

# Turnierordnung zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft

Deutscher Go-Bund e.V.

In der Fassung vom 18.11.2001;

in Kraft getreten am 1.1.2002;

zuletzt geändert am 12.3.2010.

## Änderungshistorie (seit 2007)

Datum	Autor	Änderung
12. März 2010	Michael Marz	Anpassung von §5(2), §6(2), §6(4), §9(1), §10(1), §10(4), §12B(1), §13B(1), §14(1), §14(3), §12E(7), §12F(1), ergänzende Bemerkungen zu §9(1) gemäß Beschlüssen der Delegiertenversammlung in Castrop-Rauxel
12. Juni 2008	Michael Marz	Umformulierung von §4(5), autorisiert durch FS Meisterschaft und Vorstand.
12. Juni 2008	Michael Marz	Kleinere Korrekturen, u.a. nach Bemerkungen von Bernd Gramlich: <ul style="list-style-type: none"><li>• §5(2): Wortdreher korrigiert.</li><li>• §§6(3), 10(3): Umformulierung zur besseren Lesbarkeit.</li><li>• §(8) B.: Umformulierung ohne inhaltliche Änderung.</li><li>• Anpassung diverser Aspekte der ergänzenden Informationen.</li></ul>
4. Juni 2008	Michael Marz	Durchsicht und Freigabe
22. Mai 2008	Tobias Berben	Einarbeitung des Eilverfahrensbeschluss zur Abschaffung der Zwischenrunde

## Abschnitt I: Allgemeines

### §1 Allgemeines

(1) Der Deutsche Go-Bund (kurz DGoB) veranstaltet jährlich die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (DGEM), die sich aus der Vorrunde und der Endrunde zusammensetzt.

### §2 Austragungsbedingungen

(1) Der Ausrichter, der Turnierleiter und der DGoB sind gemeinsam verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers und für würdevolle und dem Turnier angemessene Austragungsbedingungen.

(2) Es sollen gewährleistet sein

- a) Verfügbarkeit und Einhaltung der Turnierordnung,
- b) Ruhe,
- c) ausreichend helles Licht,
- d) ordentliche Tische und Stühle,
- e) gutes Spielmaterial und
- f) Rauchverbot.

(3) Mit der Teilnahme an der Meisterschaft erklären sich die Spieler damit einverstanden, dass ihre Namen und Spielstärken sowie Clubs bzw. Wohnorte in Ergebnislisten und Turnierberichten veröffentlicht werden dürfen.

### §3 Das Spiel

(1) Es wird nach in Deutschland üblichen japanischen Regeln gespielt.

(2) Die Spieler haben sich sportlich zu verhalten.

(3) Gefangene sind für den Gegner sichtbar hinzulegen.

(4) Das Drücken der Uhr beendet einen Zug oder ein Passen.

(5) 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.

(6) 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.

(7) Streitfälle werden von den Schiedsstellen nach bestem Wissen und Gewissen gelöst.

## **§4 Die Ratingliste**

- (1) Der DGoB führt monatlich eine Ratingliste der in Deutschland aktiven Turnierspieler wie folgt:
  - (a) Die Liste umfasst alle Spieler, die in der Spielerdatenbank der European Go Federation (kurz EGF) mit Landeskürzel „DE“ geführt sind und in den vergangenen drei Jahren an einem von der EGF gewerteten Turnier teilgenommen haben.
  - (b) Als Ratingzahl eines Spielers wird sein höchstes Rating der vergangenen zwölf Monate aus der Ratingdatenbank der EGF verwendet.
- (2) In gleicher Weise führt der DGoB eine Ratingliste der in Europa aktiven Turnierspieler.
- (3) Falls einem Mitglied eines Landesverbandes des DGoB weder nach Absatz (1) noch nach Absatz (2) eine Ratingzahl zugeordnet werden kann oder die derart ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen.
- (4) Jeweils im November des Vorjahres werden in der Ratingliste von Absatz (1) die sechzig ratingstärksten Mitglieder der Landesverbände des DGoB markiert. Die Ratingzahl des sechzigstärksten Mitglieds wird als Schwellenrating bezeichnet.
- (5) Die Zahl aus Absatz (4) wird jährlich vor der Festlegung des Schwellenratings vom Fachsekretariat Meisterschaften mit der Maßgabe überprüft, eine Teilnehmerzahl bei der Vorrunde von um die 20 zu erreichen. Bei Bedarf ist das Schwellenrating in Absprache mit dem DGoB-Vorstand neu festzulegen und mit der Ausschreibung zur Vorrunde bekannt zu geben.

