

Go-Bundesliga Turnierordnung

**Spielordnung für die Ligen des Deutschen Go-Bundes e. V.
Gültig ab September 2020**

Abschnitt I: Allgemeines

§1 Allgemeines

- (1) Der Deutsche Go-Bund (kurz DGoB) veranstaltet jährlich eine in Ligen gegliederte Deutsche Go-Mannschaftsmeisterschaft.
- (2) Die Deutsche Go-Mannschaftsmeisterschaft soll das Go-Spiel besonders in Deutschland und über alle Spielstärken hinweg fördern.

§2 Austragungsbedingungen

- (1) Die Ligenleiter und die Mannschaftsführer sowie der DGoB sind gemeinsam verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung der Meisterschaft und für würdevolle und der Meisterschaft angemessene Austragungsbedingungen.
- (2) Die Partien der Ligen finden normalerweise im Internet statt. Der DGoB benennt vor Saisonbeginn einen hierfür geeigneten Server sowie einen Ersatzserver. Beide Server sind so auszuwählen, daß Zuschauer die Partien kommentieren können, ohne deren Fortgang zu beeinflussen.
- (3) Im beiderseitigen Einverständnis der Mannschaftsführer können einzelne Mannschaftskämpfe auch an Holzbrettern gespielt werden. Dabei sollen gewährleistet sein a) Verfügbarkeit und Einhaltung der Spielordnung, b) Ruhe, c) ausreichend helles Licht, d) ordentliche Tische und Stühle, e) gutes Spielmaterial und f) Rauchverbot.

§3 Das Spiel

A. Grundsätzliches

- (1) Es wird nach in Deutschland üblichen japanischen Regeln gespielt.
- (2) Die Spieler haben sich sportlich zu verhalten. Insbesondere dürfen sie sich zwischen Partiebeginn und Partieende mit niemandem absprechen und weder Literatur noch Spielprogramme zu Rate ziehen.
- (3) Streitfälle werden von den Schiedsstellen nach bestem Wissen und Gewissen gelöst.
- (4) Beide Spieler und beide Mannschaftsführer sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass Farben, Bedenkzeit und Komi richtig gewählt werden.
- (5) Wird innerhalb der ersten fünf Züge festgestellt, dass Farben oder Bedenkzeit falsch gewählt sind, so wird die Partie abgebrochen und umgehend neu begonnen. Danach sind die Spielparameter gültig; Komi ist bei Partieende zu korrigieren.
- (6) Zuschauer haben dafür Sorge zu tragen, dass ihre Kommentare während der gesamten Partie für die Spieler unsichtbar oder unhörbar bleiben.

B. Das Spiel im Internet

- (7) Schwarz fordert Weiß auf dem Server zum Beginnen der Partie auf.
- (8) Serverseitiges Überschreiten der Byoyomizeit verliert die Partie.
- (9) Der Spieler hat für eine gute Anbindung an den Server zu sorgen. Sollte die Anbindung dennoch zusammenbrechen, so versucht er unverzüglich, wieder zum Server zurückzukehren und informiert den Gegner und beide Mannschaftsführer über das Anbindungsproblem. Eine Vertagung der Partie aufgrund von Anbindungsschwierigkeiten ist nur im Rahmen der vom §11(4) bestimmten 7 Tagen zulässig.

C. Das Spiel am Holzbrett

- (10) Gefangene sind für den Gegner sichtbar hinzulegen.

- (11) Das Drücken der Uhr beendet einen Zug oder ein Passen.
- (12) Die Uhr kann zum Entfernen von mindestens drei Steinen oder zum Partieende angehalten werden, außerdem in unumgänglichen Fällen wie einem Streitfall, intolerablen Störungen durch Außeneinflüsse, einem Bedürfnis im oder kurz vor dem Byoyomi usw.
- (13) Byoyomi
- (a) In einem Byoyomiblock werden die Byoyomisteine vom Spieler selbst abgezählt, während der Gegner die Byoyomizeit auf der Uhr einstellt. Beide Spieler bewilligen die eingestellte Byoyomizeit und die abgezählten Byoyomisteine. Während dieses Vorgangs ist die Uhr anzuhalten.
- (b) Byoyomisteine sind für den Gegner sichtbar hinzulegen.
- (c) In jedem Byoyomiblock sind vom Spieler in höchstens der Byoyomizeit die Byoyomisteine zu legen, woraufhin ein neuer Byoyomiblock eingestellt wird. Zum Passen im Byoyomi wird ein Byoyomistein zurückgelegt.
- (d) Überschreiten der Byoyomizeit verliert die Partie.

