bei Bedarf für ein Sonderturnier durch einen entsprechenden Vorstandsbeschluss geändert werden.

## §8 Feinwertungen

(1) Sofern in Rundenturnieren ("jeder gegen jeden") bei Punktgleichheit von Spielern eine Feinwertung über die Platzierung, Qualifikationen etc. zu entscheiden hat, erfolgt diese **grundsätzlich** nach dem Verfahren "Sonneborn-Berger". Dies bedeutet, dass für jeden der punktgleichen Spieler eine Messzahl ermittelt wird, die sich nach den Erfolgen seiner Gegner im Turnier bestimmt. Der Spieler erhält die volle Punktzahl von allen Gegnern, gegen die er gewonnen hat, sowie die halbe Punktzahl von allen Gegnern, gegen die er remisiert hat. Die so ermittelte Summe aller Punktzahlen ist die Messzahl, die sogenannte Sonneborn-Berger-Zahl (SB-Zahl). Je höher die SB-Zahl ist, desto besser ist die Feinwertung des Spielers.

**(2) Wenn die Wertung nach (1) gleich ist, dann entscheidet die Anzahl der gewonnenen Partien im Turnier.**

**(3) Wenn die Wertung nach (2) ebenfalls gleich ist, dann entscheidet das/ die Ergebnis(se) der bisher wertungsgleichen Spieler gegeneinander.**

### **§9 Mannschaftsturniere**

Mannschaftsturniere werden gesondert ausgeschrieben. Die Austragung der nationalen Mannschaftsmeisterschaft richtet sich nach der Mannschaftsturnierordnung.

### **§10 Mannschaftskämpfe, Länderkämpfe**

Diese Turniere werden bei Bedarf gesondert ausgeschrieben; einzelne Bestimmungen der Spiel- oder Turnierordnung können bei Bedarf für einen Mannschaftskampf oder einen Länderkampf durch einen entsprechenden Vorstandsbeschluss geändert werden.

### **§11 Abschlussbestimmung**

Diese Spielordnung wurde vom Vorstand des Deutschen Fernschachbundes am XX.10.2023 beschlossen. Sie tritt am 01.11.2023 für alle ab diesem Datum gestarteten Turniere in Kraft.

(4) Wenn die Wertung nach (3) gleich ist, dann belegen die Spieler punkt- und wertungsgleich die gleiche Platzierung.

### **§9 Mannschaftsturniere**

Mannschaftsturniere werden gesondert ausgeschrieben. Die Austragung der nationalen Mannschaftsmeisterschaft richtet sich nach der Mannschaftsturnierordnung.

### **§10 Mannschaftskämpfe, Länderkämpfe**

Diese Turniere werden bei Bedarf gesondert ausgeschrieben; einzelne Bestimmungen der Spiel- oder Turnierordnung können bei Bedarf für einen Mannschaftskampf oder einen Länderkampf durch einen entsprechenden Vorstandsbeschluss geändert werden.

### **§11 Abschlussbestimmung**

Diese Spielordnung wurde vom Vorstand des Deutschen Fernschachbundes am 21.05.2025 beschlossen. Sie tritt am 22.05.2025 für alle ab diesem Datum gestarteten Turniere in Kraft.

## **Deutscher Fernschachbund e.V. (BdF) Turnierordnung (TO)**

### **§ 1 Allgemeine Bestimmungen**

(1) Diese TO regelt das Fernschachspiel im Deutschen Fernschachbund e.V., soweit nicht ausdrücklich abweichende Sonderbestimmungen vorgehen. Regelungen, die ausschließlich für Fernschach per Post gelten, sind mit „[Post]“ gekennzeichnet. Regelungen, die ausschließlich für Fernschach per Server gelten, sind mit „[Server]“ gekennzeichnet.

(2) Alle Personen bezeichnende Angaben sind in geschlechtsneutraler Form zu verstehen.

(3) Die Spielordnung des Deutschen Fernschachbunds e.V. findet in der jeweils gültigen Fassung Anwendung auf alle von dieser TO betroffenen Turniere.

(4) Die Schachspielregeln der FIDE gelten für das Fernschachspiel, sofern sie darauf anwendbar sind und in dieser TO keine anderen Regelungen getroffen werden.

### **§ 2 Regelungen für den Zugaustausch per [Post]**

(1) Die Partien werden durch Übermittlung der Züge mit gewöhnlicher Post auf vorgedruckten Fernschachkarten, Postkarten oder in Briefen gespielt, die neben der Bedenkzeitangabe auch vollständige Absenderangaben, die Turnierbezeichnung und die Unterschrift des Spielers enthalten sollen.

## **Logo Deutscher Fernschachbund (BdF) Turnierordnung (TO)**

### **§ 1 Allgemeine Bestimmungen**

(1) Diese TO regelt das Fernschachspiel im Deutschen Fernschachbund e.V., soweit nicht ausdrücklich abweichende Sonderbestimmungen vorgehen. Regelungen, die ausschließlich für Fernschach per Post gelten, sind mit „[Post]“ gekennzeichnet. Regelungen, die ausschließlich für Fernschach per Server gelten, sind mit „[Server]“ gekennzeichnet.

(2) Alle Personen bezeichnende Angaben sind in geschlechtsneutraler Form zu verstehen.

(3) Die Spielordnung des Deutschen Fernschachbunds e.V. findet in der jeweils gültigen Fassung Anwendung auf alle von dieser TO betroffenen Turniere.

(4) Die Schachspielregeln der FIDE gelten für das Fernschachspiel, sofern sie darauf anwendbar sind und in dieser TO keine anderen Regelungen getroffen werden.

### **§ 2 Regelungen für den Zugaustausch per [Post]**

(1) Die Partien werden durch Übermittlung der Züge mit gewöhnlicher Post auf vorgedruckten Fernschachkarten, Postkarten oder in Briefen gespielt, die neben der Bedenkzeitangabe auch vollständige Absenderangaben, die Turnierbezeichnung und die Unterschrift des Spielers enthalten sollen.

(2) Bei Turnieren, die durch Zugübermittlung mit gewöhnlicher Post ausgetragen werden sollen, ist eine Zugübermittlung mittels E-Mail dann zulässig, wenn sich beide Partner darüber verständigt haben und der Turnierleiter davon mit Angabe der E-Mail-Adressen

Kenntnis erhalten hat. Für den Zugaustausch per E-Mail gelten die Regeln für Post sinngemäß. Alle für die Zugübermittlung notwendigen Informationen müssen als Text sichtbar sein, wenn die E-Mail geöffnet wird. Ein per E-Mail übermittelter Zug, der nach 20 Uhr Lokalzeit ankommt, darf so behandelt werden, als sei er am folgenden Kalendertag angekommen.

(3) Zugübermittlungen sollen in der PGN-Notation (algebraische Notation) oder der Zahlennotation erfolgen; ein Wechsel zwischen mehreren Notationsformen soll unterbleiben. Andere Notationen sind zugelassen, wenn sie eindeutig und gebräuchlich sind.

(4) Eine gültige Zugabgabe besteht in der richtigen Wiederholung des letzten Partnerzuges und der Angabe des nächsten eigenen Zuges; beide Züge müssen korrekt beziffert und mit zweifelsfreien Notationen angegeben sein.

(5) Schreibfehler sind bindend, sofern es sich um einen möglichen und gültigen Zug handelt.

(6) Nachträglich angebrachte Korrekturen bei Zugübermittlungen sind als zweifelhafte Züge nach den Bestimmungen dieser TO zu werten.

(7) Ein ungültiger Zug liegt vor, wenn er in der angegebenen Weise nicht ausgeführt werden kann.

(8) Wird ein ungültiger, zweifelhafter oder unvollständiger Zug

(2) Bei Turnieren, die durch Zugübermittlung mit gewöhnlicher Post ausgetragen werden sollen, ist eine Zugübermittlung mittels E-Mail dann zulässig, wenn sich beide Partner darüber verständigt haben und der Turnierleiter davon mit Angabe der E-Mail-Adressen Kenntnis erhalten hat. Für den Zugaustausch per E-Mail gelten die Regeln für Post sinngemäß. Alle für die Zugübermittlung notwendigen Informationen müssen als Text sichtbar sein, wenn die E-Mail geöffnet wird. Ein per E-Mail übermittelter Zug, der nach 20 Uhr Lokalzeit ankommt, darf so behandelt werden, als sei er am folgenden Kalendertag angekommen.

(3) Zugübermittlungen sollen in der PGN-Notation (algebraische Notation) oder der Zahlennotation erfolgen; ein Wechsel zwischen mehreren Notationsformen soll unterbleiben. Andere Notationen sind zugelassen, wenn sie eindeutig und gebräuchlich sind.

(4) Eine gültige Zugabgabe besteht in der richtigen Wiederholung des letzten Partnerzuges und der Angabe des nächsten eigenen Zuges; beide Züge müssen korrekt beziffert und mit zweifelsfreien Notationen angegeben sein.

(5) Schreibfehler sind bindend, sofern es sich um einen möglichen und gültigen Zug handelt.

(6) Nachträglich angebrachte Korrekturen bei Zugübermittlungen sind als zweifelhafte Züge nach den Bestimmungen dieser TO zu werten.

(7) Ein ungültiger Zug liegt vor, wenn er in der angegebenen Weise nicht ausgeführt werden kann.

(8) Wird ein ungültiger, zweifelhafter oder unvollständiger Zug übermittelt, so hat der Empfänger sofort bei seinem Partner zurückzufragen; dieser ist nicht verpflichtet, die

übermittelt, so hat der Empfänger sofort bei seinem Partner zurückzufragen; dieser ist nicht verpflichtet, die "berührt - geführt" Regelung zu beachten. Der Zeitverlust geht zu Lasten des verursachenden Spielers. Er kann in strittigen Fällen vom Turnierleiter festgesetzt werden.

(9) Ein gültiger Zug, ein Remis-Angebot oder eine Aufgabenerklärung kann auf keine Weise zurückgenommen werden, auch nicht, wenn die Rücknahme den Partner vor Erhalt des Zuges zugehen sollte.

(10) Das Weglassen oder Hinzusetzen schachlicher Zeichen (z.B. "Schach" oder "schlägt") ist ohne Bedeutung.

(11) Bei der Annahme von Zugvorschlägen sind der ursprüngliche Zug und die Vorschläge in ziffernmäßig richtiger Reihenfolge zu wiederholen; die Bedenkzeit wird beim Vorschlagenden seinem tatsächlich gespielten Zug, beim Partner seinem in der Antwort übermittelten Zug mit der höchsten Zugzahl zugerechnet. Wird die gesamte Zugfolge nicht wiederholt, ist die Zugfolge ungültig.

(12) Die Züge der Partien sind zu notieren, desgleichen die verbrauchte Bedenkzeit.

(13) Die Postlaufzeit wird nicht mitgerechnet. Ersparte Bedenkzeit wird gutgeschrieben.

(14) Die verbrauchte Bedenkzeit berechnet sich aus der zeitlichen Differenz zwischen dem Tag, an welchem man den letzten Zug seines Gegners erhalten hat und dem Absendetag.

