

# **Mannschaftsturnierordnung**

**(Für ab dem 01.01.2026 gestartete Turniere)**

## **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 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 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 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-Bundeskasse 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-Bundeskasse 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-Wertungszahlen 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 Turnierdirektor 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. 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 Auswechselung verlangen. Kommt die Mannschaft dem Begehr 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.

## **§ 8 Auswechselung 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 Auswechselung 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 Auswechselungsfällen 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 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:

Der Gruppenendstand ergibt sich aus der Summe der Brettpunkte. Bei Punktgleichstand gilt nachstehende Feinwertung:

- a) Mannschaftspunkte (Gewinn = 2 Punkte; Unentschieden = je 1 Punkt).
- b) wenn nach a) Gleichstand, dann die Ergebnisse aus den Mannschaftskämpfen untereinander.
- c) wenn nach b) Gleichstand, dann entscheidet das bessere Ergebnis an Brett 1 (bei Gleichstand anschließend an Brett 2 usw.) wie folgt:
  - a) Anzahl der erreichten Punkte.
  - b) wenn nach a) Gleichstand, Anzahl der Siege.
  - c) wenn nach b) Gleichstand, das Sonneborn-Berger-System.
  - d) wenn nach c) Gleichstand, das Ergebnis der Spieler gegeneinander.

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 bei der Mannschaftsmeisterschaft nicht vorgenommen. Beim Mannschaftspokal entscheidet bei einem kompletten Gleichstand die Ziehung der Zusatzzahl bei 6 aus 49 (gerade/ungerade Zahl) bei einer vom Turnierleiter festzulegenden Ziehung.

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 Auswechselungen 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.