

Turnierordnung der Go-Blitz-Landesverbandsmeisterschaft im LV-BST

1 Allgemeines

- (1) Der Go-Landesverband Brandenburg-Sachsen-Thüringen (kurz LV-BST) veranstaltet jährlich eine Go-Blitz-Landesverbandsmeisterschaft (kurz BVMS)

2 Austragungsbedingungen

- (1) Der Ausrichter, der Turnierleiter und der LV-BST sind gemeinsam verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung des Turnieres und für angemessene Austragungsbedingungen.
- (2) Es sollen gewährleistet sein:
 - Verfügbarkeit und Einhaltung der Turnierordnung
 - Ruhe
 - ausreichend helles Licht
 - ordentliche Tische und Stühle
 - gutes Spielmaterial
 - Rauchverbot.

3 Das Spiel

- (1) Es wird nach in Deutschland üblichen japanischen Regeln gespielt.
- (2) Die Spieler haben sich sportlich zu verhalten. Der Gegner darf beim Setzen oder Uhrdrücken nicht behindert werden.
- (3) Vor dem Start der Partie vergessen sich die Spieler über die korrekte Zeiteinstellung. Weiß entscheidet, ob die Uhr rechts oder links des Brettes steht, und drückt die Uhr, bevor Schwarz zieht.
- (4) Gefangene Steine sind für den Gegner sichtbar abzulegen.
- (5) Das Drücken der Uhr oder ein Passen beendet einen Zug.
- (6) Die Uhr ist mit der Hand zu drücken, welche gerade einen Stein gesetzt hat.
- (7) Die Uhr kann zum Entfernen von mindestens drei Steinen oder zum Parieende angehalten werden, außerdem in unumgänglichen Situationen wie einem Streitfall, intolerablen Störungen durch Außeninflüsse, einem Bedürfnis im oder kurz vor dem Byoyomi sowie in anderen besonderen Fällen.
- (8) Überschreiten der Zeit verliert die Partie.
- (9) Jeder legale Zug und jedes legale Passen werden als sportlich angesehen. Wenn es jedoch nur noch Neutrale gibt und wenn der Gegner gerade gepasst hat, dann ist Passen Pflicht.
- (10) Gibt es nach aufeinander folgendem Passen beider Spieler nur noch Neutrale, dann belegen die Spieler sie. Anderfalls wird die Zeit jedes Spielers auf 1 Minute gestellt und die Partie wieder aufgenommen, wobei derjenige, der zuletzt gepasst hat, als Zweiter spielt.
- (11) Streitfälle werden von den Schiedsstellen nach bestem Wissen und Gewissen gelöst

4 Teilnahme

- (1) An der BVMS kann jede Go-Spielerin und jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:
 - Mitgliedschaft im LV-BST
 - Mindestspielstärke von 1 Dan für Gruppe A, 6 Kyu für Gruppe B, oder 20 Kyu für Gruppe C
- (2) Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.
- (3) Das Startgeld wird vom Veranstalter festgelegt.

5 Ausrichtung

- (1) Der LV-BST entscheidet über den Ausrichter der BVMS. Wenn kein geeigneter Ausrichter gefunden werden kann, ist das Turnier vom LV-BST zu organisieren.
- (2) Im Falle, dass die Ausgaben die Startgelder übersteigen, erstattet der LV-BST dem Ausrichter die Differenz bis zu 50 Euro. Handelt es sich um mehr als 50 Euro, so kann eine volle Erstattung beim LV-BST beantragt werden.

6 Ausschreibung

- (1) Die BVMS ist vom LV-BST auszuschreiben. Die Ausschreibung erfolgt in der DGoZ und zusätzlich auf der Homepage des LV-BST. Die Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:
 - Turnierort
 - Zeitplan
 - Modalitäten zur Anmeldung
 - Turniersystem und Bedenkzeiten
 - Startgebühr und Preise
 - Kontaktperson für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

7 Durchführung

7.1 Turnierleitung, Schiedsgericht

- (1) Der LV-BST ernennt einen Turnierleiter.
- (2) Die Teilnehmer wählen aus den eigenen Reihen ein Schiedsgericht mit drei Mitgliedern. Die Wahl kann durch Akklamation geschehen.
- (3) Über Streitfragen entscheidet zunächst der Turnierleiter. Falls eine der beiden streitenden Parteien mit der Entscheidung nicht einverstanden ist, so kann diese das Schiedsgericht herbeirufen, welches eine endgültige Entscheidung fällt.