(15) Jeder Spieler ist verpflichtet, die Daten von Posteingang und Postabgang sowie die für jeden Zug verbrauchte Bedenkzeit dem Partner mitzuteilen. Jede Zugübermittlung muss also enthalten: a)

"berührt - geführt" Regelung zu beachten. Der Zeitverlust geht zu Lasten des verursachenden Spielers. Er kann in strittigen Fällen vom Turnierleiter festgesetzt werden.

(9) Ein gültiger Zug, ein Remis-Angebot oder eine Aufgabenerklärung kann auf keine Weise zurückgenommen werden, auch nicht, wenn die Rücknahme den Partner vor Erhalt des Zuges zugehen sollte.

(10) Das Weglassen oder Hinzusetzen schachlicher Zeichen (z.B. "Schach" oder "schlägt") ist ohne Bedeutung.

(11) Bei der Annahme von Zugvorschlägen sind der ursprüngliche Zug und die Vorschläge in ziffernmäßig richtiger Reihenfolge zu wiederholen; die Bedenkzeit wird beim Vorschlagenden seinem tatsächlich gespielten Zug, beim Partner seinem in der Antwort übermittelten Zug mit der höchsten Zugzahl zugerechnet. Wird die gesamte Zugfolge nicht wiederholt, ist die Zugfolge ungültig.

(12) Die Züge der Partien sind zu notieren, desgleichen die verbrauchte Bedenkzeit.

(13) Die Postlaufzeit wird nicht mitgerechnet. Ersparte Bedenkzeit wird gutgeschrieben.

(14) Die verbrauchte Bedenkzeit berechnet sich aus der zeitlichen Differenz zwischen dem Tag, an welchem man den letzten Zug seines Gegners erhalten hat und dem Absendetag.

(15) Jeder Spieler ist verpflichtet, die Daten von Posteingang und Postabgang sowie die für jeden Zug verbrauchte Bedenkzeit dem Partner mitzuteilen. Jede Zugübermittlung muss also enthalten: a) das Ankunftsdatum des Partnerzuges, b) das Absendedatum des eigenen Zuges (maßgebend ist der Poststempel), c) die hiernach

das Ankunftsdatum des Partnerzuges, b) das Absendedatum des eigenen Zuges (maßgebend ist der Poststempel), c) die hiernach verbrauchte Bedenkzeit.

Beispiele:

an 10.1. an 10.1. an 10.1.

ab 10.1. ab 11.1. ab 12.1.

= 0 Tage = 1 Tag = 2 Tage

(16) Eine Zugübermittlung ohne diese Angaben gestattet dem Partner, die Bedenkzeit gemäß der durchschnittlichen Postlaufzeit nach eigenem Ermessen festzusetzen; in diesem Falle hat er aber hiervon seinerseits dem Partner Mitteilung zu machen. Jeder Spieler ist für die Kontrolle seiner Bedenkzeit selbst verantwortlich. Einzelne Bedenkzeiten und Gesamtbedenkzeiten müssen angegeben werden.

(17) Bei einer Differenz zwischen dem angegebenen Abgangsdatum der Zugübermittlung des Partners und deren Poststempel ist diese Differenz dem Partner mit dem Antwortzug mitzuteilen. Spätere Korrekturen sind nicht zulässig.

(18) Hat ein Spieler nach 14 Tagen von seinem Partner keine Antwort erhalten, so muss er ihn mahnen, indem er seinen letzten Zug wiederholt; die Zugwiederholung ist zeitgleich nachrichtlich an den Turnierleiter zu senden. Dieses erfolgt durch Zusendung einer ausreichend frankierten Postkarte mit der Zugwiederholung und Turnierkennziffer per Brief an den zuständigen Turnierleiter. Der Turnierleiter nimmt den Inhalt der Karte zur Kenntnis und leitet sie dann weiter an den Empfänger. Der Empfänger einer Zugwiederholung hat seinem Partner auf gleiche Art mit gleichzeitiger Nachricht an den Turnierleiter zu antworten. Eine nicht auf diesem Wege erfolgte Zugbeantwortung ist nur gültig, wenn der Partner diese Zugübermittlung ausdrücklich oder stillschweigend anerkennt. Soll letzteres nicht geschehen, ist

verbrauchte Bedenkzeit.

Beispiele:

an 10.1. an 10.1. an 10.1.

ab 10.1. ab 11.1. ab 12.1.

= 0 Tage = 1 Tag = 2 Tage

(16) Eine Zugübermittlung ohne diese Angaben gestattet dem Partner, die Bedenkzeit gemäß der durchschnittlichen Postlaufzeit nach eigenem Ermessen festzusetzen; in diesem Falle hat er aber hiervon seinerseits dem Partner Mitteilung zu machen. Jeder Spieler ist für die Kontrolle seiner Bedenkzeit selbst verantwortlich. Einzelne Bedenkzeiten und Gesamtbedenkzeiten müssen angegeben werden.

(17) Bei einer Differenz zwischen dem angegebenen Abgangsdatum der Zugübermittlung des Partners und deren Poststempel ist diese Differenz dem Partner mit dem Antwortzug mitzuteilen. Spätere Korrekturen sind nicht zulässig.

(18) Hat ein Spieler nach 14 Tagen von seinem Partner keine Antwort erhalten, so muss er ihn mahnen, indem er seinen letzten Zug wiederholt; die Zugwiederholung ist zeitgleich nachrichtlich an den Turnierleiter zu senden. Dieses erfolgt durch Zusendung einer ausreichend frankierten Postkarte mit der Zugwiederholung und Turnierkennziffer per Brief an den zuständigen Turnierleiter. Der Turnierleiter nimmt den Inhalt der Karte zur Kenntnis und leitet sie dann weiter an den Empfänger. Der Empfänger einer Zugwiederholung hat seinem Partner auf gleiche Art mit gleichzeitiger Nachricht an den Turnierleiter zu antworten. Eine nicht auf diesem Wege erfolgte Zugbeantwortung ist nur gültig, wenn der Partner diese Zugübermittlung ausdrücklich oder stillschweigend anerkennt. Soll letzteres nicht geschehen, ist dieses innerhalb von drei Tagen dem Partner und Turnierleiter zu erklären.

dieses innerhalb von drei Tagen dem Partner und Turnierleiter zu erklären.

(19) Bleibt ein Spieler trotz erfolgter Mahnung weitere 14 Tage ohne Antwort, ist der Turnierleiter zu informieren.

(20) Mit Eintritt der Bedenkzeitüberschreitung ist die Partie verloren, sofern die Zeitüberschreitung vom Gegner anerkannt wird. Andernfalls muss die Zeitüberschreitung beim Turnierleiter reklamiert werden. Die Partie ist abubrechen, der Gegner ist zu benachrichtigen.

(21) Die Reklamation einer Zeitüberschreitung hat sofort zu erfolgen. Eine Zeitüberschreitung kann spätestens unmittelbar nach dem nächsten Zeitkontrollzug des Partners reklamiert werden.

(22) Die Feststellung der Zeitüberschreitung durch den Turnierleiter hat den Verlust der Partie zur Folge.

(23) Remisangebote sind nur als Ergänzung einer eigenen Zugabgabe möglich. Remisannahmen und Partiaufgaben treten an die Stelle einer eigenen Zugabgabe.

(24) Nicht wörtlich ausformulierte Remisangebote oder -annahmen sowie Partiaufgaben sind unwirksam, wenn Angebot, Annahme oder Aufgabe zwischen beiden Partnern strittig sind.

(25) Die gesamte Korrespondenz des Partners mit den unversehrten Poststempel-Aufdrucken ist bis zum Abschluss des Turniers aufzubewahren. Sie ist auf Anforderung an den Turnierleiter einzusenden.

(26) Jede Partie ist sofort nach Beendigung in deutlicher

(19) Bleibt ein Spieler trotz erfolgter Mahnung weitere 14 Tage ohne Antwort, ist der Turnierleiter zu informieren.

(20) Mit Eintritt der Bedenkzeitüberschreitung ist die Partie verloren, sofern die Zeitüberschreitung vom Gegner anerkannt wird. Andernfalls muss die Zeitüberschreitung beim Turnierleiter reklamiert werden. Die Partie ist abubrechen, der Gegner ist zu benachrichtigen.

(21) Die Reklamation einer Zeitüberschreitung hat sofort zu erfolgen. Eine Zeitüberschreitung kann spätestens unmittelbar nach dem nächsten Zeitkontrollzug des Partners reklamiert werden.

(22) Die Feststellung der Zeitüberschreitung durch den Turnierleiter hat den Verlust der Partie zur Folge.

(23) Remisangebote sind nur als Ergänzung einer eigenen Zugabgabe möglich. Remisannahmen und Partiaufgaben treten an die Stelle einer eigenen Zugabgabe.

(24) Nicht wörtlich ausformulierte Remisangebote oder -annahmen sowie Partiaufgaben sind unwirksam, wenn Angebot, Annahme oder Aufgabe zwischen beiden Partnern strittig sind.

(25) Die gesamte Korrespondenz des Partners mit den unversehrten Poststempel-Aufdrucken ist bis zum Abschluss des Turniers aufzubewahren. Sie ist auf Anforderung an den Turnierleiter einzusenden.

(26) Jede Partie ist sofort nach Beendigung in deutlicher Niederschrift von beiden Spielern an den Turnierleiter zu senden. Anspruch auf Wertung entsteht erst nach Einreichung des

Niederschrift von beiden Spielern an den Turnierleiter zu senden. Anspruch auf Wertung entsteht erst nach Einreichung der Partienotation. Die Einsendung der Partienotation per E-Mail und dabei möglichst im PGN-Format ist erwünscht. Bei Turnieren mit entsprechender Ausschreibung bzw. entsprechendem Hinweis im Startschreiben ist abweichend von der Einsendung der Niederschrift eine Ergebnismeldung ausreichend. Die Niederschrift ist jedoch auf Verlangen im Einzelfall vorzulegen.

### **§ 3 Regelungen für den Zugaustausch auf dem [Server]**

(1) Alle Züge werden über den Fernschachserver abgegeben. Zugabgaben unter Verwendung eines anderen Mediums, z.B. E-Mail, sind nicht möglich und gelten bei Nichtbeachten als nicht erfolgt. Alle Züge werden erst nach einer vorherigen Sicherheitsabfrage ausgeführt (optional). Fehler bei der Zugabgabe gehen zu Lasten des jeweiligen Spielers. Das Mahnverfahren erfolgt automatisch.

(2) Jede Partie wird mit allen notwendigen Zusatzdaten auf dem Server dokumentiert. Diese Dokumentation ist die einzig gültige Entscheidungsgrundlage in Streitfällen. Eine separate Dokumentation der Spieler ist nicht erforderlich, kann aber für die Entscheidung von Streitfällen als Beweismittel zugelassen werden. Die Regelungen der Zugübermittlung, Ergebnismeldung und Notation werden anstelle des Spielers automatisch vom Server erfüllt.

(3) Der Server beendet bei Matt, Patt, Zeitüberschreitungen, regelgerechten Remissituationen (3-malige Stellungswiederholung, nicht ausreichendes Material zum Mattsetzen) automatisch die Partie.

Partienotation. Die Einsendung der Partienotation per E-Mail und dabei möglichst im PGN-Format ist erwünscht. Bei Turnieren mit entsprechender Ausschreibung bzw. entsprechendem Hinweis im Startschreiben ist abweichend von der Einsendung der Niederschrift eine Ergebnismeldung ausreichend. Die Niederschrift ist jedoch auf Verlangen im Einzelfall vorzulegen.

