

# Turnierordnung

Berliner Schachverband e.V.

13. August 2023

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Allgemeine Bestimmungen</b>	<b>2</b>
1.1	Allgemeine Spielregeln, Verhalten der Spieler . . . . .	2
1.2	Spielbetrieb . . . . .	2
1.3	Allgemeine Spielberechtigung . . . . .	3
1.4	Einspruch und Widerspruch . . . . .	4
1.5	Ordnungsmaßnahmen . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Berliner Einzelmeisterschaft</b>	<b>5</b>
2.1	Allgemeine Festlegungen . . . . .	5
2.2	Die Meisterklasse (M-Klasse) . . . . .	5
2.3	Die Klassenturniere A–D . . . . .	6
2.4	Das Qualifikationsturnier . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Berliner Mannschaftsmeisterschaft</b>	<b>7</b>
3.1	Allgemeine Festlegungen . . . . .	7
3.2	Schiedsrichter . . . . .	7
3.3	Klasseneinteilung . . . . .	8
3.4	Meldungen und Ranglisten . . . . .	8
3.5	Mannschaftsaufstellungen und Aufnahme des Wettkampfes . . . . .	9
3.6	Auf- und Abstieg . . . . .	9
3.7	Gebühren . . . . .	10

# Vorwort

Die Turnierordnung (im Folgenden TO) regelt alle Turniere des Berliner Schachverbandes e.V. (im Folgenden BSV).

Der Landesjugendwart, der Referent für Frauenschach und der Referent für Seniorenschach regeln ihren Spielbetrieb entsprechend den allgemeinen Bestimmungen dieser Turnierordnung in eigener Verantwortung.

## 1 Allgemeine Bestimmungen

### 1.1 Allgemeine Spielregeln, Verhalten der Spieler

1. Die Regeln des Weltschachbundes (FIDE) sind Bestandteil dieser TO.
2. Der BSV ist einer der Trägerverbände der gemeinsamen Turniere der Norddeutschen Landesverbände (NDLV), deren Turnierordnung er anerkennt.
3. Bei Einzelkämpfen und an den einzelnen Brettern eines Mannschaftskampfes werden ein Sieg mit 1, ein Remis mit 0,5 und ein Verlust mit 0 Punkten gewertet. Ein kampfloser Einzelsieg (+) wird mit einem Punkt und ein kampfloser Einzelverlust (-) mit 0 Punkten gewertet.
4. Alle gespielten Turnierpartien werden entsprechend der Ausschreibungen DWZ- oder ELO-ausgewertet, auch wenn Ranglisten korrigiert werden müssen, weil Spieler oder Mannschaften vorzeitig ausgeschieden sind oder Spieler am falschen Brett saßen.
5. Die Mannschaft, die mehr Brettunkte erzielt hat, gewinnt den Wettkampf. Bei Mannschaftskämpfen wird ein Sieg mit 2, ein Unentschieden mit 1 und eine Niederlage mit 0 Punkten gewertet. Das Verfahren bei Gleichstand zwischen Spielern oder Mannschaften regelt die jeweilige Turnierausschreibung, sofern diese TO nicht eine ausdrückliche Bestimmung dazu enthält.
6. Die Wartezeit für BSV-Turniere beträgt 30 min. Der zuständige Turnierleiter/Schiedsrichter kann in begründeten Ausnahmefällen die Wartezeit verändern.
7. Das Mitbringen eines ausgeschalteten Mobiltelefons zum Spielort ist gestattet.
8. Wird das Turnier nicht ELO-gewertet, so darf während der Wartezeit der Mannschaftsleiter sein Mobiltelefon eingeschaltet haben. Klingelt bei Mannschaftskämpfen innerhalb der Wartezeit sein Mobiltelefon, erhält der Gegner eine Zeitgutschrift von 5 min. Nach Ablauf der Wartezeit verliert auch der Mannschaftsleiter, dessen Mobiltelefon noch eingeschaltet ist. Das Ausschalten seines Mobiltelefons während der Wartezeit ist gestattet.
9. Dem Spieler ist es untersagt, das Turnierareal alkoholisiert zu betreten bzw. dort alkoholische Getränke zu konsumieren. Der Spielbereich darf – auch von Gästen – nicht mit alkoholischen Getränken betreten werden.