## **Abschnitt II: Vorrunde**

### **§5 Teilnahme**

- (1) An der Vorrunde kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:
  - Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB
  - Sportliche Qualifikation, erworben durch a) Teilnahme an der Endrunde des Vorjahres oder b) Ratingzahl im November des Vorjahres, die mindestens so hoch ist wie das Schwellenrating
  - Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens 5 Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland
- (2) Endrundenteilnehmer des Vorjahres, die bereits nach §9(1) für die Endrunde qualifiziert sind, dürfen an der Vorrunde nicht teilnehmen.
- (3) Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.
- (4) Ein Startgeld wird nicht erhoben.
- (5) Um Freilose zu vermeiden, kann der Turnierleiter bei einer ungeraden Teilnehmerzahl einen Spieler mit einem Rating unterhalb des Schwellenratings zulassen, sofern dieser die übrigen Teilnahmebedingungen erfüllt.

### **§6 Ausrichtung**

- (1) Der DGoB entscheidet über den Ausrichter der Vorrunde. Dabei soll eine Rotation durch die Landesverbände des DGoB gleichermaßen berücksichtigt werden wie die Verteilung potentieller Teilnehmer in Deutschland. Wenn kein geeigneter Ausrichter gefunden werden kann, ist das Turnier vom DGoB zu organisieren.
- (2) Der DGoB erstattet dem Ausrichter angefallene Kosten bis zu 250 Euro. Liegen die Kosten des Ausrichters darüber, so kann eine volle Erstattung beim DGoB beantragt werden.
- (3) Die Vorrunde soll möglichst in der ersten Jahreshälfte stattfinden. Der Termin soll dabei so gewählt werden, dass es für keinen teilnahmeberechtigten Spieler zu einem Terminkonflikt mit einem anderen nationalen oder internationalen Go-Ereignis von ausgewiesenem Stellenwert kommt. Außerdem ist eine Überschneidung mit der Kernzeit der Sommerferien in Deutschland zu vermeiden.
- (4) Für die Vorrunde stehen pro Jahr insgesamt 200 Euro an Fahrtkostenzuschüssen zur Verfügung, die beim Fachsekretariat beantragt werden können.

### **§7 Ausschreibung**

- (1) Die Vorrunde ist vom DGoB auszuschreiben. Die Ausschreibung soll drei, muss spätestens einen Monat vor Beginn der Vorrunde in der Deutschen Go-Zeitung oder sonst in geeigneter Weise veröffentlicht werden. Die Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:
  - Turnierort
  - Zeitplan
  - Anmeldeschluss
  - Teilnahmebedingungen
  - Turniersystem und Bedenkzeiten
  - Bedeutung für die Teilnahme an der Endrunde und an internationalen Turnieren
  - Kontaktperson für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen
  - Liste teilnahmeberechtigter Spieler

## §8 Durchführung

### A. Turnierleitung, Schiedsgericht

- (1) Der DGoB benennt 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 anrufen, welches eine endgültige Entscheidung fällt.

### B. Setzliste

Aus dem aktuellen Rating gemäß §4 wird eine Setzliste folgendermaßen erstellt:

- Jeder Spieler erhält seine Ratingzahl als Setzpunktzahl.
- Ein gegebenenfalls benötigtes Freilos erhält null Setzpunkte.

### C. Turniermodus

- (1) Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen.
- (2) Weiß erhält 6 Komi.
- (3) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten Byoyomi.
- (4) Die Paarung der Runden 1 und 2 soll nach der Kreuzpaarung gemäß Setzliste gebildet werden.
- (5) Die Paarung der Runden 3 bis 6 soll nach der Faltpaarung gemäß der Gegnerpunkte (SOS) gebildet werden.

### D. Zeitplan

(1) Es ist folgender Zeitplan maßgeblich, soweit der DGoB im Einvernehmen mit Turnierleiter und Ausrichter nichts Abweichendes bestimmt:

1. Runde: Freitag, 20.00 Uhr
2. Runde: Samstag, 9.00 Uhr
3. Runde: Samstag, 14.00 Uhr
4. Runde: Samstag, 18.00 Uhr
5. Runde: Sonntag, 9.00 Uhr
6. Runde: Sonntag, 14.00 Uhr

(2) Der Turnierleiter bestimmt über den Start einer Runde und startet ggf. die Uhren.