### **§ 3 Regelungen für den Zugaustausch auf dem [Server]**

(1) Alle Züge werden über den Fernschachserver abgegeben. Zugabgaben unter Verwendung eines anderen Mediums, z.B. E-Mail, sind nicht möglich und gelten bei Nichtbeachten als nicht erfolgt. Alle Züge werden erst nach einer vorherigen Sicherheitsabfrage ausgeführt (optional). Fehler bei der Zugabgabe gehen zu Lasten des jeweiligen Spielers. Das Mahnverfahren erfolgt automatisch.

(2) Jede Partie wird mit allen notwendigen Zusatzdaten auf dem Server dokumentiert. Diese Dokumentation ist die einzig gültige Entscheidungsgrundlage in Streitfällen. Eine separate Dokumentation der Spieler ist nicht erforderlich, kann aber für die Entscheidung von Streitfällen als Beweismittel zugelassen werden. Die Regelungen der Zugübermittlung, Ergebnismeldung und Notation werden anstelle des Spielers automatisch vom Server erfüllt.

(3) Der Server beendet bei Matt, Patt **und** Zeitüberschreitungen **regelgerechten Remissituationen (3-malige Stellungswiederholung, nicht ausreichendes Material zum Mattsetzen)** automatisch die Partie.

(4) Die allein gültige Quelle für die Fernschachdaten ist der **BdF**-Fernschach-Server. Die E-Mail-Benachrichtigungen sind lediglich

(4) Die allein gültige Quelle für die Fernschachdaten ist der BdF-Fernschach-Server. Die E-Mail-Benachrichtigungen sind lediglich ein Zusatz-Service, dessen regelmäßige und korrekte Auslieferung nicht garantiert werden kann. Wenn der Server allgemein nicht zugänglich ist, z. B. wegen defekter Hardware oder weil der Router im Rechenzentrum defekt ist, wird die entsprechende Ausfallzeit gutgeschrieben. Wenn der Server wegen eines defekten Nameservers bei einzelnen Spielern nicht zugänglich ist, so läuft die Zeit weiter.

(5) Im Falle eines technischen Defekts eines für die Zugübertragung zwingend erforderlichen technischen Gerätes (z. B. Computeranlage) ist umgehend der Turnierleiter mit geeigneten anderen Mitteln (E-Mail, Fax, Karte, Brief, Telefon) zu informieren. Der Turnierleiter kann Sonderurlaub gewähren, nachdem er von dem betroffenen Spieler in Kenntnis gesetzt worden ist.

(6) Urlaub ist von jedem Spieler rechtzeitig unter Verwendung der dafür auf dem Server vorgesehenen Optionen selbstständig einzutragen. Nachteile aufgrund von Versäumnissen und Fehlern hinsichtlich des Eintragens von Urlaub gehen zu Lasten des betroffenen Spielers.

**Folgende Paragraphen gelten – sofern nicht anders angegeben – sowohl für den Zugaustausch per Post als auch auf dem Server**

#### **§ 4 Eventualzüge**

Eventualzüge/-zugfolgen können vorgeschlagen und vom Partner ganz oder teilweise angenommen oder abgelehnt werden. Der Vorschlagende ist an Eventualzüge gebunden, bis der Empfänger von der vorgeschlagenen Zugfolge abweicht.

ein Zusatz-Service, dessen regelmäßige und korrekte Auslieferung nicht garantiert werden kann. Wenn der Server allgemein nicht zugänglich ist, z. B. wegen defekter Hardware oder weil der Router im Rechenzentrum defekt ist, wird die entsprechende Ausfallzeit gutgeschrieben. Wenn der Server wegen eines defekten Nameservers bei einzelnen Spielern nicht zugänglich ist, so läuft die Zeit weiter.

(5) Im Falle eines technischen Defekts eines für die Zugübertragung zwingend erforderlichen technischen Gerätes (z. B. Computeranlage) ist umgehend der Turnirdirektor mit geeigneten anderen Mitteln (E-Mail, Fax, Karte, Brief, Telefon) zu informieren. Der Turnirdirektor kann Sonderurlaub gewähren, nachdem er von dem betroffenen Spieler in Kenntnis gesetzt worden ist. Der Sonderurlaub gilt dann für alle gespielten Turniere des betroffenen Spielers.

(6) Urlaub ist von jedem Spieler rechtzeitig unter Verwendung der dafür auf dem Server vorgesehenen Optionen selbstständig einzutragen. Nachteile aufgrund von Versäumnissen und Fehlern hinsichtlich des Eintragens von Urlaub gehen zu Lasten des betroffenen Spielers.

**Folgende Paragraphen gelten – sofern nicht anders angegeben – sowohl für den Zugaustausch per Post als auch auf dem Server**

#### **§ 4 Eventualzüge**

Eventualzüge/-zugfolgen können vorgeschlagen und vom Partner ganz oder teilweise angenommen oder abgelehnt werden. Der Vorschlagende ist an Eventualzüge gebunden, bis der Empfänger von der vorgeschlagenen Zugfolge abweicht.

[Post] Falls auf einen angenommenen Eventualzug oder eine

[Post] Falls auf einen angenommenen Eventualzug oder eine angenommene Eventualzugfolge kein Antwortzug angegeben wird, ist die Zugabgabe ungültig.

## § 5 Bedenkzeitregelungen

(1) Die Bedenkzeit beträgt 40 Tage für 10 Züge (nicht verbrauchte Bedenkzeit bleibt verfügbar), sofern für einzelne Veranstaltungen keine anderen Regelungen getroffen werden.

Beispiel: Die Bedenkzeit ist überschritten, wenn für 10 oder weniger Züge mehr als 40 Tage, für 20 oder weniger Züge mehr als 80 Tage, für 30 oder weniger Züge mehr als 120 Tage usw. an Bedenkzeit verbraucht wurden.

(2) [Post] Partien, in denen 40 Tage lang kein Zug erfolgt, werden für den Spieler als verloren gewertet, der den Gegner und den Turnierleiter über die zeitliche Verzögerung nicht vor Ablauf der 40 Tage informiert hat. Dabei ist dem Turnierleiter – analog zu §2 Abs.19 – per Brief eine ausreichend frankierte Postkarte mit der Information und der Turnierkennziffer zuzusenden. Der Turnierleiter nimmt den Inhalt der Karte zur Kenntnis und leitet sie dann weiter an den Empfänger. Das Reklamationsrecht liegt beim Gegner des schweigenden Spielers.

(3) [Server] Partien, in denen 40 Tage lang kein Zug erfolgt, werden für den Spieler als verloren gewertet, der den Turnierleiter über die zeitliche Verzögerung nicht informiert hat. Die Partien werden automatisch durch den Server beendet.

## § 6 Urlaubsregelungen

(1) Sofern Urlaub im Turnier vorgesehen ist und die Ausschreibung nichts Abweichendes vorgibt, kann jeder Spieler in

angenommene Eventualzugfolge kein Antwortzug angegeben wird, ist die Zugabgabe ungültig.

## § 5 Bedenkzeitregelungen

(1) Die Bedenkzeit beträgt 40 Tage für 10 Züge (nicht verbrauchte Bedenkzeit bleibt verfügbar), sofern für einzelne Veranstaltungen keine anderen Regelungen getroffen werden.

Beispiel: Die Bedenkzeit ist überschritten, wenn für 10 oder weniger Züge mehr als 40 Tage, für 20 oder weniger Züge mehr als 80 Tage, für 30 oder weniger Züge mehr als 120 Tage usw. an Bedenkzeit verbraucht wurden.

(2) [Post] Partien, in denen 40 Tage lang kein Zug erfolgt, werden für den Spieler als verloren gewertet, der den Gegner und den Turnierleiter über die zeitliche Verzögerung nicht vor Ablauf der 40 Tage informiert hat. Dabei ist dem Turnierleiter – analog zu §2 Abs.19 – per Brief eine ausreichend frankierte Postkarte mit der Information und der Turnierkennziffer zuzusenden. Der Turnierleiter nimmt den Inhalt der Karte zur Kenntnis und leitet sie dann weiter an den Empfänger. Das Reklamationsrecht liegt beim Gegner des schweigenden Spielers.

(3) [Server] Wenn ein Spieler innerhalb von 40 Tagen (plus 24 Stunden Pufferzeit) keinen Zug abgibt und auch nicht den Server über seine Absicht informiert hat, das Spiel nach den 40 Tagen fortzusetzen, wird der Server automatisch einen Sieg für den anderen Spieler verzeichnen.

## § 6 Urlaubsregelungen

(1) Sofern Urlaub im Turnier vorgesehen ist und die Ausschreibung nichts Abweichendes vorgibt, kann jeder Spieler im Jahr bis zu 30

einem Turnierjahr bis zu 30 Tagen Urlaub nehmen; in besonderen Fällen kann der Turnierleiter zusätzlich bis zu 30 Tagen Sonderurlaub

gewähren. Eine Verrechnung mit dem Urlaub erfolgt nicht und die Gewährung des Sonderurlaubs steht in keinem Zusammenhang zur bisherigen Inanspruchnahme des Urlaubs. Der Grund für den Sonderurlaub ist nachweispflichtig. Kann der Sonderurlaub nicht vor seinem Beginn beantragt werden, ist dies in Ausnahmefällen auch zu einem späteren Zeitpunkt möglich, spätestens jedoch bis zur Wiederherstellung der Möglichkeit/Fähigkeit der Fortsetzung der Partie.

(2) Das Turnierjahr beginnt in der Regel mit dem Datum des Turnierstarts. In manchen Veranstaltungen ist das Turnierjahr das Kalenderjahr des Turnierstarts.

(3) Der Urlaub muss für alle Partien eines Turniers gleichzeitig genommen werden und soll zusammenhängend mindestens 7 Kalendertage betragen; er führt für den Beurlaubten zum Ruhen aller Bedenkzeiten und Fristen dieser TO. Für die nach Urlaubsbeginn am Zuge befindlichen Partner des Beurlaubten läuft deren Bedenkzeit jeweils bis zur eigenen Zugabgabe weiter. Eine im Urlaub erhaltene Zugantwort gilt für den Beurlaubten als am Tage nach Urlaubsende zugegangen.

(4) [Post] Ein Spieler, der Urlaub nehmen will, muss sämtlichen Partnern noch laufender Partien und dem Turnierleiter die Urlaubszeit vor deren Beginn mitteilen. Unterlässt ein Spieler die Benachrichtigung gegenüber einem Spielpartner, so rechnet seine Bedenkzeit bis zur Abgabe des nächsten eigenen Zuges weiter, gegenüber dem Turnierleiter, so kann er sich nicht darauf berufen, ihm anzurechnende Fristversäumnisse seien nicht wirksam.