### 1.2 Spielbetrieb

1. In Verantwortung des Landesspielleiters veranstaltet der BSV jährlich folgende Turniere:
  - a. Berliner Einzelmeisterschaft (BEM)
  - b. Berliner Mannschaftsmeisterschaft (BMM)
  - c. Berliner Feierabendliga (BFL)
  - d. Berliner Pokal-Einzelmeisterschaft (BP EM)
  - e. Berliner Pokal-Mannschaftsmeisterschaft (BPMM)

- f. Berliner Schnellschach-Einzelmeisterschaft (BSEM)
- g. Berliner Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft (BSMM)
- h. Berliner Blitz-Einzelmeisterschaft (BBEM)
- i. Berliner Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (BBMM)

Er kann diese Turniere – mit Ausnahme der BMM – als offene Turniere ausschreiben und weitere Turniere durchführen.

2. Der Landesspielleiter ist Hauptturnierleiter für alle Turniere. Er kann für einzelne Turniere weitere Turnierleiter und Schiedsrichter einsetzen.
3. Die Postadresse des Landesspielleiters und aller von ihm eingesetzten Turnierleiter ist die Geschäftsadresse des BSV.
4. Turnierausschreibungen sollen mindestens vier Wochen vor dem in der jeweiligen Ausschreibung genannten Meldeschluss den Vereinen zugesendet und auf der Homepage des BSV veröffentlicht werden. Turnierausschreibungen müssen mindestens enthalten:
  - a. Art der Veranstaltung und Austragungsmodus
  - b. Spielort, Spieltage, Spielbeginn und Bedenkzeit
  - c. Turnierleitung und Schiedsrichter
  - d. Teilnahmebedingungen und Anmeldemodalitäten
  - e. Startgeld, erreichbare Ziele und Preise
  - f. Höhe des Reuegeldes
5. Alle Turniere werden bei den dem Verband angeschlossenen Vereinen durchgeführt. Der Landesspielleiter kann zu jedem Turnier oder für einzelne Runden einen neutralen Veranstaltungsort und einen abweichenden Spieltermin festlegen.
6. Die Vereine können sich um die Ausrichtung einzelner Turniere – ggf. Klassen oder Gruppen – bewerben und können für die Durchführung eine Aufwandsentschädigung gemäß der Finanzordnung des BSV erhalten.
7. Anmeldungen von Spielern und Mannschaften zu Turnieren des BSV sind grundsätzlich von den Vereinen vorzunehmen. Abweichungen davon können in den Turnierausschreibungen zugelassen werden. Spieler oder Mannschaften, die nicht entsprechend der Ausschreibung angemeldet worden sind, dürfen am Turnier nicht teilnehmen. Der zuständige Turnierleiter kann Ausnahmen zulassen. Diese Spieler oder Mannschaften zahlen vor Turnierbeginn die in der Ausschreibung festgelegte Bearbeitungsgebühr und das Reuegeld.

### 1.3 Allgemeine Spielberechtigung

1. An geschlossenen Turnieren dürfen die nach Mitgliederverwaltungsordnung aktiven Mitglieder der dem BSV angeschlossenen Vereine teilnehmen.
2. Der Landesspielleiter hat für alle Turniere unter seiner Verantwortung das ausdrückliche Recht, Spielgenehmigungen zu erteilen.
3. Zu Turnieren des Deutschen Schachbundes (DSB) oder der NDLV qualifizieren sich die bestplatzierten aktiven Mitglieder (Spieler oder Mannschaften), die die Qualifikation nach der entsprechenden Turnierordnung wahrnehmen können.
4. Die Bildung von Spielgemeinschaften unter BSV-Vereinen ist zulässig.
5. Jugendliche, die am 1. Januar des Jahres, in dem die BMM beginnt, das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, können mit einer passiven Spielberechtigung in der BMM gemeldet und eingesetzt werden.