(3) Verspäten sich beide Spieler, so wird die verstrichene Zeit beim Erscheinen des ersten Spielers auf beide Spieler zu gleichen Teilen aufgeteilt.

(4) Eine Partie ist von einem Spieler kampflos verloren, wenn er nicht innerhalb einer Stunde nach der vom Turnierleiter festgelegten Startzeit zum Spielen der Partie angetreten ist. Gilt dies für beide Spieler, so haben beide die Partie kampflos verloren.

### E. Wertung

(1) Nach Beendigung der Vorrunde wird vom Turnierleiter eine Tabelle erstellt, aus der die Platzierungen aller Teilnehmer hervorgehen. Ein Spieler erhält dabei für jede gewonnene Partie einen Punkt, für jedes Jigo einen halben und für jede verlorene Partie keinen. Ein Spieler gilt als umso erfolgreicher, je mehr Punkte er hat.

(2) Bei Punktgleichheit werden folgende Kriterien nacheinander angewandt:

1. Summe der Gegnerpunkte (SOS)
2. Summe der Summen der Gegnerpunkte der Gegner (SOSOS)
3. Direkter Vergleich
  - (a) Hierbei zählen für alle Spieler mit derselben Punktzahl genau die Punkte aus den Partien untereinander als Vergleichspunkte. Ein Spieler gilt als umso erfolgreicher, je mehr Vergleichspunkte er hat.
  - (b) Der direkte Vergleich wird nicht iterativ angewendet.
4. Setzpunkte
5. Los

## Abschnitt III: Endrunde

### §9 Teilnahme

(1) Für die Endrunde sind qualifiziert:

- die vier Bestplatzierten des Vorjahres nach §12E
- die ersten vier Spieler der Vorrunde

(2) Ein für die Endrunde qualifizierter Spieler muss dem DGoB bis spätestens zwei Wochen vor Beginn der Endrunde die Teilnahme bestätigen oder absagen. Im Falle einer Absage lädt der DGoB den nächstbesten Spieler der Vorrunde ein, der nicht für die Endrunde qualifiziert ist.

(3) Wenn der DGoB der Auffassung ist, dass die verbleibende Zeit nicht ausreicht, um nach Absatz (2) einen neuen Endrundenteilnehmer zu bestimmen – insbesondere dann, wenn sich ein Spieler nicht oder nicht rechtzeitig abmeldet – kann er auch den stärksten Spieler, der greifbar und nicht qualifiziert ist und zur Vorrunde teilnahmeberechtigt wäre, zur Teilnahme an der Endrunde einladen.

- (4) Falls ein Spieler sich nicht gemäß Absatz (2) rechtzeitig abmeldet, kann der DGoB beschließen, den Spieler für ein oder mehrere Turniere des DGoBs zu sperren, ihn aus der Kandidatenliste für die WM-Teilnahme zu streichen oder ihm dort Punkte abzuziehen.
- (5) Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.
- (6) Ein Startgeld wird nicht erhoben.

## **§10 Ausrichtung**

- (1) Der DGoB entscheidet über den Ausrichter der Endrunde. Dabei soll insbesondere die Verteilung der qualifizierten Spieler in Deutschland berücksichtigt werden. Wenn kein geeigneter Ausrichter gefunden werden kann, ist das Turnier vom DGoB zu organisieren.
- (2) Der DGoB erstattet dem Ausrichter angefallene Kosten bis zu 400 Euro. Liegen die Kosten des Ausrichters darüber, so kann eine volle Erstattung beim DGoB beantragt werden.
- (3) Die Endrunde soll möglichst in der zweiten Jahreshälfte stattfinden. Der Termin soll dabei so gewählt werden, dass es für keinen qualifizierten Spieler zu einem Terminkonflikt mit einem anderen nationalen oder internationalen Go-Ereignis von ausgewiesenerem Stellenwert kommt. Außerdem ist eine Überschneidung mit der Kernzeit der Sommerferien in Deutschland zu vermeiden.
- (4) Für die Endrunde stehen pro Jahr insgesamt 200 Euro an Fahrtkostenzuschüssen zur Verfügung, die beim Fachsekretariat beantragt werden können.