(5) Urlaubsmittelungen ohne gleichzeitige Zugabgabe sind

Tage Urlaub nehmen; in besonderen Fällen kann der **Turnierdirektor** zusätzlich bis zu 30 Tage Sonderurlaub gewähren. Eine Verrechnung mit dem Urlaub erfolgt nicht und die Gewährung des Sonderurlaubs steht in keinem Zusammenhang zur bisherigen Inanspruchnahme des Urlaubs. Der Grund für den Sonderurlaub ist nachweispflichtig. Kann der Sonderurlaub nicht vor seinem Beginn beantragt werden, ist dies in Ausnahmefällen auch zu einem späteren Zeitpunkt möglich, spätestens jedoch bis zur Wiederherstellung der Möglichkeit/Fähigkeit der Fortsetzung der Partie.

~~(2) Das Turnierjahr beginnt in der Regel mit dem Datum des Turnierstarts. In manchen Veranstaltungen ist das Turnierjahr das Kalenderjahr des Turnierstarts.~~

(2) Der Urlaub muss für alle Partien eines Turniers gleichzeitig genommen werden und soll zusammenhängend mindestens 7 Kalendertage betragen; er führt für den Beurlaubten zum Ruhen aller Bedenkzeiten und Fristen dieser TO. Für die nach Urlaubsbeginn am Zuge befindlichen Partner des Beurlaubten läuft deren Bedenkzeit jeweils bis zur eigenen Zugabgabe weiter. Eine im Urlaub erhaltene Zugantwort gilt für den Beurlaubten als am Tage nach Urlaubsende zugegangen.

(3) [Post] Ein Spieler, der Urlaub nehmen will, muss sämtlichen Partnern noch laufender Partien und dem Turnierleiter die Urlaubszeit vor deren Beginn mitteilen. Unterlässt ein Spieler die Benachrichtigung gegenüber einem Spielpartner, so rechnet seine Bedenkzeit bis zur Abgabe des nächsten eigenen Zuges weiter, gegenüber dem Turnierleiter, so kann er sich nicht darauf berufen, ihm anzurechnende Fristversäumnisse seien nicht wirksam.

(4) Urlaubsmittelungen ohne gleichzeitige Zugabgabe sind möglich.

möglich.

(6) [Server] Eine Zugabgabe während des eigenen Urlaubs ist nicht möglich. Um wieder einen Zug abgeben zu können, muss der Urlaub vorher beendet (storniert) werden. Die Bedenkzeit läuft wieder ab 00:00 Uhr nach dem Urlaubsende.

(7) [Post] Eine Zugabgabe beendet den Urlaub. Die Bedenkzeit läuft wieder ab dem Datum des Poststempels. Der Turnierleiter ist über das vorzeitige Ende des Urlaubs zu informieren.

## § 7 Beendigung von Partien auf Basis einer 7-Steine-Endspieldatenbank

(1) Sofern für einzelne Veranstaltungen keine gegenteilige Regelung getroffen wird, erlauben BdF-Turniere die Beendigung einer Partie mit nur sieben verbliebenen Steinen („Siebensteiner“) auf Basis einer 7-Steine-Endspieldatenbank. Die 50-Züge-Regel bleibt in Kraft.

(2) Der Einsatz einer 7-Steine-Endspieldatenbank in enginefreien Turnieren ist nicht zulässig.

(3) Die zugrundeliegende 7-Steine-Endspieldatenbank für Fernpartien im Deutschen Fernschachbund e.V. besteht in öffentlich zugänglichen Tabellen auf lichess.org, die derzeit vom BdF-Schachserver angesprochen werden.<sup>1</sup> Ist aus zwingendem Grunde eine andere Datenbank zu verwenden, ist dies in der Turnierausschreibung bzw. im Startschreiben anzuzeigen.

(4) [Server] Der Spieler, der einen Siebensteiner beenden will, muss dies beim Server anfordern. Der Server beendet die Partie mit dem Resultat gemäß Endspieldatenbank.

(5) [Server] Eine Zugabgabe während des eigenen Urlaubs ist nicht möglich. Um wieder einen Zug abgeben zu können, muss der Urlaub vorher beendet (storniert) werden. Die Bedenkzeit läuft wieder ab 00:00 Uhr nach dem Urlaubsende.

(6) [Post] Eine Zugabgabe beendet den Urlaub. Die Bedenkzeit läuft wieder ab dem Datum des Poststempels. Der Turnierleiter ist über das vorzeitige Ende des Urlaubs zu informieren.

## § 7 Beendigung von Partien auf Basis einer 7-Steine-Endspieldatenbank

(1) Sofern für einzelne Veranstaltungen keine gegenteilige Regelung getroffen wird, erlauben BdF-Turniere die Beendigung einer Partie mit nur sieben verbliebenen Steinen („Siebensteiner“) auf Basis einer 7-Steine-Endspieldatenbank. **Die 50-Züge-Regel bleibt in Kraft, gilt nicht.**

(2) Der Einsatz einer 7-Steine-Endspieldatenbank in enginefreien Turnieren ist nicht zulässig.

**(3) Die zugrundeliegende 7-Steine-Endspieldatenbank für Fernpartien im Deutschen Fernschachbund e.V. besteht in öffentlich zugänglichen Tabellen auf lichess.org, die derzeit vom BdF-Schachserver angesprochen werden.<sup>1</sup> Ist aus zwingendem Grunde eine andere Datenbank zu verwenden, ist dies in der Turnierausschreibung bzw. im Startschreiben anzuzeigen.**

(3) [Server] Der Spieler, der einen Siebensteiner beenden will, muss dies beim Server anfordern. Der Server beendet die Partie mit dem Resultat gemäß Endspieldatenbank.

(4) [Post] Der Spieler, der in einem Siebensteiner Gewinn bzw.

(5) [Post] Der Spieler, der in einem Siebensteiner Gewinn bzw. Remis fordert, muss einen qualifizierten Anspruch beim Turnierleiter anmelden. Parallel ist der Gegner über den Anspruch zu informieren. Ein qualifizierter Anspruch ist durch eigene Analysen, die das angestrebte Ergebnis unterstützen oder – sofern in Abs. 2 nicht untersagt – durch eine entsprechende Beurteilung der Stellung im Analysebrett bei Lichess gegeben.<sup>2</sup> Ist aus zwingendem Grunde ein anderes Analysebrett zu verwenden, ist dies in der Turnierausschreibung bzw. im Startschreiben anzuzeigen.

(6) [Post] Bei Mannschaftsturnieren muss der Mannschaftsführer einen entsprechenden Antrag beim Turnierleiter stellen.

(7) Ein Spieler, der mit der Entscheidung nicht einverstanden ist, muss innerhalb von 14 Tage nach der Entscheidung beim Turnierleiter qualifizierten Einspruch einlegen.

## § 8 Wiederholte Remisangebote

[Post] Im Falle eines abgelehnten Remisvorschlags darf ein Spieler erst nach 10 weiteren Zügen erneut Remis vorschlagen, auch wenn zwischenzeitlich ein Remisvorschlag des Gegners abgelehnt wird.

[Server] Im Falle eines abgelehnten Remisvorschlags erlaubt der Server dem Spieler erst nach 10 weiteren Zügen, erneut Remis vorzuschlagen, auch wenn zwischenzeitlich ein Remisvorschlag des Gegners abgelehnt wird. Wird ein Remisangebot automatisch durch einen Eventualzug des Gegners abgelehnt, so darf sofort wieder Remis angeboten werden.

## § 9 Rücktritt, Ausscheiden eines Spielers

Remis fordert, muss einen qualifizierten Anspruch beim Turnierleiter anmelden. Parallel ist der Gegner über den Anspruch zu informieren. Ein qualifizierter Anspruch ist durch eigene Analysen, die das angestrebte Ergebnis unterstützen oder – sofern in Abs. 2 nicht untersagt – durch eine entsprechende Beurteilung der Stellung im Analysebrett bei Lichess gegeben.<sup>2</sup> Ist aus zwingendem Grunde ein anderes Analysebrett zu verwenden, ist dies in der Turnierausschreibung bzw. im Startschreiben anzuzeigen.

(5) [Post] Bei Mannschaftsturnieren muss der Mannschaftsführer einen entsprechenden Antrag beim Turnierleiter stellen.

(6) Ein Spieler, der mit der Entscheidung nicht einverstanden ist, muss innerhalb von 14 Tage nach der Entscheidung beim Turnierleiter qualifizierten Einspruch einlegen.

## § 8 Wiederholte Remisangebote

[Post] Im Falle eines abgelehnten Remisvorschlags darf ein Spieler erst nach 10 weiteren Zügen erneut Remis vorschlagen, auch wenn zwischenzeitlich ein Remisvorschlag des Gegners abgelehnt wird.

[Server] Im Falle eines abgelehnten Remisvorschlags erlaubt der Server dem Spieler erst nach 10 weiteren Zügen, erneut Remis vorzuschlagen, auch wenn zwischenzeitlich ein Remisvorschlag des Gegners abgelehnt wird. Wird ein Remisangebot automatisch durch einen Eventualzug des Gegners abgelehnt, so darf sofort wieder Remis angeboten werden.

## § 9 Rücktritt, Ausscheiden eines Spielers

(1) Der Rücktritt eines Spielers betrifft stets alle Partien des Spielers in laufenden Veranstaltungen.

(2) Spieler, die zurücktreten, haben dies ihren Partnern und dem Turnierleiter mitzuteilen.

(3) Wird der Rücktritt vom Turnierleiter als ausreichend begründet anerkannt, treten keine weiteren Folgen ein. Ein Rücktritt ist ausreichend begründet, wenn der Spieler sich durch unvorhersehbare Umstände oder Verpflichtungen nicht mehr in der Lage sieht, seine Partien fortzusetzen und dies dem Turnierleiter erläutert.

(4) Wird der Rücktritt vom Turnierleiter nicht als ausreichend begründet gewertet oder liegt ein zweiter Rücktritt innerhalb der folgenden achtzehn Monate der Mitgliedschaft vor, kann eine Spielsperre von bis zu einem halben Jahr verhängt werden.

(5) Wer stillschweigend zurücktritt, d.h. wer weder seinen Partnern noch dem Turnierleiter eine diesbezügliche Mitteilung macht, kann mit einer Spielsperre von bis zu einem Jahr belegt werden.

(6) Bei als nicht ausreichend begründet gewertetem Rücktritt sowie bei stillschweigendem Rücktritt kann in Aufstiegsturnieren auf Abstieg erkannt werden.

(7) Ein stillschweigender oder als nicht ausreichend begründet angesehener Rücktritt in internationalen Turnieren oder Länderkämpfen kann als Verstoß gegen die Spielordnung und/oder diese TO gewertet werden.

(8) Bei Rücktritt werden alle unbeendeten Partien des Spielers

(1) Der Rücktritt eines Spielers betrifft stets alle Partien des Spielers in laufenden Veranstaltungen.

(2) Spieler, die zurücktreten, haben dies ihren Partnern und dem Turnierleiter mitzuteilen.

(3) Wird der Rücktritt vom Turnierleiter als ausreichend begründet anerkannt, treten keine weiteren Folgen ein. Ein Rücktritt ist ausreichend begründet, wenn der Spieler sich durch unvorhersehbare Umstände oder Verpflichtungen nicht mehr in der Lage sieht, seine Partien fortzusetzen und dies dem Turnierleiter erläutert.

(4) Wird der Rücktritt vom Turnierleiter nicht als ausreichend begründet gewertet oder liegt ein zweiter Rücktritt innerhalb der folgenden achtzehn Monate der Mitgliedschaft vor, kann eine Spielsperre von bis zu einem halben Jahr verhängt werden.