## 1.4 Einspruch und Widerspruch

1. Gegen Maßnahmen und Entscheidungen im Rahmen des Spielbetriebes kann in Textform beim Turnierleiter mit einer Frist von sieben Tagen Einspruch eingelegt werden. Dieser entscheidet erstinstanzlich auch selbst, wenn die Entscheidung von ihm getroffen wurde. Eine Entscheidung soll innerhalb von 14 Tagen getroffen werden.
2. Gegen Entscheidungen des Turnierleiters kann Widerspruch beim Landesspielleiter mit einer Frist von sieben Tagen bei gleichzeitiger Zahlung einer Gebühr in Höhe von 25 € auf das Konto des BSV erhoben werden.
3. Innerhalb von vierzehn Tagen sind den Betroffenen Bescheide in Textform unter Hinweis auf den weiteren Rechtsweg zuzusenden.
4. Die Fristen beginnen bei Wettkämpfen mit dem Spieltag, ansonsten mit dem Tag des Erhalts der Entscheidung / des Protestes.
5. Einspruch und Widerspruch müssen den Sachverhalt, einen Antrag und die Begründung in verständlicher Form enthalten.
6. Einspruch und Widerspruch können bis zu einer Entscheidung jederzeit zurückgezogen werden. Die Gebühren werden ggf. zurückerstattet.
7. Gegen Entscheidungen des Landesspielleiters können die Betroffenen gemäß §9 (2) der Verbandsatzung den Vermittlungsausschuss anrufen.

## 1.5 Ordnungsmaßnahmen

1. Eingesetzte Schiedsrichter können Maßnahmen nach Artikel 12.9 der FIDE-Schachregeln ergreifen.
2. Zuständige Turnierleiter und der Landesspielleiter können zusätzlich gegenüber Einzelspielern und Mannschaften folgende Maßnahmen ergreifen:
  - a. Abzug von Mannschafts- oder Brettpunkten
  - b. Erhöhung der Mannschafts- oder Brettpunkte des Gegners
  - c. Neuansetzung des Wettkampfs
3. Spieler (in Einzelturnieren) oder Mannschaften, die unentschuldigt zu einer Runde fehlen, werden aus dem Turnier genommen, steigen grundsätzlich in die nächstniedere Spielklasse ab und zahlen das Reuegeld in Höhe von 50 €, das allerdings durch die Turnierausschreibung abgemildert werden kann. Ein Fehlen in der letzten Runde in der BEM muss mit der Anmeldung zum Turnier angezeigt und durch die Turnierleitung genehmigt werden. Ein Verursachen eines kampflosen Punktes wird nach 3.7 (5, 9) wie in der BMM geahndet.
4. Spieler (in Einzelturnieren) oder Mannschaften werden ferner aus dem Turnier genommen, wenn sie:
  - a. an zwei Tagen entschuldigt fehlen und trotzdem kampflose Punkte verursacht haben
  - b. an drei Tagen nicht mitgespielt haben (gewonnene kampflose Punkte nicht mitgerechnet)

Der Turnierleiter kann in begründeten Fällen anders entscheiden.

5. Angemeldete Spieler oder Mannschaften, die nach Ablauf der Wartezeit am Turnierort erscheinen und Spieler oder Mannschaften, die das Turnier nicht ordnungsgemäß beenden, zahlen ein Reuegeld gemäß der Turnierausschreibung.
6. Für Geldbußen, Geldstrafen und Reuegelder, die gegen Spieler oder Mannschaften gemäß dieser Turnierordnung verhängt werden, haften die Vereine dieser Spieler oder Mannschaften gegenüber dem BSV.

## 2 Berliner Einzelmeisterschaft

### 2.1 Allgemeine Festlegungen

1. Die Berliner Einzelmeisterschaft besteht aus Klassenturnieren und dem Qualifikationsturnier (QT). Die Klassen M, A, B, C und das QT sind geschlossene Turniere, die Klassen D sind offene Turniere.
2.
  - a. Qualifikation. Die jeweiligen Klassenberechtigungen ergeben sich aus den Platzierungen in den Klassen- und Qualifikationsturnieren der letzten Jahre sowie im QT des aktuellen Jahres.
  - b. Teilnahmeberechtigung. Ein Spieler kann in einem Jahr nur an einem Turnier der Klassen M bis C teilnehmen.
  - c. Herabstufung bei Inaktivität. Nimmt ein vorberechtigter Spieler nicht nach dem Erlangen einer Qualifikation an der BEM teil, wird er nach drei Jahren um eine Klasse herabgestuft. Dabei werden auf Antrag Jahre nicht berücksichtigt, in denen der Spieler durch die Teilnahme an offiziellen Meisterschaften des DSB, der Deutschen Schachjugend (DSJ) oder der FIDE verhindert ist, seine Berechtigung für eine Spielklasse wahrzunehmen. Spieler, die sechs Jahre inaktiv sind, werden aus der Klassenberechtigungsliste gestrichen.
  - d. Qualifikation über andere Wettbewerbe. Der Berliner Einzelpokalsieger erhält die Berechtigung, im folgenden Jahr an der M-Klasse teilzunehmen. Der Berliner Jugend-Einzelmeister U18 erhält auf Antrag die Berechtigung, im aktuellen Jahr an der M-Klasse teilzunehmen.
3. Freiplatz. Wer noch keine Klassenberechtigung besitzt oder diese nicht durch einen in den letzten drei Jahren erspielten Abstieg hat, kann entsprechend seiner Spielstärke den einzelnen Klassen für das beantragte Jahr zugeordnet werden. Dabei gelten folgende Grundsätze:

