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 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 Aufgabe-Erklärung 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 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.

(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 abzubrechen, 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 Partieaufgaben treten an die Stelle einer eigenen Zugabgabe.

(24) Nicht wörtlich ausformulierte Remisangebote oder -annahmen sowie Partieaufgaben 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 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 automatisch die Partie.

(4) Die allein gültige Quelle für die Fernschachdaten ist der Fernschach-Server. Die E-Mail-Benachrichtigungen sind lediglich ein Zusatz-Service, dessen regelmäßige und korrekte Auslieferung nicht garantiert werden kann.

(5) Im Falle eines technischen Defekts eines für die Zugübertragung zwingend erforderlichen technischen Gerätes (z. B. Computeranlage) ist umgehend der Turnierdirektor mit geeigneten anderen Mitteln (E-Mail, Fax, Karte, Brief, Telefon) zu informieren. Der Turnierdirektor 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 Paragrafen 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 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 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) 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) Urlaubsmitteilungen ohne gleichzeitige Zugabgabe sind möglich.

(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 gilt nicht.

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

(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. Remis fordert, muss einen Anspruch beim Turnierleiter anmelden. Parallel ist der Gegner über den Anspruch zu informieren.

(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 abgeschätzt, sofern der Spieler mindestens eine Partie ohne 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 einlegen will, hat dieses dem Turnierleiter innerhalb von zwei Wochen unter Einsendung aller erforderlichen Unterlagen mitzuteilen. Gleichzeitig ist bei Einspruch gegen eine Turnierleiter-entscheidung 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,
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 Turnierordung 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.