(5) Wer stillschweigend zurücktritt, d.h. wer weder seinen Partnern noch dem Turnierleiter eine diesbezügliche Mitteilung macht, kann mit einer Spielsperre von bis zu einem Jahr belegt werden.

(6) Bei als nicht ausreichend begründet gewertetem Rücktritt sowie bei stillschweigendem Rücktritt kann in Aufstiegsturnieren auf Abstieg erkannt werden.

(7) Ein stillschweigender oder als nicht ausreichend begründet angesehener Rücktritt in internationalen Turnieren oder Länderkämpfen kann als Verstoß gegen die Spielordnung und/oder diese TO gewertet werden.

(8) Bei Rücktritt werden alle unbeendeten Partien des Spielers abgeschätzt, sofern der Spieler mindestens eine Partie ohne

abgeschätzt, sofern der Spieler mindestens eine Partie ohne Verlust beendet hat. Ansonsten werden seine unbeendeten Partien genullt. Die gleiche Regelung gilt auch bei Ausscheiden durch Tod.

Eine Partieaufgabe, die schachlich nicht begründet ist, ist einem Rücktritt gleichzusetzen.

(9) Der Verlust einer Partie durch Zeitüberschreitung kann als nicht ausreichend begründeter bzw. stillschweigender Rücktritt gewertet werden.

(10) Lässt ein Spieler Rückfragen des Turnierleiters hinsichtlich des ordnungsgemäßen Fortgangs seiner Partien unbeantwortet, so kann auf Rücktritt erkannt werden.

## § 10 Verfahren in Streitfällen

(1) In Streitfällen prüft die Turnierleitung, ob das Verhalten der Teilnehmer den Zielsetzungen der Spielordnung und der TO entspricht. Sie ist berechtigt, das Ergebnis solcher Prüfungen als Entscheidungsgrundlage zu verwenden.

(2) Als Verstoß gegen das Gebot der sportlichen Fairness kann auch das Weiterführen einer Partie in einer klaren Verluststellung gewertet werden, wenn die Fortführung offenkundig allein oder zuvorderst dem Ziel dient, den Partieverlust hinauszuzögern. Ebenfalls kann das Weiterführen einer Partie in klaren Remisstellungen als Verstoß gegen das Gebot der sportlichen Fairness gewertet werden.

(3) Gegen Entscheidungen des Turnierleiters ist der Turnierausschuss als erste Revisionsinstanz sowie der Spielausschuss als zweite und letzte Revisionsinstanz anzurufen.

Verlust beendet hat. Ansonsten werden seine unbeendeten Partien **als verloren gewertet**. Die gleiche Regelung gilt auch bei Ausscheiden durch Tod.

Eine Partieaufgabe, die schachlich nicht begründet ist, ist einem Rücktritt gleichzusetzen.

(9) Der Verlust einer Partie durch Zeitüberschreitung kann als nicht ausreichend begründeter bzw. stillschweigender Rücktritt gewertet werden.

(10) Lässt ein Spieler Rückfragen des Turnierleiters hinsichtlich des ordnungsgemäßen Fortgangs seiner Partien unbeantwortet, so kann auf Rücktritt erkannt werden.

## § 10 Verfahren in Streitfällen

(1) In Streitfällen prüft die Turnierleitung, ob das Verhalten der Teilnehmer den Zielsetzungen der Spielordnung und der TO entspricht. Sie ist berechtigt, das Ergebnis solcher Prüfungen als Entscheidungsgrundlage zu verwenden.

(2) Als Verstoß gegen das Gebot der sportlichen Fairness kann auch das Weiterführen einer Partie in einer klaren Verluststellung gewertet werden, wenn die Fortführung offenkundig allein oder zuvorderst dem Ziel dient, den Partieverlust hinauszuzögern. Ebenfalls kann das Weiterführen einer Partie in klaren Remisstellungen als Verstoß gegen das Gebot der sportlichen Fairness gewertet werden.

(3) Gegen Entscheidungen des Turnierleiters ist der Turnierausschuss als erste Revisionsinstanz sowie der Spielausschuss als zweite und letzte Revisionsinstanz anzurufen.

(4) Wer gegen eine Entscheidung des Turnierleiters Einspruch

(4) Wer gegen eine Entscheidung des Turnierleiters Einspruch einlegen will, hat dieses dem Turnierleiter innerhalb von zwei Wochen unter Einsendung aller erforderlichen Unterlagen mitzuteilen. Gleichzeitig ist bei Einspruch gegen eine Turnierleiterentscheidung innerhalb der Rechtsmittelfrist eine Gebühr von € 20,- und bei Einspruch gegen eine Turnierausschussentscheidung innerhalb der Rechtsmittelfrist eine Gebühr von € 50,- auf das Konto des Deutschen Fernschachbundes einzuzahlen, die bei Erfolg ganz oder teilweise auf Beschluss der angerufenen Instanz zurückerstattet wird.

### **§11 Verstöße gegen die Spielordnung oder Turnierordnung**

(1) Bei Verstößen gegen die Bestimmungen der Spielordnung oder dieser TO kann die Turnierleitung zusätzlich zu den dadurch eintretenden Folgen Ermahnungen und Bedenkzeitkürzungen aussprechen. Die Turnierleiter sind ermächtigt, in Einzelfällen abweichend von den Bestimmungen dieser TO zusätzliche Anforderungen an die Zugübermittlung zu stellen (z.B. Postübermittlung über den Turnierleiter, E-Mails in Kopie an den Turnierleiter u.ä.), wenn ihnen der ordnungsgemäße Fortgang einer Partie nicht mehr gewährleistet erscheint. Bei gegebenem Anlass kann im Einzelfall die Beschränkung der Zugübermittlung auf die nach der Spiel- und Turnierordnung vorgesehenen notwendigen Angaben zur Partieabwicklung angeordnet werden.

(2) Ferner kann die Turnierleitung nachstehende Maßnahmen je nach Schwere des Verstoßes ergreifen:

- a. Ermahnung als Hinweis auf die künftige Beachtung erstmaliger leichter Verstöße,
- b. Verwarnung als Folge unbeachteter Ermahnung oder bei weniger schweren Verstößen,
- c. Verweis als Folge unbeachteter Verwarnung oder bei

einlegen will, hat dieses dem Turnierleiter innerhalb von zwei Wochen unter Einsendung aller erforderlichen Unterlagen mitzuteilen. Gleichzeitig ist bei Einspruch gegen eine Turnierleiterentscheidung innerhalb der Rechtsmittelfrist eine Gebühr von € 20,- und bei Einspruch gegen eine Turnierausschussentscheidung innerhalb der Rechtsmittelfrist eine Gebühr von € 50,- auf das Konto des Deutschen Fernschachbundes einzuzahlen, die bei Erfolg ganz oder teilweise auf Beschluss der angerufenen Instanz zurückerstattet wird.

### **§11 Verstöße gegen die Spielordnung oder Turnierordnung**

(1) Bei Verstößen gegen die Bestimmungen der Spielordnung oder dieser TO kann die Turnierleitung zusätzlich zu den dadurch eintretenden Folgen Ermahnungen und Bedenkzeitkürzungen aussprechen. Die Turnierleiter sind ermächtigt, in Einzelfällen abweichend von den Bestimmungen dieser TO zusätzliche Anforderungen an die Zugübermittlung zu stellen (z.B. Postübermittlung über den Turnierleiter, E-Mails in Kopie an den Turnierleiter u.ä.), wenn ihnen der ordnungsgemäße Fortgang einer Partie nicht mehr gewährleistet erscheint. Bei gegebenem Anlass kann im Einzelfall die Beschränkung der Zugübermittlung auf die nach der Spiel- und Turnierordnung vorgesehenen notwendigen Angaben zur Partieabwicklung angeordnet werden.

(2) Ferner kann die Turnierleitung nachstehende Maßnahmen je nach Schwere des Verstoßes ergreifen:

- a) Ermahnung als Hinweis auf die künftige Beachtung erstmaliger leichter Verstöße,
- b) Verwarnung als Folge unbeachteter Ermahnung oder bei weniger schweren Verstößen,
- c) Verweis als Folge unbeachteter Verwarnung oder bei schweren Verstößen,
- d) Verlust der betreffenden Partie,

- schweren Verstößen,  
d. Verlust der betreffenden Partie,  
e. Ausschluss vom Turnier bei wiederholten schwerwiegenden Verstößen, die eine weitere Turnierteilnahme als nicht mehr zumutbar erscheinen lassen. Der Ausschluss entspricht in seinen Folgen einem stillschweigenden Rücktritt.  
f. Spielsperre bis zu zwei Jahren der Mitgliedschaft, wenn andere Maßnahmen nicht mehr ausreichend erscheinen.

### **§12 Sonstiges**

(1) Sofern in der Turnierausschreibung oder dem Startschreiben nicht anders angegeben ist, werden die Turniere für die Fernschachwertungszahlen ausgewertet.

(2) Alle in den Turnieren gespielten Partien dürfen nur mit genauer Angabe der Turnierveranstaltung veröffentlicht werden.

### **§13 Abschlussbestimmung**

Diese Turnierordnung wurde vom Vorstand des Deutschen Fernschachbundes e. V. am 06.10.2023 beschlossen. Sie tritt am 01.11.2023 mit Wirkung für alle ab diesem Datum gestarteten Veranstaltungen in Kraft.

- e) Ausschluss vom Turnier bei wiederholten schwerwiegenden Verstößen, die eine weitere Turnierteilnahme als nicht mehr zumutbar erscheinen lassen. Der Ausschluss entspricht in seinen Folgen einem stillschweigenden Rücktritt.  
f) Spielsperre bis zu zwei Jahren der Mitgliedschaft, wenn andere Maßnahmen nicht mehr ausreichend erscheinen.

### **§12 Sonstiges**

(1) Sofern in der Turnierausschreibung oder dem Startschreiben nicht anders angegeben ist, werden die Turniere für die Fernschachwertungszahlen ausgewertet.

(2) Alle in den Turnieren gespielten Partien dürfen nur mit genauer Angabe der Turnierveranstaltung veröffentlicht werden.

### **§13 Abschlussbestimmung**

Diese Turnierordnung wurde vom Vorstand des Deutschen Fernschachbundes e. V. am 21.05.2025 beschlossen. Sie tritt am 22.05.2025 mit Wirkung für alle ab diesem Datum gestarteten Veranstaltungen in Kraft.

# Mannschaftsturnierordnung des Deutschen Fernschachbundes e.V. (BdF)

(Für ab dem 01.03.2022 gestartete Turniere)

Zuletzt geändert durch Beschluss des Vorstandes des Deutschen Fernschachbundes e.V. vom 28. Februar 2022.

## Präambel

Diese Mannschaftsturnierordnung (MTO) ergänzt die Regelungen der Turnierordnung (TO) und der Spielordnung (SpO). Soweit die MTO keine oder keine abweichenden Regelungen trifft, gelten die TO und die SpO. Alle Personen bezeichnenden Angaben sind in geschlechtsneutraler Form zu verstehen.