## **§11 Ausschreibung**

- (1) Die Endrunde ist vom DGoB auszuschreiben. Die Ausschreibung soll drei, muss spätestens einen Monat vor Beginn der Endrunde den qualifizierten Spielern schriftlich oder sonst in geeigneter Weise bekannt gemacht werden. Die Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:
  - Turnierort
  - Zeitplan
  - Modalitäten zur Bestätigung der Teilnahme bzw. Abmeldung im Falle der Nichtteilnahme
  - Turniersystem und Bedenkzeiten
  - Preise und Bedeutung für die Teilnahme an internationalen Turnieren
  - Kontaktperson für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

## **§12 Durchführung**

### **A. Turnierleitung, Schiedsgericht**

- (1) Der DGoB benennt 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 anrufen, welches eine endgültige Entscheidung fällt.

### **B. Setzliste**

- (1) Eine Setzliste für die Endrunde wird erstellt, indem die Spieler in folgender Reihenfolge den Sitzplätzen 1 bis 8 zugeordnet werden, wenn sie jeweils teilnehmen:
  - (a) Amtierender Deutscher Meister
  - (b) Zweiter bis Vierter der vorhergehenden Endrunde in dieser Reihenfolge
  - (c) Erster bis Vierter der Vorrunde in dieser Reihenfolge
  - (d) Nachrücker nach §9(2) gemäß ihren Vorrundenplätzen
  - (e) Spieler nach §9(3) geordnet nach aktuellem Rating gemäß §4.

### **C. Turniermodus**

- (1) Das Turnier wird in einem Rundensystem „jeder gegen jeden“ gespielt.
- (2) Die Runden des Turniers sind gemäß der Setzliste wie folgt festgelegt:
  - Runde 1: 1-5, 2-6, 3-7, 4-8
  - Runde 2: 8-1, 5-2, 6-3, 7-4
  - Runde 3: 1-7, 2-8, 3-5, 4-6
  - Runde 4: 6-1, 7-2, 8-3, 5-4
  - Runde 5: 1-3, 2-4, 5-7, 6-8
  - Runde 6: 4-1, 3-2, 8-5, 7-6
  - Runde 7: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
- (3) Vor Beginn wird vom Turnierleiter ausgelost, ob der Erstgenannte im Spielplan nach Absatz (2) die schwarzen oder die weißen Steine führt.
- (4) Weiß erhält 6 Komi.
- (5) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 2 Stunden plus jeweils 15 Steine in 10 Minuten Byoyomi.

## D. Zeitplan

(1) Für die Endrunde ist folgender Zeitplan maßgeblich, soweit der DGoB im Einvernehmen mit Turnierleiter und Ausrichter nichts Abweichendes bestimmt:

1. Runde: Donnerstag, 10.00 Uhr
2. Runde: Donnerstag, 16.00 Uhr
3. Runde: Freitag, 10.00 Uhr
4. Runde: Freitag, 16.00 Uhr
5. Runde: Samstag, 10.00 Uhr
6. Runde: Samstag, 16.00 Uhr
7. Runde: Sonntag, 10.00 Uhr
- Siegerehrung: Sonntag, 16.00 Uhr

(2) Der Turnierleiter bestimmt über den Start einer Runde und startet ggf. die Uhren.

(3) Verspäten sich beide Spieler, so wird die verstrichene Zeit beim Erscheinen des ersten Spielers auf beide Spieler zu gleichen Teilen aufgeteilt.

(4) Eine Partie ist von einem Spieler kampflos verloren, wenn er nicht innerhalb einer Stunde nach der vom Turnierleiter festgelegten Startzeit zum Spielen der Partie angetreten ist. Gilt dies für beide Spieler, so haben beide die Partie kampflos verloren.

## E. Wertung

(1) Nach Beendigung der 7. Runde wird nach folgenden Kriterien gewertet:

(a) Ein Spieler erhält für jede gewonnene Partie einen Punkt, für jedes Jigo einen halben und für jede verlorene Partie keinen. Ein Spieler gilt als um so erfolgreicher, je mehr Punkte er hat.

(b) Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich. Hierbei zählen für alle Spielern mit derselben Punktzahl genau die Punkte aus den Partien untereinander als Vergleichspunkte. Ein Spieler gilt als um so erfolgreicher, je mehr Vergleichspunkte er hat.

(c) Der direkte Vergleich wird nicht iterativ angewendet.