DWZ / ELO	Klasse
$\geq 2200$	M
$\geq 2000$	A
$\geq 1800$	B
$\geq 1600$	C

Der Landesspielleiter kann Spieler auf begründeten Antrag in eine höhere Klasse einstufen.

### 2.2 Die Meisterklasse (M-Klasse)

1. Die M-Klasse wird jährlich ausgetragen.
2. Der Sieger erhält den Titel: „Berliner Meister (Jahr)“.
3. Die M-Klasse wird bei bis zu zehn Teilnehmern als Rundenturnier ausgetragen. Bei mehr als zehn Teilnehmern wird Schweizer System mit maximal neun Runden gespielt.
4. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie sowie 30 s pro Zug vom ersten Zug an.
5. Pro angefangene fünf Teilnehmer steigt ein Spieler ab. Titelträger (GM, IM, FM) mit DWZ / ELO  $\geq 2300$  und Titelträgerinnen (WGM, WIM, WFM) mit DWZ / ELO  $\geq 2100$  müssen nicht absteigen.
6. Bei ungerader Teilnehmeranzahl darf der Turnierleiter einen Spieler nachnominieren.
7. Die weiteren Modalitäten regelt die Turnierausschreibung.

## 2.3 Die Klassenturniere A–D

1. Die Klassenturniere werden jährlich als Rundenturniere in mehreren Gruppen ausgetragen und beginnen nach dem QT.
2. Die Teilnehmerzahl je Gruppe soll 8 – 12 Spieler betragen. Die genaue Anzahl der Spieler in einer Gruppe bestimmt sich nach der Gesamtteilnehmerzahl einer Klasse und den Durchführungsangeboten der Vereine.
3. Hat ein Spieler mindestens eine Partie absolviert und tritt dann aus dem Turnier zurück, erhält jeder seiner Gegner, der das Turnier ohne Rücktritt beendet hat, als Ergebnis gegen diesen Spieler einen kampflösen Punkt, wenn er nicht die entsprechende Partie gewonnen hat.
4. Die Bedenkzeit je Spieler kann betragen:
  - 120 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie.

Beim Einsatz elektronischer Uhren:

- 90 min für 40 Züge zzgl. 15 min für den Rest der Partie sowie 30 s pro Zug vom ersten Zug an.
  - 90 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie sowie 30 s pro Zug vom ersten Zug an.
  - 100 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie sowie 30 s pro Zug vom ersten Zug an.
5. Aufstieg
    - Bei 5 – 7 Spielern steigt der erstplatzierte Spieler, in der D-Klasse bei 7 Spielern die beiden erstplatzierten Spieler jeder Gruppe in die nächsthöhere Klasse auf.
    - Bei 8 – 12 Spielern steigen die beiden erstplatzierten Spieler jeder Gruppe in die nächsthöhere Klasse auf.
    - Bei 13 – 15 Spielern steigen die drei erstplatzierten Spieler jeder Gruppe in die nächsthöhere Klasse auf.
    - Außerdem genügen 83 % der möglichen Punkte, analog der 7,5/9 beim Qualifikationsturnier.
  6. Spieler, die weniger als 35 % der möglichen Punkte erreicht haben, steigen ab.
  7. Bei fünf oder sechs Teilnehmern kann auch doppelrundig gespielt werden.
  8. Die weiteren Modalitäten regelt die Turnierausschreibung.