## § 1 Grundsatz

1. Der Deutsche Fernschachbund e.V. (BdF) trägt im regelmäßigen Abstand von zwei Jahren eine Meisterschaft für Mannschaften mit der Turnierbezeichnung "Deutsche Fernschach-Mannschaftsmeisterschaft" (DFMM) auf dem BdF-Server aus.
2. Die Spielzeit beginnt in der Regel im März eines Jahres mit gerader Jahreszahl und endet spätestens im IV. Quartal des folgenden Jahres. Wenn zu diesem Zeitpunkt das natürliche Turnierende nicht eingetreten ist, wird das Turnier abgebrochen, offene Partien werden abgeschätzt.

Die Meisterschaft wird in folgenden Spielklassen ausgetragen:

- 1.Fernschach-Bundesliga,
  - 2.Fernschach-Bundesliga,
  - 1.Fernschach-Bundesklasse.
3. Die Siegermannschaft der 1. Fernschach-Bundesliga erringt den Titel "Deutscher Fernschach-Mannschaftsmeister" mit dem

# ~~Logo Deutscher Fernschachbund (BdF)~~ ~~Mannschaftsturnierordnung des Deutschen Fernschachbundes e.V. (BdF)~~

(Für ab dem 22.05.2025 gestartete Turniere)

Zuletzt geändert durch Beschluss des Vorstandes des Deutschen Fernschachbundes e.V. vom 21. Mai 2025.

## Präambel

Diese Mannschaftsturnierordnung (MTO) ergänzt die Regelungen der Turnierordnung (TO) und der Spielordnung (SpO). Soweit die MTO keine oder keine abweichenden Regelungen trifft, gelten die TO und die SpO. Alle Personen bezeichnenden Angaben sind in geschlechtsneutraler Form zu verstehen.

## § 1 Grundsatz

1. Der Deutsche Fernschachbund e.V. (BdF) trägt im regelmäßigen Abstand von zwei Jahren eine Meisterschaft für Mannschaften mit der Turnierbezeichnung "Deutsche Fernschach-Mannschaftsmeisterschaft" (DFMM) auf dem ~~BdF~~-Server aus.
2. Die Spielzeit beginnt in der Regel im März eines Jahres mit gerader Jahreszahl und endet spätestens im IV. Quartal des folgenden Jahres. Wenn zu diesem Zeitpunkt das natürliche Turnierende nicht eingetreten ist, wird das Turnier abgebrochen, offene Partien werden abgeschätzt.

Die Meisterschaft wird in folgenden Spielklassen ausgetragen:

- 1.Fernschach-Bundesliga,
  - 2.Fernschach-Bundesliga,
  - 1.Fernschach-Bundesklasse.
3. Die Siegermannschaft der 1. Fernschach-Bundesliga erringt den Titel "Deutscher Fernschach-Mannschaftsmeister" mit dem Zusatz

Zusatz der Jahreszahlen der jeweiligen Spielzeit und erhält einen Siegerpokal des Deutschen Fernschachbundes e.V. (BdF). Alle Spieler und der Mannschaftsführer der erstplatzierten Mannschaft erhalten eine Medaille und eine Urkunde, die Spieler und der Mannschaftsführer der zweit- und drittplatzierten Mannschaft erhalten eine Urkunde.

## **§ 2 Teilnahmeberechtigung, Mannschaften und Spieler**

1. Teilnahmeberechtigt sind einerseits Vereine, die zum Zeitpunkt des Meldeschlusses beim Deutschen Schachbund registriert sind, und andererseits Spielgemeinschaften, die nach ihrer eigenen Bestätigung mindestens für den Zeitraum der kommenden Spielzeit Bestand haben werden. Sie gelten sodann als Mannschaften im Sinne dieser Bestimmungen.
2. Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften, deren Spieler und Mannschaftsführer zum Zeitpunkt des Meldeschlusses ordentliche Mitglieder im BdF sind. Spieler und Mannschaftsführer müssen während der Dauer der jeweiligen Spielzeit Mitglied im Deutschen Fernschachbund e.V. (BdF) sein und die satzungsmäßigen Pflichten erfüllt haben.
3. Zum Start in der 1. und 2. Fernschach-Bundesliga sind alle Mannschaften spielberechtigt, die sich in der vorhergehenden Meisterschaft entsprechend qualifiziert haben.
4. Jede Mannschaft muss sich einen Namen geben. Bei mehreren gemeldeten Mannschaften sind diese durch Anfügung römischer Ziffern in aufsteigender Folge voneinander zu unterscheiden. Die höchstklassige Mannschaft eines Vereins erhält die Nummer I, die nachfolgenden entsprechend II, III u.s.w.
5. Eine Änderung des Mannschaftsnamens ist zu Beginn einer neuen Spielzeit möglich. Bei der Anmeldung muss zusätzlich der alte Mannschaftsname mitgeteilt werden, damit die Klasseneinteilung gemäß Qualifikation erfolgen kann.
6. Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern mit einer

der Jahreszahlen der jeweiligen Spielzeit und erhält einen Siegerpokal des Deutschen Fernschachbundes e.V. (BdF). Alle Spieler und der Mannschaftsführer der erstplatzierten Mannschaft erhalten eine Medaille und eine Urkunde, die Spieler und der Mannschaftsführer der zweit- und drittplatzierten Mannschaft erhalten eine Urkunde.

## **§ 2 Teilnahmeberechtigung, Mannschaften und Spieler**

1. Teilnahmeberechtigt sind einerseits Vereine, die zum Zeitpunkt des Meldeschlusses beim Deutschen Schachbund registriert sind, und andererseits Spielgemeinschaften, die nach ihrer eigenen Bestätigung mindestens für den Zeitraum der kommenden Spielzeit Bestand haben werden. Sie gelten sodann als Mannschaften im Sinne dieser Bestimmungen.
2. Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften, deren Spieler und Mannschaftsführer zum Zeitpunkt des Meldeschlusses ordentliche Mitglieder im BdF sind. Spieler und Mannschaftsführer müssen während der Dauer der jeweiligen Spielzeit Mitglied im Deutschen Fernschachbund e.V. (BdF) sein und die satzungsmäßigen Pflichten erfüllt haben.
3. Zum Start in der 1. und 2. Fernschach-Bundesliga sind alle Mannschaften spielberechtigt, die sich in der vorhergehenden Meisterschaft entsprechend qualifiziert haben.
4. Jede Mannschaft muss sich einen Namen geben. Bei mehreren gemeldeten Mannschaften sind diese durch Anfügung römischer Ziffern in aufsteigender Folge voneinander zu unterscheiden. Die höchstklassige Mannschaft eines Vereins erhält die Nummer I, die nachfolgenden entsprechend II, III u.s.w.
5. Eine Änderung des Mannschaftsnamens ist zu Beginn einer neuen Spielzeit möglich. Bei der Anmeldung muss zusätzlich der alte Mannschaftsname mitgeteilt werden, damit die Klasseneinteilung gemäß Qualifikation erfolgen kann.
6. Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern mit einer festzulegenden

festzulegenden Brettreihenfolge und einem Mannschaftsführer, der diese Mannschaft vertritt. Mannschaftsführer dürfen in der von ihnen vertretenen Mannschaft (Verein) oder in einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins selbst Spieler sein. Es darf kein Spieler Mannschaftsführer oder Spieler verschiedener Vereine sein. Mannschaften können von Spielzeit zu Spielzeit neu aufgestellt werden.

7. Ein Spieler, der für eine Mannschaft gemeldet worden ist, kann in der laufenden Spielzeit nicht für einen anderen Verein eingesetzt werden. Ein Spieler, der für eine Mannschaft gemeldet worden ist und bereits mindestens einen Zug gemacht hat, kann nicht mehr als Auswechselspieler in einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins eingesetzt werden, auch nicht im Rückzugsfall einer Mannschaft.

### **§ 3 Klasseneinteilung, Qualifikationen, Freiplätze**

1. Die 1. Fernschach-Bundesliga besteht aus einer Gruppe. Die Gruppenstärke beträgt 11 Mannschaften.  
Die 2. Fernschach-Bundesliga sollte aus zwei oder drei Gruppen bestehen. Die Gruppenstärke sollte zwischen 7 und 11 Mannschaften betragen.  
Die 1. Fernschach-Bundesklasse besteht in Abhängigkeit von den teilnehmenden Mannschaften aus mehreren Gruppen. Die Gruppenstärke sollte 11 Mannschaften nicht überschreiten.
2. In der 1. Fernschach-Bundesliga kann nur eine Mannschaft eines Vereins vertreten sein.
3. In der 2. Fernschach-Bundesliga und der 1. Fernschach-Bundesklasse sollte - wenn möglich - nur eine Mannschaft eines Vereins pro Gruppe vertreten sein. Die Turnierkommission kann in Ausnahmefällen eine abweichende Regelung beschließen.
4. Die Turnierkommission stellt für jede Spielzeit auf der Basis der Meldungen und nach den zuvor erzielten Qualifikationen die Spielklassen zusammen.

Brettreihenfolge und einem Mannschaftsführer, der diese Mannschaft vertritt. Mannschaftsführer dürfen in der von ihnen vertretenen Mannschaft (Verein) oder in einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins selbst Spieler sein. Es darf kein Spieler Mannschaftsführer oder Spieler verschiedener Vereine sein. Mannschaften können von Spielzeit zu Spielzeit neu aufgestellt werden.

7. Ein Spieler, der für eine Mannschaft gemeldet worden ist, kann in der laufenden Spielzeit nicht für einen anderen Verein eingesetzt werden. Ein Spieler, der für eine Mannschaft gemeldet worden ist und bereits mindestens einen Zug gemacht hat, kann nicht mehr als Auswechselspieler in einer anderen Mannschaft des gleichen Vereins eingesetzt werden, auch nicht im Rückzugsfall einer Mannschaft.

### **§ 3 Klasseneinteilung, Qualifikationen, Freiplätze**

1. Die 1. Fernschach-Bundesliga besteht aus einer Gruppe. Die Gruppenstärke beträgt 11 Mannschaften.  
Die 2. Fernschach-Bundesliga sollte aus zwei oder drei Gruppen bestehen. Die Gruppenstärke sollte zwischen 7 und 11 Mannschaften betragen.  
Die 1. Fernschach-Bundesklasse besteht in Abhängigkeit von den teilnehmenden Mannschaften aus mehreren Gruppen. Die Gruppenstärke sollte 11 Mannschaften nicht überschreiten.
2. In der 1. Fernschach-Bundesliga kann nur eine Mannschaft eines Vereins vertreten sein.
3. In der 2. Fernschach-Bundesliga und der 1. Fernschach-Bundesklasse sollte - wenn möglich - nur eine Mannschaft eines Vereins pro Gruppe vertreten sein. Die Turnierkommission kann in Ausnahmefällen eine abweichende Regelung beschließen.
4. Die Turnierkommission stellt für jede Spielzeit auf der Basis der Meldungen und nach den zuvor erzielten Qualifikationen die Spielklassen zusammen.