(2) Der Turnierleiter erstellt nach den Kriterien aus Absatz (1) eine vorläufige Tabelle, indem er die Spieler vom erfolgreichsten zum erfolglosesten anordnet und sie mit Platz 1 beginnend durchnummeriert. Spieler, die genauso erfolgreich waren, teilen sich ihren Platz und ihre Platznummer in der vorläufigen Tabelle. Dennoch wird die Platznummer für jeden solchen Spieler weitergezählt.

(3) Wenn nach Absatz (2) mehrere Spieler auf Platz 1 sind, so wird unter diesen ein weiteres Teiltournament nach dem Knockout-System wie folgt ausgetragen:

(a) Für die erste Runde des Knockout werden die Namen der beteiligten Spieler in Reihenfolge der Setzliste aufgelistet. Nötigenfalls wird diese Knockout-Liste am unteren Ende durch Freilose ergänzt, damit die nächstgelegene Zweierpotenz an Listeneinträgen entsteht. Die Paarung jeder Runde ergibt sich durch Falten der Knockout-Liste. Nach jeder Runde werden die Verlierer aus der Knockout-Liste gestrichen.

(b) Der Sieger des Knockout erhält in der endgültigen Tabelle den Platz 1.

(c) Falls es im Knockout einen Spieler gibt, der genauso viele Partien nicht gegen Freilose gewonnen hat wie der unterlegene Finalist, aber im Knockout nicht gegen den unterlegenen Finalisten gespielt hat, dann spielen beide eine Entscheidungspartie, deren Sieger in der endgültigen Tabelle den Platz 2 erhält. Andernfalls gibt es keine Entscheidungspartie, und der unterlegene Finalist erhält in der endgültigen Tabelle den Platz 2.

(d) Alle Spieler des Knockout, die nach Unterabsätzen (b) und (c) keinen Platz in der endgültigen Tabelle zugewiesen bekommen, teilen sich dort den Platz 3.

(4) Wenn nach Absatz (2) mehrere Spieler auf Platz 2 sind, so wird unter diesen ein Teiltournament nach dem Knockout-System wie folgt ausgetragen:

(a) Es gilt Unterabsatz (3a).

(b) Der Sieger des Knockout erhält in der endgültigen Tabelle den Platz 2. Alle anderen Spieler im Knockout teilen sich in der endgültigen Tabelle den Platz 3.

(5) Bei sämtlichen Partien nach Absätzen (3) und (4) hat jeder Spieler 20 Minuten Bedenkzeit und kein Byoyomi. Die Farbwahl wird durch Nigiri bestimmt. Weiß erhält 6 Komi und gewinnt Jigo.

(6) Spieler, die an keinem Knockout-Tournament nach Absätzen (3) und (4) beteiligt sind, erhalten in der endgültigen Tabelle denselben Platz wie in der vorläufigen Tabelle.

(7) Der Spieler auf Platz 1 der endgültigen Tabelle erhält den Titel „Deutscher Meister“.

(8) Wenn sich Spieler in der endgültigen Tabelle einen Platz teilen, dann gilt für sie Folgendes:

(a) Sie teilen ihre Geldpreise und ihre für die Kandidatenliste neu hinzukommenden Punkte und werden vom DGoB als gleichrangig geehrt.

(b) In allen vom DGoB veröffentlichten Fassungen der endgültigen Tabelle werden sie in Reihenfolge der Setzliste genannt.

(c) Die Reihenfolge der Setzliste unterscheidet sie für jede Nominierung zu einem internationalen Turnier nach §14 und für alle anderen Zwecke.

(d) Sind in der endgültigen Tabelle die Plätze vier und fünf, bzw. drei, vier und fünf geteilt, so ist kein Spieler dieser geteilten Plätze für die Endrunde im Folgejahr qualifiziert.

## F. Preise

(1) Der DGoB setzt für die ersten vier Plätze Geldpreise in Höhe von 300/200/100/50 Euro aus.

## Abschnitt IV: Weitere Regelungen

### §13 Teilnahme an Amateur-Go-Weltmeisterschaften

#### A. Kandidatenliste

(1) Der DGoB führt eine Liste der Kandidaten zur Teilnahme an Amateur-Go-Weltmeisterschaften (kurz AGWen). Welche Turniere als AGW zu betrachten sind, wird durch den DGoB festgelegt; zum Zeitpunkt der Turnierordnungsänderung sind dies die „*World Amateur Go Championship*“ (kurz WAGC) und die „*Incheon World Amateur Baduk Championship*“ (kurz IWABC). Nach Abschluss der Endrunde wird wie folgt vorgegangen:

(a) Spieler, die an der Endrunde teilgenommen oder sich für diese qualifiziert haben, behalten ihre Punkte. Anderen Teilnehmern der Vorrunde wird ein Punkt abgezogen. Allen übrigen Spielern werden zwei Punkte abgezogen.