## 2.4 Das Qualifikationsturnier

1. Das QT wird jährlich ausgetragen. Es werden neun Runden nach Schweizer System gespielt.
2. Folgende Qualifikationen können erworben werden:

Erfolg	Klasse
Sieger	M
7,5 Punkte	M
6,5 Punkte	A
5,5 Punkte	B
4 Punkte	C

3. Spieler des BSV, die eine M-Klassenberechtigung haben, dürfen nicht am QT teilnehmen.
4. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie sowie 30 s pro Zug vom ersten Zug an.
5. Die weiteren Modalitäten regelt die Turnierausschreibung.

## 3 Berliner Mannschaftsmeisterschaft

### 3.1 Allgemeine Festlegungen

1. Die Berliner Mannschaftsmeisterschaft (BMM) wird grundsätzlich im Zeitraum zwischen dem 1. September eines Jahres und dem 31. Mai des Folgejahres ausgetragen.
2. Es werden Rundenturniere in Ligen und Staffeln gespielt.
3. Der Sieger der Landesliga erhält den Titel: „Berliner Mannschaftsmeister (Jahr)“.
4. Die Wettkämpfe der BMM beginnen sonntags um 9:00 Uhr.
5. Die Bedenkzeit beträgt
  - in der Landesliga sowie in der Stadtliga je Spieler 90 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie sowie 30 s pro Zug vom ersten Zug an
  - darunter je Spieler 120 min für 40 Züge zzgl. 30 min für den Rest der Partie.
6. Das Vor- oder Nachspielen einzelner Partien ist nicht gestattet.
7. Die Heimmannschaft hat an den ungeraden Brettern Schwarz und an den geraden Weiß.
8. Der gastgebende Verein hat das für den Wettkampf erforderliche Spielmaterial in ausreichender Menge und Qualität zur Verfügung zu stellen. Die Bretter sind zu nummerieren. Die Räumlichkeiten müssen eine störungsfreie Abwicklung des Wettkampfes ermöglichen, gut belüftet und ausreichend beheizt sein.
9. Während des Wettkampfes sollen die Spieler die Möglichkeit haben, warme und kalte nichtalkoholische Getränke zu erwerben.
10. Wenn eine Mannschaft einen Wettkampf aufgrund einer Überschneidung mit einer überregionalen Meisterschaft verschieben möchte, muss der Verein dies vier Wochen vor Beginn des zu verschiebenden Wettkampfes beim Turnierleiter beantragen.

### 3.2 Schiedsrichter

1. An jedem Wettkampfort ist mindestens ein Schiedsrichter einzusetzen. Für den Einsatz des Schiedsrichters ist die Heimmannschaft verantwortlich. Der Einsatz von Schiedsrichtern durch den Turnierleiter der BMM hat ungeachtet obiger Festlegung immer Vorrang. Werden Runden der BMM zentral ausgetragen, ist der Turnierleiter der BMM für den Schiedsrichtereinsatz zuständig.
2. Die eingesetzten Schiedsrichter sind den Mannschaften in geeigneter Form vor Beginn des Wettkampfes bekannt zu geben, notfalls zu erfragen.
3. Der Schiedsrichter muss sich spätestens 15 Minuten vor Wettkampfbeginn am Wettkampfort einfinden.
4. Der Schiedsrichter hat die Richtigkeit der abgegebenen Aufstellungen zu kontrollieren und ggf. korrigieren zu lassen.
5. Bei einem Streitfall entscheidet der Schiedsrichter. Dieser ist berechtigt, dazu seine eigene Partie zu unterbrechen (Uhren anhalten) und unmittelbar nach Beilegung des Streitfalles wieder aufzunehmen.
6. Gegen Entscheidungen des Schiedsrichters ist der Einspruch entsprechend dieser Turnierordnung zulässig, besonders bei Entscheidungen nach Richtlinie III.4+III.5 der FIDE-Schachregeln. In der BMM (und auch in der BFL, welche in dieser TO nicht explizit geregelt wird) findet nur Richtlinie III.5 Anwendung.