5. Die Turnierkommission kann Freiplätze, die durch nicht beanspruchte Spielrechte entstehen, an Mannschaften vergeben, deren Spieler über die Leistungsstärke für diese Spielklasse verfügen. Zur Beurteilung der Leistungsstärke sind insbesondere die Fernschachwertungszahlen (FWZ) heranzuziehen; ergänzend können zudem die ICCF-ELO-Zahlen und DWZ-Zahlen berücksichtigt werden. Die Mannschaftsführer aller Bewerber um einen Freiplatz sind vor der Entscheidung mit kurzer Frist anzuhören.
6. Mannschaften, die bestehende Spielrechte nicht wahrnehmen, später aber wieder teilnehmen wollen, müssen sich neu um die Teilnahme an der Mannschaftsmeisterschaft bewerben.

#### § 4 Auf- und Abstieg

Nach Beendigung einer Spielzeit steigen auf / ab:

1. Der Sieger jeder Gruppe aus der 2. Fernschach-Bundesliga steigt in die 1. Fernschach-Bundesliga auf.
2. Der Sieger jeder Gruppe aus der 1. Fernschach-Bundesklasse steigt in die 2. Fernschach-Bundesliga auf. Es steigen insgesamt so viele Mannschaften aus der 1. Fernschach-Bundesklasse in die 2. Fernschach-Bundesliga auf, wie es Gruppen in der 2. Fernschachbundesliga gibt.
3. Aus der 1. Fernschach-Bundesliga steigen so viele Mannschaften ab, wie es Gruppen in der 2. Fernschach-Bundesliga gibt. Gibt es zwei Gruppen in der 2. Fernschach-Bundesliga, so steigen zwei Mannschaften ab, gibt es drei Gruppen in der 2. Fernschach-Bundesliga, so steigen drei Mannschaften ab.
4. Die Letztplatzierten jeder Gruppe aus der 2. Fernschach-Bundesliga steigen in die 1. Fernschach-Bundesklasse ab.
5. Zieht nach Turnierbeginn eine Mannschaft zurück, so steigt sie in die nächsttiefere Spielklasse ab.
6. Die Anzahl der Auf- und Absteiger in der 1. und 2. Fernschach-Bundesliga und 1. Fernschach-Bundesklasse kann sich ändern

5. Die Turnierkommission kann Freiplätze, die durch nicht beanspruchte Spielrechte entstehen, an Mannschaften vergeben, deren Spieler über die Leistungsstärke für diese Spielklasse verfügen. Zur Beurteilung der Leistungsstärke sind insbesondere die Fernschachwertungszahlen (FWZ) heranzuziehen; ergänzend können zudem die **ICCF-Wertungszahlen, die FIDE-Ratings** und DWZ-Zahlen berücksichtigt werden. Die Mannschaftsführer aller Bewerber um einen Freiplatz sind vor der Entscheidung mit kurzer Frist anzuhören.
6. Mannschaften, die bestehende Spielrechte nicht wahrnehmen, später aber wieder teilnehmen wollen, müssen sich neu um die Teilnahme an der Mannschaftsmeisterschaft bewerben.

#### § 4 Auf- und Abstieg

Nach Beendigung einer Spielzeit steigen auf / ab:

1. Der Sieger jeder Gruppe aus der 2. Fernschach-Bundesliga steigt in die 1. Fernschach-Bundesliga auf.
2. Der Sieger jeder Gruppe aus der 1. Fernschach-Bundesklasse steigt in die 2. Fernschach-Bundesliga auf. Es steigen insgesamt so viele Mannschaften aus der 1. Fernschach-Bundesklasse in die 2. Fernschach-Bundesliga auf, wie es Gruppen in der 2. Fernschachbundesliga gibt.
3. Aus der 1. Fernschach-Bundesliga steigen so viele Mannschaften ab, wie es Gruppen in der 2. Fernschach-Bundesliga gibt. Gibt es zwei Gruppen in der 2. Fernschach-Bundesliga, so steigen zwei Mannschaften ab, gibt es drei Gruppen in der 2. Fernschach-Bundesliga, so steigen drei Mannschaften ab.
4. Die Letztplatzierten jeder Gruppe aus der 2. Fernschach-Bundesliga steigen in die 1. Fernschach-Bundesklasse ab.
5. Zieht nach Turnierbeginn eine Mannschaft zurück, so steigt sie in die nächsttiefere Spielklasse ab.
6. Die Anzahl der Auf- und Absteiger in der 1. und 2. Fernschach-Bundesliga und 1. Fernschach-Bundesklasse kann sich ändern

soweit die Sonderregelungen für mehrere Mannschaften des gleichen Vereins oder die begünstigenden Regelungen bei frei werdenden Gruppenplätzen anzuwenden sind.

7. Ist in der 1. Fernschach-Bundesliga bereits eine Mannschaft des gleichen Vereins vertreten, kann keine weitere Mannschaft in diese Spielklasse aufsteigen Das Aufstiegsrecht geht auf die nächstplatzierte Mannschaft derjenigen Spielgruppe über, aus der die besser platzierte Mannschaft nicht aufsteigen kann.
8. Sind in der 2. Fernschach-Bundesliga in den Spielgruppen bereits Mannschaften des gleichen Vereins vertreten, kann keine weitere Mannschaft in diese Spielklasse aufsteigen. Die Turnierkommission kann in Ausnahmefällen eine abweichende Regelung beschließen.

### **§ 5 Turnierbeginn, Turnierleiter, Turnierkommission**

1. Die Turnierkommission entscheidet über alle organisatorischen Fragen und unterstützt vor Turnierbeginn die übrigen für die Turnierabwicklung zuständigen Gremien; sie besteht aus dem Turnirdirektor als deren Vorsitzendem, dem Turnierleiter der DFMM sowie einem weiteren vom Vorstand des Deutschen Fernschachbundes zu bestimmenden Turnierleiter.
2. Mit der Versendung der Startunterlagen an die Mannschaftsführer und Turnierleiter beginnt das Turnier.
3. Mit dem Turnierbeginn endet die Aufgabe der Turnierkommission und beginnt die alleinige Zuständigkeit des Turnierleiters.
4. Die Turniergruppen aller Klassen starten gleichzeitig.

### **§ 6 Mannschaftsführer**

1. Die Mannschaftsführer sind grundsätzlich Empfänger aller Zustellungen an ihre Mannschaften; sie allein geben verbindliche Erklärungen und Willenserklärungen (z.B. Einsprüche und Revisionsanträge) für ihre Mannschaftsmitglieder ab und nehmen

soweit die Sonderregelungen für mehrere Mannschaften des gleichen Vereins oder die begünstigenden Regelungen bei frei werdenden Gruppenplätzen anzuwenden sind.

7. Ist in der 1. Fernschach-Bundesliga bereits eine Mannschaft des gleichen Vereins vertreten, kann keine weitere Mannschaft in diese Spielklasse aufsteigen Das Aufstiegsrecht geht auf die nächstplatzierte Mannschaft derjenigen Spielgruppe über, aus der die besser platzierte Mannschaft nicht aufsteigen kann.
8. Sind in der 2. Fernschach-Bundesliga in den Spielgruppen bereits Mannschaften des gleichen Vereins vertreten, kann keine weitere Mannschaft in diese Spielklasse aufsteigen. Die Turnierkommission kann in Ausnahmefällen eine abweichende Regelung beschließen.

### **§ 5 Turnierbeginn, Turnierleiter, Turnierkommission**

1. Die Turnierkommission entscheidet über alle organisatorischen Fragen und unterstützt vor Turnierbeginn die übrigen für die Turnierabwicklung zuständigen Gremien; sie besteht aus dem Turnirdirektor als deren Vorsitzendem, dem **Turnierorganisator** der DFMM sowie einem weiteren vom Vorstand des Deutschen Fernschachbundes zu bestimmenden Turnierleiter.
2. Mit der Versendung der Startunterlagen an die Mannschaftsführer und Turnierleiter beginnt das Turnier.
3. Mit dem Turnierbeginn endet die Aufgabe der Turnierkommission und beginnt die alleinige Zuständigkeit des Turnierleiters.
4. Die Turniergruppen aller Klassen starten gleichzeitig.

### **§ 6 Mannschaftsführer**

1. Die Mannschaftsführer sind grundsätzlich Empfänger aller Zustellungen an ihre Mannschaften; sie allein geben verbindliche Erklärungen und Willenserklärungen (z.B. Einsprüche und Revisionsanträge) für ihre Mannschaftsmitglieder ab und nehmen

die Entscheidungen der Turnierleiter sowie der übrigen Instanzen entgegen. Von der Mannschaft zu zahlende Start-, Einspruchs- und Revisionsgebühren sind vom Mannschaftsführer zu zahlen; ebenso erfolgen Erstattungen an die Mannschaftsführer.

2. Die Mannschaftsführer sind dafür verantwortlich, dass ihre Spieler über alle betreffenden Vorkommnisse unterrichtet werden. Bei zeitweiliger Verhinderung hat der Mannschaftsführer dem Turnierleiter einen Vertreter zu benennen.
3. Die Mannschaftsführer haben dem Turnierleiter
  - insbesondere Änderungen von E-Mail-Adressen ihrer Mannschaftsmitglieder mitzuteilen;
  - alsbald nach Turnierbeginn zu bestätigen, dass alle Mannschaftsmitglieder in ihren Partien Verbindung zum Spielpartner haben;
  - alle sonstigen Vorkommnisse, zum Beispiel Schweigen von Spielpartnern, umgehend mitzuteilen.
4. Unstimmigkeiten aller Art sollen zunächst durch die betroffenen Mannschaftsführer untereinander geklärt werden. Gelingt dies nicht, ist der Turnierleiter anzurufen.
5. Wenn Mannschaftsführer ihren Pflichten nicht nachkommen, kann der Turnierleiter vom betroffenen Verein dessen Auswechslung verlangen. Kommt der Verein dem Begehren nicht nach, kann der Turnierleiter einen anderen Spieler dieses Vereins zum Mannschaftsführer bestimmen.

## § 7 Spielabwicklung, Urlaub

1. Bei einer Gruppenstärke von elf Mannschaften wird einrundig gespielt; jeder spielt gegen jeden Partner am gleichen Brett je eine Partie. Bei kleineren Gruppen kann die Turnierkommission entscheiden, dass doppelrundig gespielt wird.
2. Die Bedenkzeit beträgt 40 Tage für jeweils 10 Züge.
3. Der Urlaub beträgt für die gesamte Spielzeit 60 Tage.

die Entscheidungen der Turnierleiter sowie der übrigen Instanzen entgegen. Von der Mannschaft zu zahlende Start-, Einspruchs- und Revisionsgebühren sind vom Mannschaftsführer zu zahlen; ebenso erfolgen Erstattungen an die Mannschaftsführer.

2. Die Mannschaftsführer sind dafür verantwortlich, dass ihre Spieler über alle betreffenden Vorkommnisse unterrichtet werden. Bei zeitweiliger Verhinderung hat der Mannschaftsführer dem Turnierleiter einen Vertreter zu benennen.
- ~~3. Die Mannschaftsführer haben dem Turnierleiter~~
  - ~~1. insbesondere Änderungen von E-Mail-Adressen ihrer Mannschaftsmitglieder mitzuteilen;~~
  - ~~2. alsbald nach Turnierbeginn zu bestätigen, dass alle Mannschaftsmitglieder in ihren Partien Verbindung zum Spielpartner haben;~~
  - ~~3. alle sonstigen Vorkommnisse, zum Beispiel Schweigen von Spielpartnern, umgehend mitzuteilen.~~
3. Unstimmigkeiten aller Art sollen zunächst durch die betroffenen Mannschaftsführer untereinander geklärt werden. Gelingt dies nicht, ist der Turnierleiter anzurufen.
4. Wenn Mannschaftsführer ihren Pflichten nicht nachkommen, kann der Turnierleiter von der betroffenen Mannschaft dessen Auswechslung verlangen. Kommt die Mannschaft dem Begehren nicht nach, kann der Turnierleiter einen anderen Spieler der Mannschaft zum Mannschaftsführer bestimmen.