§4 Das Schiedsgericht

- (1) Der DGoB ernennt ein Schiedsgericht mit drei angesehenen und turniererfahrenen Mitgliedern.
- (2) Die reguläre Amtszeit eines Schiedsrichters beträgt drei Jahre. Eine Wiederernennung ist möglich.
- (3) Das Schiedsgericht entscheidet in letzter Instanz über alle ihm vorgelegten Streitfälle der Ligen.

Abschnitt II: Mannschaften und Mannschaftsführer

§5 Mannschaften

- (1) Jede Mannschaft benennt sich nach einem Ort in Deutschland.
- (2) Einer Mannschaft gehören mindestens fünf und höchstens zehn Spieler an. Wenn mindestens 2 Spieler der Mannschaft beim Meldetermin schwächer sind als 9 kyu, dürfen 12 Spieler der Mannschaft angehören. Alle Spieler der Mannschaft bis auf höchstens zwei müssen zum Meldetermin Mitglied in einem Landesverband des DGoB sein (siehe auch §7 (4)). Zu jedem Spieler ist bei der Meldung anzugeben, welchen persönlichen Bezug er zu dem Ort hat, für den die Mannschaft spielt. Es ist darauf zu achten, in die Mannschaft höchstens einen Spieler ohne Regionalbezug aufzunehmen.
- (3) Die Spieler jeder Mannschaft sind zu Saisonbeginn durchzunummerieren.
- (4) Jeder Spieler kann für höchstens zwei Mannschaften gemeldet werden. Die ersten vier Spieler einer Mannschaft dürfen nicht in einer weiteren Mannschaft einer gleichwertigen oder niederwertigen Liga gemeldet werden. Hat ein Spieler für die eine der beiden Mannschaften gespielt, so darf er in dieser Runde nicht für die andere spielen.

§6 Mannschaftsführer

- (1) Jede Mannschaft wird gegenüber dem Ligaleiter, dem DGoB und den anderen Mannschaften derselben Liga durch einen Mannschaftsführer vertreten. Der Mannschaftsführer braucht nicht Spieler der Mannschaft zu sein. Er muss jedoch Mitglied eines Landesverbandes des DGoB sein.
- (2) Ein Mannschaftsführer kann nicht zugleich auch Mannschaftsführer oder Spieler einer anderen Mannschaft derselben Liga sein.
- (3) Jeder Mannschaftsführer gibt gegenüber dem Ligaleiter eine E-Mailadresse an, die er im Regelfall mehrmals in der Woche abrufen. Diese E-Mailadresse ist den übrigen Mannschaftsführern derselben Liga in geeigneter Form bekanntzumachen, um hierüber Terminfragen und Schiedsfälle zu klären und Ergebnisse zu melden. Jeder Mannschaftsführer

nennt dem Ligaleiter außerdem eine Telefonnummer, unter der er für gewöhnlich an Wochentagen zu erreichen ist.

(4) Die Spieler einer Mannschaft können gegenüber dem Ligaleiter mit Mehrheitsbeschluss jederzeit erklären, dass sie ihren bisherigen Mannschaftsführer durch einen anderen ersetzen.

§7 Meldung der Mannschaften

(1) Der Mannschaftsführer teilt dem DGoB jedes Jahr spätestens zum Meldeschluss am 1. August mit, ob die Mannschaft in der kommenden Saison in den Ligen mitspielt. Er gibt dabei gegebenenfalls eine vorläufige Aufstellung der Mannschaft für die Saison an.

(2) Falls ein Mannschaftsführer einer bestehenden Mannschaft die Mannschaft abmeldet, so vergewissert sich der DGoB, dass dies auch der Wille der Mannschaft ist. Sollte die Mannschaft entgegen der Äußerung ihres Mannschaftsführers weiterspielen wollen, so muß sie gemäß §6(4) unverzüglich einen neuen Mannschaftsführer bestimmen.