(b) Hat ein Spieler weniger als null Punkte, so wird die Punktzahl auf null Punkte gesetzt.

(c) Gemäß der Platzierung nach §12 E werden den Spielern folgende Punkte hinzugezählt:

Platz 1: 12 Punkte

Platz 2: 9 Punkte

Platz 3: 7 Punkte

Platz 4: 5 Punkte

Platz 5: 4 Punkte

Platz 6: 3 Punkte

Platz 7: 2 Punkte

Platz 8: 1 Punkt

(d) Spieler mit null Punkten werden aus der Kandidatenliste gestrichen.

#### B. Teilnahme an einer Amateur-Go-Weltmeisterschaft

(1) Wird der DGoB aufgefordert, Teilnehmer für AGWen im Sinne von Absatz A zu nominieren, so wird der in der Kandidatenliste bestplatzierte teilnahmeberechtigte Spieler nominiert. Maßgeblich ist dafür der Stand der Kandidatenliste zum Ende des Vorjahrs. Kann ein nominierter Spieler nicht teilnehmen, so wird der nächstplatzierte teilnahmeberechtigte Spieler nominiert usw. Ein Spieler kann in einem Jahr nur an einer AGW teilnehmen. Der in der Kandidatenliste besser platzierte Spieler darf wählen, an welchem Turnier er teilnehmen möchte.

(2) Wenn mehrere Spieler die gleiche Punktzahl haben, so entscheiden nacheinander angewendet die folgenden Kriterien über die Nominierung, wobei die zuletzt stattgefundene Vorrunde nicht berücksichtigt wird, wenn ihr noch keine Endrunde nachgefolgt ist:

(a) Die letzte Teilnahme an einer Endrunde oder Vorrunde liegt weniger lange zurück.

(b) Die bessere Platzierung bei der letzten Teilnahme an einer Endrunde oder Vorrunde.

(3) Teilnehmer an einer AGW verlieren alle bis dahin angesammelten Punkte in der Kandidatenliste.

### §14 Teilnahme an anderen internationalen Go-Turnieren

(1) Wird der DGoB aufgefordert, für andere internationale Go-Turniere Teilnehmer zu nominieren, so wird nach den Vorjahresergebnissen der Endrunde und dann der Vorrunde vorgegangen. Dabei werden nur teilnahmeberechtigte Spieler berücksichtigt.

(2) Wenn der DGoB der Auffassung ist, dass die verbleibende Zeit nicht ausreicht, um nach Absatz (1) Teilnehmer zu bestimmen, kann er auch die stärksten Spieler nominieren, die greifbar und teilnahmeberechtigt sind.

(3) Handelt es sich um eine Europameisterschaft oder ein vergleichbares Turnier (dies stellt der DGoB auf Antrag fest), so stellt der DGoB sicher, dass den Spielern durch die Teilnahme entstandene Fahrt- und Übernachtungskosten erstattet werden, und zwar

- unter Anrechnung von Förderungen (Reisezuschuss und Taschengeld) durch den Veranstalter oder Sponsoren,
- davon maximal 50% und
- maximal 300 Euro für die Einzel-Europameisterschaft im Rahmen des Europäischen Go-Kongresses,
- maximal 200 Euro für andere Europameisterschaften.

### §15 Schlussbestimmungen

(1) Diese Turnierordnung tritt am 1.1.2002 in Kraft.

## Ergänzende Informationen

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

**§2(2):** Es wird „gutes Spielmaterial“ gewünscht. Damit sind solide, vorzugsweise ungeteilte Bretter, Glas- oder Muschel-/Schiefersteine und gut ablesbare, standfeste Uhren gemeint. Das Spielmaterial soll einen neuwertigen Eindruck machen.

**§4(1):** Die Spielerdatenbank ist die Datei alleuro.lp auf den Ratingseiten der EGF. Die Ratingdatenbank ist die Datei ALL.HST. Die Ratings werden wie ganze Zahlen behandelt, obwohl sie gerundete Werte sind.

