

# 9x9- und 13x13-Marathonturnier

**Teilnehmen** kann jeder: einfach Name und Spielstärke in die Tabelle eintragen. Bei Kindern und Jugendlichen wird für den KiJu-Pokal auch das Geburtsjahr benötigt.

Jeder sucht sich seine **Gegner** selbst und spielt so oft er will. Partien im Hauptturnier haben aber natürlich Vorrang.

Nach einer **9x9**-Partie, die nicht Jigo (unentschieden) endet, trägt der Sieger sofort in das nächste freie Feld seiner Zeile die Nummer des Gegners und "+" **und** in das nächste freie Feld der Zeile des Gegners die eigene Nummer und "-" ein. Eine gewonnene **13x13**-Partie wird wie zwei gewonnene 9x9-Partien gegen denselben Gegner gewertet.

**Sieger** des Marathonturniers wird derjenige, der am Sonntag um 16 Uhr die meisten Punkte hat. Jedes "+" zählt einen Punkt, für jedes "-" wird ein Punkt abgezogen. Bei Gleichstand zählt die höhere Zahl von Pluspunkten, dann der direkte Vergleich.

**Wichtig:** Jeder darf gegen denselben Gegner höchstens eine 13x13-Partie und zwei 9x9-Partien spielen. Jigos zählen nicht mit.

Die Spieler einigen sich auf die **Brettgröße** und die **Bedenkzeit** (höchstens 5 Minuten auf 9x9 und 10 Minuten auf 13x13); es kann aber auch (bitte einigermaßen zügig) ohne Uhr gespielt werden.

**Vorgabe** und **Komi** können frei vereinbart werden; empfohlen werden die Werte in folgender Tabelle. Negative Komi sind Komi für Schwarz.

<b>9x9</b>		Spielstärken- unterschied	<b>13x13</b>	
Vorgabe	Komi		Vorgabe	Komi
-	6	0	-	8
-	4	1	-	4
-	2	2	-	0
-	0	3	2	8
-	-2	4	2	4
-	-4	5	2	0
-	-6	6	3	8
2	6	7	3	4
2	4	8	3	0
2	2	9	4	8
2	0	10	4	4
2	-2	11	4	0
2	-4	12	5	8
2	-6	13	5	4
3	6	14	5	0
3	4	15	6	8
3	2	16	6	4
3	0	17	6	0
3	-2	18	7	8
3	-4	19	7	4
3	-6	20	7	0
4	6	21	8	8
4	4	22	8	4
4	2	23	8	0
4	0	24	9	8
4	-2	25	9	4
4	-4	26	9	0
4	-6	27	9	-4
4	-8	28	9	-8
4	-10	29	9	-12
4	-12	30	9	-16