(3) Der DGoB weist jeder gemeldeten Mannschaft bis zum 15. August gemäß §15 und §16 eine Liga zu.

(4a) Der Mannschaftsführer gibt dem Ligaleiter bis zum 1. September die endgültige, durchnummerierte Mannschaftsmeldung bekannt. Für jeden Spieler der Mannschaft, der zum 1. September nicht Mitglied in einem Landesverband des DGoB, zahlt der Mannschaftsführer dem DGoB den Betrag von 20 Euro als Startgeld.

(4b) Nichtmitglieder, für die das Startgeld bis zum 01. Februar der laufenden Saison nicht bezahlt wurde, werden bis Saisonende gesperrt. Mannschaften, die bis zum 01. Juli das Startgeld nicht bezahlt haben dürfen für die nächste Saison nicht angemeldet werden.

(4c) Sperren können durch Eintritt in einen Landesverband aufgehoben werden.

(4d) Die Startgeldregelung gilt nicht für Jugendliche unterhalb der ersten beiden Ligen.

(5) Falls der Ligaleiter der Meinung ist, dass die Nummerierung einer Mannschaft ungewöhnlich stark von ihrer Spielstärkenreihenfolge abweicht, so kann er den betreffenden Mannschaftsführer bis zum 8. September zu einer Umnummerierung verpflichten. Gegen diesen Beschluss kann der Mannschaftsführer bis zum 15. September Widerspruch beim Schiedsgericht einlegen.

(6) In allen Ligen außer der Bundesliga und der zweiten Bundesliga kann der Mannschaftsführer unter Einhaltung von §5(2) bis zum 1. Januar weitere Spieler für die Mannschaft nachmelden und die Nummerierung innerhalb der Mannschaft ändern. Es ist zulässig, bis zu 2 Spielern abzumelden.

Abgemeldete Spieler dürfen erst in der darauffolgenden Saison in einer anderen Mannschaft aufgestellt werden. Wie in Absatz (5) kann der Ligaleiter bis zum 8. Januar eine Umnummerierung vorschreiben, gegen welche der Mannschaftsführer Widerspruch beim Schiedsgericht einlegen kann. Die neue Mannschaftsaufstellung tritt am 10. Januar oder im Widerspruchsfall nach Entscheidung des Schiedsgerichts in Kraft.

Abschnitt III: Ligen und Ligenleiter

§8 Ligenstruktur

(1) Jede Liga besteht im Regelfall aus 10 Mannschaften. Die untersten Ligen können von dieser Zahl nach oben oder unten abweichen. Eine Liga muss aus mindestens 5 Mannschaften bestehen.

(2) Die höchste Liga ist die Bundesliga. Sie ist eingleisig.

(3) Die zweithöchste Liga ist die zweite Bundesliga. Sie ist ebenfalls eingleisig.

(4) Alle übrigen Ligen sind der zweiten Bundesliga direkt oder über Zwischenligen untergeordnet. Sie können nach regionalen Gesichtspunkten mehrgleisig als Nachbarligen gestaltet sein.

(5) Die genaue Ligenstruktur der kommenden Saison wird vom DGoB bis zum 15. August

festgelegt.

§9 Ligaleiter

- (1) Der DGoB benennt für jede Liga einen Ligaleiter, der in keiner der beteiligten Mannschaften Spieler oder Mannschaftsführer ist.
- (2) Der Ligaleiter stellt den Spielplan der Liga auf, nimmt die Ergebnismeldungen der Mannschaftsführer entgegen und organisiert in Zusammenarbeit mit den Leitern der über-, neben- und untergeordneten Ligen etwaige zusätzliche Aufstiegs- und Abstiegsspiele.
- (3) Der Ligaleiter sorgt dafür, dass alle wichtigen Nachrichten und Ergebnisse der Deutschen Go-Zeitung, den Internetmedien des DGoB und den Mannschaftsführern zeitnah zur Verfügung stehen.