7. Der gastgebende Verein hat den kompletten Spielbericht an den Turnierleiter zu melden. Die Ergebnismeldung muss ihm spätestens zwei Tage nach dem Wettkampf vorliegen. Liegt eine Woche nach dem Wettkampf keine Ergebnismeldung vor, hat die Mannschaft des Gastgebers kampflos verloren.
8. Die von den Vereinen eingesetzten Schiedsrichter müssen mindestens eine gültige Lizenz als Verbandsschiedsrichter besitzen. Diese dürfen entweder einen Wettkampf leiten und selbst spielen oder mehrere Wettkämpfe leiten, dann aber nicht selbst spielen. RSR, NSR, FA und IA dürfen mehrere Wettkämpfe leiten, auch wenn sie selbst spielen. Die Gültigkeit der Lizenz richtet sich nach der jeweiligen Ausbildungsordnung.

### 3.3 Klasseneinteilung

1. Die BMM wird in Staffeln von jeweils zehn Mannschaften in folgenden Spielklassen durchgeführt:
  - Landesliga (eine Staffel)
  - Stadtliga (zwei Staffeln)
  - darunter vier Staffeln pro Klasse

In den beiden niedrigsten Klassen sind Abweichungen möglich.

2. Die Zuordnung der Mannschaften in die Staffeln jeder Klasse erfolgt nach den Mannschaftsmeldungen der Vereine mit dem Ziel, möglichst ausgeglichene Staffeln zu bilden. Kriterium ist der Wertungszahl-Durchschnitt der gemeldeten Stammaufstellungen. Die 4. Stadtklasse wird nach regionalen Gesichtspunkten ausgelost.
3. Neu gemeldete Mannschaften beginnen grundsätzlich in der untersten Spielklasse. Der Spelausschuss kann auf Antrag Ausnahmen genehmigen.
4. Bei Zusammenschluss von Vereinen beziehungsweise der Bildung von Spielgemeinschaften gehen die Spielberechtigungen der einzelnen Vereine auf den neuen Verein bzw. die Spielgemeinschaft über.
5. Es wird an acht Brettern, in der 4. Stadtklasse an sechs Brettern gespielt.

### 3.4 Meldungen und Ranglisten

1. Eine Spielermeldung muss immer enthalten: Verein, Nachname, Vorname, Spielercode. Sie setzt eine Eintragung in die Liste beim Referenten für Mitgliederverwaltung voraus.
2. Die Vereine melden bis zum festgesetzten Termin ihre Mannschaften und deren Spieler. Für jede Mannschaft können bis zu 16 Spieler, für die unterste Mannschaft des Vereins bis zu 32 Spieler gemeldet werden.
3. Nachmeldungen sind unter Einhaltung der unter Absatz 2 genannten Höchstzahlen bis zum Termin der sechsten Runde möglich. Sie müssen dem Turnierleiter zwei Tage vor dem beabsichtigten Einsatz vorliegen. Nachgemeldete Spieler werden der Rangfolge hinten angefügt.
4. Jeder Spieler einer Mannschaft erhält eine Codezahl, die aus zwei Doppelziffern besteht. Die erste Doppelziffer kennzeichnet die Nummer der Mannschaft und die zweite Doppelziffer die Nummer des Spielers.
5. Für jede Mannschaft sind alle Spieler außer den eigenen und den bis zu 16 ersten Spielern der ggf. nachfolgenden Mannschaft gesperrt.
6. Wird ein Spieler in einer BMM-Mannschaft aufgestellt, ist er für alle tieferen Mannschaften in dieser Runde gesperrt.



7. Stammspieler von Mannschaften überregionaler Spielklassen sind für die BMM gesperrt. Ersatzspieler von Mannschaften überregionaler Spielklassen können für die BMM nicht nachgemeldet werden.
8. Nach einem überregionalen Einsatz ist ein Spieler für die nächste Runde der BMM gesperrt. Maßgeblich hierfür ist der Termin, an dem tatsächlich gespielt wird. *Mehrere Einsätze an einem Wochenende gelten als nur ein Einsatz.*
9. Wird ein Spieler an Nr. 17 oder 18 überregional aufgestellt, ist er nach einem überregionalen Einsatz nicht gesperrt für die BMM. Allerdings gilt Abs. 8 letzter Satz.
10. Nach drei Einsätzen in höheren (auch überregionalen) Mannschaften ist ein Spieler für die verbleibenden Runden der tieferen Mannschaft gesperrt.