**§4(3):** Von der Möglichkeit, Ratingzahlen selbst festzulegen, soll der DGoB insbesondere dann Gebrauch machen, wenn die Ratingdatenbank der EGF mehrere Monate lang nicht mehr gepflegt wurde und keine verlässlichen Daten liefert. Zum Beispiel könnte der DGoB einen vorübergehenden Ausfall der EGF-Ratings dadurch überbrücken, dass er die Ratingzahlen aller Spieler ab 4-Dan auf 2400 festlegt und die Ratingzahlen aller schwächeren Spieler unter das Schwellenrating absenkt.

**§6(3)/§10(3):** Hierzu zählen insbesondere WAGC, Europäischer Go-Kongress, ein Profiturnier mit WM-Charakter und europäischer Amateurbeteiligung, eine Amateur-WM wie z.B. die Jugend-WM, ein bedeutendes europäisches Turnier für europäische Spitzenspieler wie z.B. Fujitsu oder Ing-Memorial, eine EM wie z.B. die Paar-Go-EM, Go-Konferenzen, große internationale Turniere wie Paris, Amsterdam, Hamburger Affensprung, Spielmesse Essen. Es werden vorzugsweise solche Ereignisse berücksichtigt, bei denen ein DM-Teilnehmer betroffen ist oder voraussichtlich sein wird.

**§3(6)/§8C(3)/§12C(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.

**§8B(1)/§12B(1):** Spieler mit gleich vielen Setzpunkten werden unmittelbar vor Turnierbeginn durch Los verfeinert geordnet.

**§8C(1)/§12C(1):** Bei der Verwendung des Losungsprogramms „MacMahon“ von Christoph Gerlach ist im Falle einer ungeraden Zahl von Teilnehmern ein zusätzlicher Teilnehmer „Freilos“ anzulegen. Dieses Freilos verliert im Turnierverlauf jede seiner Partien.

**§8C(4):** In der Vorrunde sollen die ersten beiden Runden nach „Kreuzpaarung“ gemäß Setzliste erfolgen. Dabei werden die Spieler mit gleich vielen Punkten gemäß der Setzliste sortiert – bei gleich vielen Setzpunkten entscheidet das Los über die Reihenfolge. Dann wird die obere Hälfte der Spieler gegen die untere Hälfte nach dem Schema 1-3, 2-4 gepaart. Wenn die Zahl der Spieler ungerade ist, so wird der Spieler in der Mitte der Liste für Hoch- bzw. Herunterlosen ausgewählt. Bei der Verwendung des Losungsprogramms „MacMahon“ von Christoph Gerlach sind die ersten beiden Runden „von Hand“ zu paaren und dann in das Programm mit „Forced Pairing“ einzubringen.

**§8C(5):** In der Vorrunde soll ab der dritten Runde unter Berücksichtigung der Gegnerpunkte (SOS) die Losung gemäß „Faltpaarung“ erstellt werden. Dazu werden die Spieler mit gleicher Punktzahl nach dem Schema 1-4, 2-3 gepaart. Wenn die Zahl der Spieler ungerade ist, wird der höchste Spieler zum Herunterlosen bzw. der niedrigste Spieler zum Herauflosen ausgewählt. Das Losungsprogramm „MacMahon“ von Christoph Gerlach paart gemäß dieser Strategie, wenn die Defaultparameter nicht verändert werden.

**§9(1):** Lässt sich auf Basis der endgültigen Tabellen gemäß §12E keine Trennung zwischen dem 4. und 5. Platz ermitteln, so qualifizieren sich keine Spieler, die einen mit dem 4. Platz geteilten Platz belegen.

**§9(3)/§14(2):** Das Kriterium „stärkster“ kann dabei durch den DGoB beliebig interpretiert werden. Durch die Turnierordnung wird weder ein Vorgehen nach nomineller Spielstärke noch nach der Ratingliste noch nach Ergebnissen bei alten oder anderen Deutschen Meisterschaften vorgeschrieben.

**§12F(1):** Die Geldpreise sollen den Teilnehmern möglichst unmittelbar nach Abschluss des Turniers durch den Turnierleiter ausgehändigt werden. Den notwendigen Geldtransfer sollte der Turnierleiter mit dem Schatzmeister des DGoB klären.

**§14(3):** Zu den förderungswürdigen Turnieren gehören u.a. die europäische Mannschaftseuropameisterschaft, die Studenten-Europameisterschaft (für den männlichen Repräsentanten) und der Ing-Pokal.