§10 Spielplan

- (1) In einer Liga mit 5 bis 7 Mannschaften spielt jede Mannschaft zweimal gegen jede andere Mannschaft. In der Rückrunde wird dabei die Farbverteilung im Vergleich zur Hinrunde gewechselt.
- (2) In einer Liga mit 8 bis 12 Mannschaften spielt jede Mannschaft einmal gegen jede andere Mannschaft. Die Farben sollen dabei ausgewogen verteilt sein.
- (3) In einer Liga mit mehr als 12 Mannschaften wird im Schweizer System gespielt. Die Begegnungen des nächsten Spieltages werden spätestens eine Woche nach Beendigung des vorigen Spieltages durch den Ligaleiter veröffentlicht.
- (4) Der Ligaleiter veröffentlicht zu Saisonbeginn den genauen Spielplan. Die erstgenannte Mannschaft jeder Paarung hat dabei an den Brettern mit ungerader Nummer Schwarz und an den Brettern mit gerader Nummer Weiß.
- (5) Die Spielzeit der Liga beginnt am 15. September und dauert bis zum 31. Mai des Folgejahres. Der reguläre Spieltermin ist jeweils ein Donnerstag um 20.30 Uhr deutscher Ortszeit. Der Ligaleiter achtet bei der Festsetzung darauf, daß Termine nicht zu dicht liegen und Feiertage und Ferien nach Möglichkeit gemieden werden. Sofern es die Mannschaftszahlen zulassen, sind gemeinsame Spieltermine aller Ligen wünschenswert. In der Bundesliga sind die Termine in Absprache mit dem DGoB-Vorstand so zu wählen, dass Terminkonflikte mit anderen nationalen oder internationalen Go-Ereignissen von ausgewiesenem Stellenwert möglichst vermieden werden.

Abschnitt IV: Spielbetrieb

§11 Terminvereinbarung

- (1) Die beiden Mannschaftsführer einer Paarung vereinbaren so früh wie möglich den/die genauen Spieltermin(e). Es ist zulässig, einzelne Partien zu terminieren. Falls beide Mannschaftsführer am Holzbrett spielen wollen, so findet der Mannschaftskampf dort statt.
- (2) Falls ein Mannschaftsführer zum Spieltermin der Mannschaft nicht selbst anwesend sein kann, ernennt er gegenüber dem gegnerischen Mannschaftsführer und dem Ligaleiter einen der anwesenden Spieler der Mannschaft zum Stellvertreter. Der Mannschaftsführer gibt dem Gegner bekannt, unter welchem Account er oder sein Stellvertreter anwesend ist.
- (3) Die genauen Spieltermine sind dem Ligaleiter bekanntzugeben und von diesem baldmöglichst zu veröffentlichen, damit sich interessierte Zuschauer darauf einstellen können.
- (4) Der Termin eines Mannschaftskampfes im Internet darf höchstens 7 Tage vor und keinesfalls nach dem regulären Spieltermin liegen. Falls sich die Mannschaftsführer nicht auf einen anderen Termin einigen können, bleibt es stets beim regulären Spieltermin. Entscheidungs- und Relegationsspiele müssen spätestens zum vom Fachsekretär bestimmten Termin stattfinden. Es dürfen einzelne Partien terminiert werden.
- (5) *Entfällt*