## § 7 Spielabwicklung, Urlaub

1. Bei einer Gruppenstärke von elf Mannschaften wird einrundig gespielt; jeder spielt gegen jeden Partner am gleichen Brett je eine Partie. Bei kleineren Gruppen kann die Turnierkommission entscheiden, dass doppelrundig gespielt wird.
2. Die Bedenkzeit beträgt 40 Tage für jeweils 10 Züge.
3. ~~Der Urlaub beträgt für die gesamte Spielzeit 60 Tage.~~

## § 8 Auswechslung von Spielern

1. Will eine Mannschaft einen Spieler austauschen, hat der Mannschaftsführer dem Turnierleiter das neu zu besetzende Brett mitzuteilen und für eine Meldung alle notwendigen Angaben über den Ersatzspieler und über den Zeitpunkt zu machen, an dem dieser eingesetzt werden soll.
2. Die Auswechslung eines Spielers kann vom Turnierleiter angeordnet werden, wenn
  - eine ordnungsgemäße Partiefortsetzung nicht mehr gewährleistet ist;
  - bei grob unsportlichem Verhalten;
  - die Spielberechtigung entfällt z. B. durch Austritt oder durch Verstoß gegen die satzungsmäßigen Pflichten.
3. Der TL entscheidet für den neuen Spieler über die Spielberechtigung. In allen Auswechslungsfällen läuft die Bedenkzeit zu Lasten der auswechselnden Mannschaft weiter, bis der eingewechselte Spieler erstmals einen Zug abgibt. Der Turnierleiter kann auf Antrag den Lauf der Bedenkzeit zwischen dem Eingang des letzten Zuges und der Einsetzung eines Ersatzspielers in begründeten Fällen jedoch rückwirkend für längstens 30 Tage neutralisieren.
4. Innerhalb einer Spielzeit darf niemand an verschiedenen Brettern seiner Mannschaft spielen. Die Rückkehr eines ausgewechselten Spielers an sein Brett ist möglich. An Brettern, die durch Auswechslung mehrfach besetzt wurden, können die ausgewechselten Spieler weder Qualifikationen noch Klassifikationen erzielen.

## § 9 Wertung der Mannschaftskämpfe, Abschätzungen

1. Der Turnierabbruch nach § 1 Abs. 2 MTO wird vom Turnierleiter angeordnet. Unbeendete Partien sind nach den gültigen Abschätzungsrichtlinien abzuschätzen. Der Turnierleiter gibt den

## § 8 Auswechslung von Spielern

1. Will eine Mannschaft einen Spieler austauschen, hat der Mannschaftsführer dem Turnierleiter das neu zu besetzende Brett mitzuteilen und für eine Meldung alle notwendigen Angaben über den Ersatzspieler und über den Zeitpunkt zu machen, an dem dieser eingesetzt werden soll.
2. Die Auswechslung eines Spielers kann vom Turnierleiter angeordnet werden, wenn
  - eine ordnungsgemäße Partiefortsetzung nicht mehr gewährleistet ist;
  - bei grob unsportlichem Verhalten;
  - die Spielberechtigung entfällt z. B. durch Austritt oder durch Verstoß gegen die satzungsmäßigen Pflichten.
3. Der TL entscheidet für den neuen Spieler über die Spielberechtigung. In allen Auswechslungsfällen läuft die Bedenkzeit zu Lasten der auswechselnden Mannschaft weiter, bis der eingewechselte Spieler erstmals einen Zug abgibt. Der Turnierleiter kann auf Antrag den Lauf der Bedenkzeit zwischen dem Eingang des letzten Zuges und der Einsetzung eines Ersatzspielers in begründeten Fällen jedoch rückwirkend für längstens 30 Tage neutralisieren.
4. Innerhalb einer Spielzeit darf niemand an verschiedenen Brettern seiner Mannschaft spielen. **Die Rückkehr eines ausgewechselten Spielers an sein Brett ist nicht möglich.** An Brettern, die durch Auswechslung mehrfach besetzt wurden, können die ausgewechselten Spieler weder Qualifikationen noch Klassifikationen erzielen.

## § 9 Wertung der Mannschaftskämpfe, Abschätzungen

1. Der Turnierabbruch nach § 1 Abs. 2 MTO wird vom **Turnierorganisator** angeordnet. Unbeendete Partien sind nach den gültigen Abschätzungsrichtlinien abzuschätzen. Der Turnierleiter

Abbruchtermin bekannt und setzt die Frist für die Einsendung der Abschätzungsanträge an die BdF-Abschätzungszentrale fest. Die Abschätzungszentrale entscheidet über die Partieergebnisse und unterrichtet abschließend den Turnierleiter.

2. Der Turnierleiter stellt die Ergebnisse der Mannschaftskämpfe fest und wertet wie folgt:

Mannschaftspunkte:

- Höhere Summe der Brettpunkte = Gewinn = 2
- Gleiche Summe der Brettpunkte = Remis = je 1
- Geringere Summe der Brettpunkte = Verlust = 0

Der Gruppenendstand ergibt sich aus der Summe der Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichstand gilt nachstehende Wertungsreihenfolge:

- Summe der Brettpunkte,
- Addition der Berliner Wertungspunkte aus allen Wettkämpfen innerhalb der Gruppe,
- Ergebnisse aus den Mannschaftskämpfen untereinander,
- Berliner Wertung aus den Wettkämpfen der punkt- und wertungsgleichen Mannschaften untereinander (Sieg: Brett 1 = 4 Punkte, Brett 2 = 3 Punkte, Brett 3 = 2 Punkte, Brett 4 = 1 Punkt),
- Addition der Sonneborn/Berger-Wertungspunkte aller Bretter,
- Summe der mit Schwarz erzielten Brettpunkte aus allen Wettkämpfen innerhalb der Gruppe.

Sind alle Wertungen gleich, so tritt eine Härtefallregelung in Kraft. Die Turnierkommission wird in diesen Fällen eine Entscheidung fällen. Es können die Zahl der Absteiger / Aufsteiger geändert

werden, auch eine Aufstockung der Gruppen kommt für eine Spielzeit in Betracht. Ein Losentscheid wird nicht vorgenommen.

3. Wenn die Endstände verbindlich feststehen, ist die Spielzeit

gibt den Abbruchtermin bekannt und setzt die Frist für die Einsendung der Abschätzungsanträge an die BdF-Abschätzungszentrale fest. Die Abschätzungszentrale entscheidet über die Partieergebnisse und unterrichtet abschließend den Turnierleiter.

2. Der Turnierleiter stellt die Ergebnisse der Mannschaftskämpfe fest und wertet wie folgt:

Mannschaftspunkte:

- Höhere Summe der Brettpunkte = Gewinn = 2
- Gleiche Summe der Brettpunkte = Remis = je 1
- Geringere Summe der Brettpunkte = Verlust = 0

Der Gruppenendstand ergibt sich aus der Summe der Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichstand gilt nachstehende Wertungsreihenfolge:

- Summe der Brettpunkte,
- Addition der Berliner Wertungspunkte aus allen Wettkämpfen innerhalb der Gruppe,
- Ergebnisse aus den Mannschaftskämpfen untereinander,
- Berliner Wertung aus den Wettkämpfen der punkt- und wertungsgleichen Mannschaften untereinander (Sieg: Brett 1 = 4 Punkte, Brett 2 = 3 Punkte, Brett 3 = 2 Punkte, Brett 4 = 1 Punkt),
- Addition der Sonneborn/Berger-Wertungspunkte aller Bretter,
- Summe der mit Schwarz erzielten Brettpunkte aus allen Wettkämpfen innerhalb der Gruppe.

Sind alle Wertungen gleich, so tritt eine Härtefallregelung in Kraft. Die Turnierkommission wird in diesen Fällen eine Entscheidung fällen. Es können die Zahl der Absteiger / Aufsteiger geändert

werden, auch eine Aufstockung der Gruppen kommt für eine Spielzeit in Betracht. Ein Losentscheid wird nicht vorgenommen.

3. Wenn die Endstände verbindlich feststehen, ist die Spielzeit

beendet.

### **§ 10 Veröffentlichungen, FWZ-Auswertungen**

1. Die Einzel- und Mannschaftsergebnisse aller Wettkämpfe werden in den Publikationsmedien veröffentlicht.
2. Alle Partien werden für die Ermittlung von Fernschachwertungszahlen (FWZ) ausgewertet.
3. Bei Auswechslungen gelten folgende FWZ-Auswertungsregeln:
  - Eine Partie für einen eingewechselten Spieler wird nur FWZ-gewertet, wenn das Ergebnis für den eingewechselten Spieler eine FWZ-Verbesserung ist. Andernfalls wird das Ergebnis für den ausgewechselten Spieler gewertet.
  - Für die Partie des Gegners des ausgewechselten / eingewechselten Spielers wird die höhere FWZ-Zahl des ausgewechselten / eingewechselten Spieler angesetzt.

### **§ 11 Einsprüche**

1. Der Turnierausschuss ist erste Revisionsinstanz. Er entscheidet über Einsprüche gegen Maßnahmen und Entscheidungen sowohl der Turnierkommission als auch der Turnierleiter.
2. Der Spielausschuss ist die zweite und letzte Instanz und entscheidet über Revisionsanträge gegen Entscheidungen des Turnierausschusses.

### **§ 12 Schlussvorschriften**

Diese MTO tritt am 01.03.2022 in Kraft.

beendet.

### **§ 10 Veröffentlichungen, FWZ-Auswertungen**

1. Die Einzel- und Mannschaftsergebnisse aller Wettkämpfe werden in den Publikationsmedien veröffentlicht.
2. Alle Partien werden für die Ermittlung von Fernschachwertungszahlen (FWZ) ausgewertet.
3. Bei Auswechslungen gelten folgende FWZ-Auswertungsregeln:
  - Eine Partie für einen eingewechselten Spieler wird nur FWZ-gewertet, wenn das Ergebnis für den eingewechselten Spieler eine FWZ-Verbesserung ist. Andernfalls wird das Ergebnis für den ausgewechselten Spieler gewertet.
  - Für die Partie des Gegners des ausgewechselten / eingewechselten Spielers wird die höhere FWZ-Zahl des ausgewechselten / eingewechselten Spieler angesetzt.

### **§ 11 Einsprüche**

1. Der Turnierausschuss ist erste Revisionsinstanz. Er entscheidet über Einsprüche gegen Maßnahmen und Entscheidungen sowohl der Turnierkommission als auch der Turnierleiter.
2. Der Spielausschuss ist die zweite und letzte Instanz und entscheidet über Revisionsanträge gegen Entscheidungen des Turnierausschusses.

### **§ 12 Schlussvorschriften**

Diese MTO tritt am 21.05.2025 in Kraft.

--	--