7.2 Turniermodus

- (1) Bei 10 oder weniger Teilnehmern innerhalb einer Gruppe wird doppeltes (bzw. vierfaches, sechsfaches, ...) "Jeder gegen Jeden" gespielt. Es gibt so viele Runden wie möglich, jedoch höchstens 20, und keinen Rundenüberhang im doppeltem "Jeder gegen Jeden".
- (2) Bei 11 oder mehr Teilnehmern werden 16 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen.
- (3) Weiß erhält 6 Komi.
- (4) In Gruppe A und B werden keine Vorgabesteine vergeben. In Gruppe C wird mit reduzierten Vorgabesteinen (-2) gespielt. Es werden maximal 6 Vorgabesteine gegeben.
- (5) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 10 Minuten und kein Byoyomi.

7.3 Zeitplan

- (1) Das Turnier findet entweder an einem Samstag oder an einem Sonntag statt. Der Turnierleiter verkündet unmittelbar vor Turnierbeginn den endgültigen Zeitplan.
- (2) Der Turnierleiter bestimmt über den Start einer Runde.
- (3) Eine Partie ist von einem Spieler kampflos verloren, wenn er nicht innerhalb von drei Minuten nach der vom Turnierleiter festgelegten Startzeit zum Spielen der Partie angetreten ist. Gilt dies für beide Spieler, so haben beide die Partie kampflos verloren.

7.4 Wertung

- (1) Nach Beendigung des Turnieres wird vom Turnierleiter eine Tabelle erstellt, aus der die Platzierungen aller Teilnehmer hervorgeht.
- (2) Bei Punktgleichheit werden folgende Kriterien nacheinander angewandt:
 - Summe der Gegnerpunkte (SOS)
 - Summe der Summen der Gegnerpunkte (SOSOS)
 - Direkter Vergleich
- (3) Wenn nach Absatz (2) mehrere Spieler an der Tabellenspitze einer Gruppe stehen, so wird unter diesen ein Turnier nach dem Knockout-System um den ersten Platz ausgespielt. Die unterlegenen Spieler teilen sich Platz 2. Dabei hat jeder Spieler 10 Minuten Bedenkzeit und kein Byoyomi. Die Farbwahl wird durch Nigiri bestimmt. Weiß erhält 6 Komi und gewinnt Jigo.
- (4) Der Sieger der Gruppe A trägt den Titel "Verbandsmeister des LV-BST".

7.5 Preise

- (1) Zur Mitgliederversammlung 2005 in Dresden wurde beschlossen keine Geldpreise zu vergeben.
- (2) Der LV-BST überreicht den 3 Erstplatzierten jeder Gruppe ein Urkunde und den Gruppensiegern einen Wanderpokal.

8 Schlussbestimmungen

- (1) Diese Turnierordnung tritt am 23.09.2004 in Kraft.

Ergänzende Informationen

- 3(2) Unklares Plazieren eines Steins, Halten der Hand über der Uhr nach dem Drücken oder Setzen auf Zeit des Gegners sind Behinderungen des Gegners.
- 3(8) Partieverlust durch Überschreiten der Zeit beende die Partie. Als Konsequenz kann der Gegner nicht ebenfalls auf Zeit verlieren, wenn er auf die abgelaufene Zeit hinweist und nicht mehr die Uhr drückt. Passen beide Spieler aufeinander folgend, so stoppt das die Zeit in dem Augenblick, da der zweite Spieler zum Passen die Uhr drückt. Bis zu diesem Augenblick einschließlich ist ein Verlieren durch Zeit möglich.

(1) Rundenanzahl:

Teilnehmer	Jeder gegen Jeden	Runden insgesamt:
9-10	doppelt	18
7-8	doppelt	14
5-6	vierfach	20
3-4	sechsfach	18
2	20fach	20

(2) Paarungstabelle:

Teilnehmer	Runde	Paarungen
2	1	1-2
3-4	1	1-2 2-4
	2	4-1 2-3
	3	1-3 4-2
5-6	1	1-2 6-3 4-5
	2	6-1 3-4 5-2
	3	1-5 2-3 4-6
	4	4-1 3-5 6-2
	5	1-3 2-4 5-6
7-8	1	1-2 3-8 5-6 7-4
	2	8-1 2-7 4-5 6-3
	3	1-7 3-4 5-2 8-6
	4	6-1 2-3 4-8 7-5
	5	1-5 3-7 6-4 8-2
	6	4-1 2-6 5-3 7-8
	7	1-3 4-2 6-7 8-5
9-10	1	1-2 4-9 6-7 8-5 10-3
	2	10-1 3-8 5-6 7-4 9-2
	3	1-9 2-7 4-5 6-3 8-10
	4	8-1 3-4 5-2 7-9 10-6
	5	1-7 2-3 4-10 6-8 9-5
	6	6-1 3-9 5-7 8-4 10-2
	7	1-5 2-8 4-6 7-3 9-10
	8	4-1 3-5 6-2 8-9 10-7
	9	1-3 2-4 5-10 7-8 9-6