§12 Mannschaftskampf

- (1) Bei einem Mannschaftskampf benennt jede Mannschaft für jedes Brett einen ihrer Spieler in aufsteigender Nummerierung.
- (2) Die Mannschaftsführer oder ihre Stellvertreter begrüßen einander zum vereinbarten Spieltermin und geben einander ihre Aufstellungen bekannt.
- (3) Alle Partien sollen pünktlich zum vereinbarten Spieltermin beginnen. Kann eine Partie 30 Minuten nach dem geplanten Termin nicht gespielt werden, so verliert das Team an diesem Brett, das dafür die Verantwortung trägt. Die Mannschaftsführer können sich innerhalb dieser 30 Minuten Wartezeit jedoch auf einen Alternativtermin verständigen, sofern er im Rahmen des Zeitfensters für diesen Spieltag liegt .
- (4) Weiß erhält an allen Brettern 7 Komi.
- (5) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus Byoyomi. Das Byoyomi beträgt im Internet 15 Steine in 5 Minuten und am Holzbrett 10 Steine in 5 Minuten.
- (6) Als Schiedsstellen fungieren in erster Instanz die beiden Mannschaftsführer oder ihre Stellvertreter, in zweiter Instanz der Ligaleiter und in dritter Instanz das Schiedsgericht.
- (7) Hat eine Mannschaft mehr Bretter gewonnen als die andere Mannschaft, so gewinnt sie den Mannschaftskampf und erhält 2 Siegpunkte, die unterlegene Mannschaft erhält keinen Siegpunkt. Bei Gleichstand erhalten beide Mannschaften je einen Siegpunkt. Treten beide Mannschaften nicht an, dann erhalten sie keinen Siegpunkt.
- (8) Jede Mannschaft erhält für ein gewonnenes Brett zwei Brettunkte, für ein Jigo einen Brettunkt und für ein verlorenes Brett keinen Brettunkt. Lassen beide Mannschaften das selbe Brett frei, so gilt dieses für beide als verloren.
- (9) Wenn ein Spieler an Brett zwei bis vier nicht antritt, wird seiner Mannschaft ein Brettunkt in der Tabelle abgezogen, an Brett eins zwei Brettunkte. Das gilt auch dann, wenn das selbe Brett von beiden Mannschaften freigelassen wird.
- (10) Lässt eine Mannschaft ein Brett unbesetzt, für welches kein Spieler nach §12(1) genannt wurde, verliert sie diese Partie und alle Partien der niedrigeren Bretter, und es wird ihr ein Brettunkt abgezogen.
- (11) Für die ersten vier und für je folgende zwei (also 6, 8,...) Brettunktabzüge wird zusätzlich einen Siegpunkt abgezogen.
- (12) Tritt eine Mannschaft aufgrund eines Aufstellungsfehlers nicht in aufsteigender Folge der Rangnummer an, verliert sie die Partie jedes ihrer Spieler, der eine niedrigere Rangnummer hat als einer der vor ihm aufgestellten Spieler.
- (13) Ein Freilos wird mit einem Siegpunkt und vier Brettunkten bewertet.
- (14) Der Mannschaftsführer der Siegermannschaft meldet dem Ligaleiter binnen 18 Stunden nach Beendigung des Mannschaftskampfs das Ergebnis. Bei der Ergebnismeldung sind auch die eingesetzten Spieler beider Teams zu nennen. Falls der Mannschaftskampf unentschieden endet, obliegt die Meldepflicht dem Mannschaftsführer derjenigen Mannschaft, die Schwarz an Brett 1 spielte.

§13 Tabelle

- (1) Der Ligaleiter führt nach jedem Spieltag eine Tabelle aller Mannschaften der Liga.
- (2) Tritt eine Mannschaft während einer Saison in drei Mannschaftskämpfen nicht an, so werden alle ihre Partien nachträglich annulliert und die Mannschaft wird auf den letzten Platz der Liga gesetzt. Geschieht dies in einer Liga, der keine anderen Ligen untergeordnet sind, so darf diese Mannschaft für die kommende Saison nicht erneut gemeldet werden.
- (3) In der Tabelle werden die Mannschaften nacheinander nach den folgenden Kriterien aufgelistet:
 1. Siegpunkte nach §12(7) nach Abzug der Siegpunkte (nach §12(11))
 2. Brettunkte nach §12(8) nach Abzug der Brettunkte (nach §12(9))

3. Brettpunkte an Brett 1
4. Brettpunkte an Brett 2
5. Brettpunkte an Brett 3
6. Los

§13a Entscheidungs- und Relegationsspiele

- (1) Ist in dieser Ordnung nichts anderes geregelt, so gelten für Entscheidungsspiele die Regelungen von §12.
- (2) Der Mannschaftskampf wird an 5 Brettern ausgetragen; Weiß erhält an allen Brettern 6,5 Komi.
- (3) Das Team der Liga mit der höheren Kennziffer erhält schwarz an den Brettern 1, 3 und 5.