### 3.5 Mannschaftsaufstellungen und Aufnahme des Wettkampfes

1. Der Mannschaftsleiter hat bis spätestens zehn Minuten vor dem festgesetzten Wettkampfbeginn die Mannschaftsaufstellung beim Schiedsrichter abzugeben. Die Aufstellung muss die acht Spieler (in der 4. Stadtklasse sechs Spieler) mit Codenummern, Namen und Vornamen und die Unterschrift des Mannschaftsleiters enthalten. Freilassen eines Brettes ohne Namensnennung gilt als unvollständige Aufstellung und wird nach 3.7 (2.) geahndet. Eine Mannschaft ist nur dann richtig aufgestellt, wenn die Code-Zahlen der Spieler von Brett 1 zu Brett 8 größer werden.
2. Die korrekten Aufstellungen sind mit Wettkampfbeginn auszulegen und können danach nicht mehr geändert werden.
3. Der Mannschaftskampf darf von einer Mannschaft aufgenommen werden, wenn die Aufstellung abgegeben wurde und mindestens vier Spieler (in der 4. Stadtklasse drei Spieler) anwesend sind.
4. Wird ein Spieler ohne Mitgliedsmeldung eingesetzt, verliert er kampfflos.
5. Ist ein aufgestellter Spieler gesperrt oder sitzt zu niedrig, verliert er kampfflos.
6. Durch vertauschte Bretter verliert nur der dadurch zu tief sitzende getauschte Spieler kampfflos.
7. Tritt eine Mannschaft nicht an, erhält sie keine Punkte. Die gegnerische Mannschaft erhält zwei Mannschaftspunkte und die auf halbe Punkte aufgerundete Gewinnerwartung an Brettpunkten (mindestens die Hälfte des Maximums). Dabei wird an jedem Brett jeder Mannschaft der DWZ-Durchschnitt der bisher aufgestellten Spieler herangezogen und über alle Bretter summiert, bevor gerundet wird. In der ersten Runde werden jeweils die besten acht spielberechtigten Spieler herangezogen.

### 3.6 Auf- und Abstieg

1. Über die Platzierung innerhalb der Staffel entscheidet:
  - a. die Summe der Mannschaftspunkte
  - b. die Summe der Brettpunkte
  - c. der direkte Vergleich
  - d. die Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich
  - e. die Berliner Wertung aus allen Kämpfen
  - f. das Los
2. Der Rang von Mannschaften verschiedener Staffeln einer Klasse ergibt sich aus:
  - a. Platzierung (bei Abstieg von hinten beginnend)

- b. Summe der Mannschaftspunkte
  - c. Summe der Brettpunkte
  - d. das Los
3. Bei abweichender Rundenzahl ist die Wertung ins Verhältnis zu setzen.
  4. Aufsteiger in die Oberliga ist die bestplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft der Landesliga.
  5. Aus jeder Staffel steigen die beiden letztplatzierten Mannschaften ab, sofern sich entsprechende Aufsteiger finden. Steigen mehrere Mannschaften aus der Oberliga ab, erhöht sich die Anzahl der Absteiger jeder Klasse entsprechend.
  6. Durch Abstieg oder Rückzug frei gewordene Plätze werden von Aufsteigern der nächstniederen Klasse besetzt.

### 3.7 Gebühren

- |  |      |
|--|------|
| 1. Unvollständige oder verspätete Mannschaftsmeldung:  | 15 € |
| 2. Nichtantritt einer Mannschaft:  | 50 € |
| 3. Einsatz eines Nichtmitglieds:   | 50 € |
| 4. Einsatz eines gesperrten Spielers:  | 20 € |
| 5. Freies Brett (ggf. zusätzlich zu Abs. 4; außer letzte Mannschaft, wenn sie in der 3. oder 4. Stadtklasse spielt):                   | 10 € |
| 6. Unvollständige oder verspätete Ergebnismeldung:   | 5 €  |
| 7. Fehlen eines Schiedsrichters mit gültiger Lizenz nach 3.2.7, je Spieltag für den Heimverein:  | 20 € |
| 8. Bei begründetem Antrag innerhalb von sieben Tagen nach dem Spieltag kann einmalig je Saison die Gebühr nach Abs. 7 erlassen werden. |      |
| 9. Für die letzten beiden Runden der BMM verdoppeln sich die Gebühren. Diese Regelung findet keine Anwendung auf Abs. 7.               |      |