Abschnitt V: Meisterschaft, Auf- und Abstieg

§14 Meisterschaft

- (1) Falls sich nach dem letzten Spieltag der Bundesliga vor Losentscheid mehrere Mannschaften den ersten Tabellenplatz teilen, so wird unter diesen an einem vom Ligaleiter unter Rücksprache mit den Mannschaftsführern der beteiligten Mannschaften festzulegenden Termin ein weiteres Turnier nach dem Knockout-System an jeweils vier Brettern ausgetragen. Die Paarungen werden vom Ligaleiter gelöst. Die Bedenkzeit beträgt an allen Brettern 20 Minuten ohne Byoyomi. Über das Ergebnis jeder Paarung entscheiden die Kriterien von §13(3). Die Siegermannschaft des Knockout nimmt in der endgültigen Tabelle den ersten Platz ein. Über die Platzierung der übrigen Mannschaften, die am Knockout teilnahmen, entscheiden die Kriterien von §13(4).
- (2) Die Mannschaft auf Platz 1 der endgültigen Tabelle der Bundesliga erhält den Titel „Deutscher Mannschaftsmeister“.

§15 Auf- und Abstieg

- (1) Falls einer bestimmten Liga nur eine andere Liga untergeordnet ist, so gilt folgendes:
 - Die zwei letztplatzierten Mannschaften der übergeordneten Liga steigen in die untergeordnete Liga ab.
 - Die erst- und zweitplatzierten Mannschaften der untergeordneten Liga steigen in die übergeordnete Liga auf.
- (2) Falls einer bestimmten Liga zwei andere Ligen untergeordnet sind, gilt folgendes:
 - Die zwei letztplatzierten Mannschaften der übergeordneten Liga steigen in die untergeordnete Liga ab.
 - Die jeweils zweitplatzierten Mannschaften der untergeordneten Ligen tragen gegeneinander ein Entscheidungsspiel aus. Der Verlierer spielt in der folgenden Saison in einer der untergeordneten Ligen, der Gewinner spielt einen Mannschaftskampf nach §13a gegen die drittletzte Mannschaft der übergeordneten Liga. Die siegreiche Mannschaft spielt in der folgenden Saison in der übergeordneten Liga, die Verlierermannschaft in einer der beiden untergeordneten Ligen.
 - Die jeweils erstplatzierten Mannschaften der untergeordneten Ligen steigen in die übergeordnete Liga auf.
- (2a) Falls einer Liga zwei andere Ligen übergeordnet sind, so gilt folgendes:
 - Die zwei letztplatzierten Mannschaften der beiden übergeordneten Ligen steigen in die untergeordnete Liga ab, die Mannschaften auf Platz 1-4 der untergeordneten Liga steigen in die beiden übergeordneten Ligen auf.
- (3) Falls sich nach dem letzten Spieltag einer Liga vor Losentscheid mehrere Mannschaften einen Auf- oder Abstiegsplatz teilen, so wird unter diesen ein weiteres Turnier „jede gegen

jede“ an jeweils vier Brettern ausgetragen. Die Paarungen werden vom Ligaleiter gelöst. Die Bedenkzeit beträgt an allen Brettern 20 Minuten ohne Byoyomi. Über die Platzierung der Mannschaften entscheiden die Kriterien von §13(3).

(4) Die Platzierungs-, Auf- und Abstiegskämpfe sollen bis zum 30. Juni beendet sein. Die Termine werden vom Fachsekretär Bundesliga zu Saisonbeginn festgelegt und veröffentlicht.

§15a Sprungaufstieg

(1) Unter folgenden Voraussetzungen kann eine Mannschaft von einer Liga (n) die nächsthöhere Liga (n-1) überspringen und in eine Liga (n-2) aufsteigen:

- Die Mannschaft ist Ligameister und hat nach dem letzten Spieltag mindestens 64 Brettunkte.
- Die Mannschaft hat spätestens 3 Tagen nach dem letzten Spieltag den Sprungaufstieg beim Fachsekretär beantragt.
- In der übernächsten Liga (n-2) ist ein Platz durch Teamabmeldung frei geworden.

§16 Über- und unterschüssige Mannschaften

(1) Eine Mannschaft, die sich für den Ligenbetrieb des DGoB neu anmeldet, wird der untersten Liga zugeordnet.

(2) Falls nach Ermittlung der Auf- und Absteiger gemäß §15 und nach Meldeschluss gemäß §7(1) eine Liga in der kommenden Saison weniger als zehn Mannschaften enthielte und falls untergeordnete Ligen existieren, so wird die Liga nacheinander durch folgende Mannschaften auf (wenn möglich) zehn Mannschaften ergänzt:

- Die Unterlegenen der Relegations- oder Aufstiegskämpfe in Reihenfolge ihrer Platzierung gemäß § 13a (2)
- weitere Mannschaften aus den untergeordneten Ligen, geordnet zuerst nach Tabellenplatz und dann nach §13(4).

(3) Falls nach Ermittlung der Auf- und Absteiger gemäß §15 und nach Meldeschluss gemäß §7(1) eine Liga in der kommenden Saison mehr als zehn Mannschaften enthielte und falls untergeordnete Ligen existieren, so wird die Liga auf zehn Mannschaften verkleinert, indem die in der Tabelle am schlechtesten platzierten Mannschaften in die jeweils passende untergeordnete Liga absteigen.

(4) Falls eine Liga, der keine weitere Liga mehr untergeordnet ist, weniger als fünf Mannschaften enthielte, so löst der DGoB diese Liga auf und ordnet ihre Mannschaften den Nachbarligen (falls solche existieren) oder andernfalls der übergeordneten Liga zu.

(5) Die Regelungen der Absätze (1), (2), (3) und (4) werden zuerst auf die erste Bundesliga angewendet, anschließend fortlaufend auf die untergeordneten Ligen.

Abschnitt VI: Weitere Regelungen

§17 Schlussbestimmung

(1) Diese Spielordnung tritt am 01.09.2020 in Kraft.

Ergänzende Informationen

§1(1): Dem DGoB (vertreten durch seinen Vorstand) erwachsen aus der Spielordnung zahlreiche Aufgaben. Es wird vom DGoB-Vorstand erwartet, dass er wenigstens den Großteil der ihm aus der Spielordnung erwachsenden Aufgaben an einen Fachsekretär „Bundesliga“ zur weitgehend eigenverantwortlichen Erledigung delegiert.

§5(1): In begründeten Ausnahmefällen kann der DGoB einer Mannschaft auch erlauben, sich nach einer Region innerhalb Deutschlands statt nach einem Ort zu benennen.

§7(6): Auch für nachgemeldete Spieler, die zum 1. Januar keine Mitglieder sind, entrichtet der Mannschaftsführer 20 Euro an den DGoB. Die Nachmeldung von Nichtmitgliedern ist nur möglich, wenn dadurch die Gesamtzahl der Nichtmitglieder in der Mannschaft zum 1. Januar höchstens zwei beträgt. Jugendliche, die nicht in den Ligen 1 und 2 spielen, werden bei der Feststellung der Anzahl der Nichtmitglieder nicht mitgezählt.

§9(1): Die Ligenleiter verschiedener Ligen können auch personell identisch sein. Zum Beispiel kann der Fachsekretär Bundesliga die Leitung aller Ligen übernehmen, in denen er nicht selbst mitspielt.

§9(2)/§10(3): Der Ligaleiter muss den Spielplan nicht unbedingt durch Auslosung ermitteln. Er kann ihn stattdessen auch so gestalten, dass vermeintliche Spitzenpartien eher gegen Saisonende stattfinden oder dass Partien von Mannschaften, die beabsichtigen, untereinander am Holzbrett zu spielen, auf aufeinanderfolgende Spieltage fallen.

§12(5): Das Byoyomi versteht sich „ohne Aufbrauchen der Restzeit“, d.h. nachdem alle Steine eines Byoyomiblocks weggespielt wurden, werden Steine und Zeit exakt wie angegeben neu bestellt.

§13(2): Falls in einer Liga mehr Mannschaften durch Nichtantritt ausfallen, als es Abstiegsplätze gibt, entscheidet das Schiedsgericht über weitere Disziplinarmaßnahmen und Auswirkungen auf Auf- und Abstiegsregelungen.

§14(1)/§15(3): Kommt es bei den Platzierungskämpfen immer noch zu keiner eindeutigen Entscheidung, entscheidet das Los.