

Turnierordnung zur Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft

Deutscher Go-Bund e.V.
in Kraft getreten am 01.01.2002,
zuletzt geändert am 11.11.2018.

Änderungshistorie (seit 2018)

Datum	Autor	Änderung
11. November 2018	Michael Marz	§7E (1): Aufstockung der Preisgelder unabhängig von der Teilnehmeranzahl

§1 Allgemeines

(1) Der Deutsche Go-Bund (kurz DGoB) veranstaltet jährlich die Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft (kurz DBGM), falls sich ein Ausrichter findet.

§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. Der Gegner darf beim Setzen oder Uhrdrücken nicht behindert werden.

(3) Vor dem Start der Partie vergewissern sich die Spieler über die Lauffähigkeit der Uhr und die korrekte Zeiteinstellung. Weiß entscheidet, ob die Uhr rechts oder links des Brettes steht, und drückt zuerst die Uhr, bevor Schwarz zieht.

(4) Gefangene sind für die Gegner sichtbar hinzulegen.

(5) Das Drücken der Uhr beendet einen Zug oder ein Passen und gibt dem Gegner das Recht zum Ziehen oder Passen. Die Uhr ist mit der Hand zu drücken, welche gerade einen Stein gesetzt hat.

(6) Die Uhr kann zum Entfernen von mindestens drei Steinen angehalten werden, außerdem in unumgänglichen Fällen wie einem Streitfall, einer fahrlässig zerstörten Stellung, intolerablen Störungen durch Außeneinflüsse usw.

(7) Überschreiten der Zeit verliert die Partie.

(8) 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.

(9) Gibt es nach aufeinander folgendem Passen beider Spieler nur noch Neutrale, dann belegen die Spieler sie. Andernfalls wird die Zeit jedes Spielers auf 1 Minute gestellt und die Partie wieder aufgenommen, wobei derjenige, der zuletzt gepasst hat, als Zweiter spielt.

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

§4 Teilnahme

(1) An der DBGGM kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB
- Entweder Spielstärke mindestens 3-Dan oder Qualifikation über ein Qualifikationsturnier gemäß (5).
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens 5 Jahren
- Hauptwohnsitz in Deutschland.

Außerdem darf der Ausrichter einen weiteren Teilnehmer bestimmen, der lediglich die Bedingungen (i) und (iii) erfüllt ("Wild-Card").

(2) Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.

(3) Ein Startgeld bis zu 15 Euro kann erhoben werden.

(4) Um Freilose zu vermeiden, kann der Turnierleiter bei einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern einen schwächeren Spieler zur Teilnahme zulassen, sofern dieses die übrigen Teilnahmebedingungen erfüllt. Dieser Spieler sollte in der Region, in der das Turnier stattfindet, gemeldet sein.

(5) Die Landesverbände des DGoB, sowie der DGoB selbst können Qualifikationsturniere veranstalten. Jeder Landesverband darf dabei jeweils pro Jahr zwei solche Turniere, der DGoB vier solche Turniere veranstalten. Die Landesverbandsturniere müssen dabei offline, die DGoB-Turniere online oder offline veranstaltet werden. Bedenkzeit und Komi müssen ähnlich wie bei der DBGGM gestaltet sein. Die Turniere müssen für alle Spieler, die nicht besser als 2-Dan sind und die Bedingung (1)(iii) erfüllen, offen sein, einzig eine Altersbeschränkung ist bei bis zu zwei der vom DGoB veranstalteten Qualifikationsturniere möglich. Alle Qualifikationsturniere müssen rechtzeitig im Turnierkalender des DGoB angekündigt sein und spätestens zwei Wochen vor der DBGGM abgeschlossen sein. Die Sieger dieser Qualifikationsturniere erfüllen die Bedingung (1)(ii) und können daher, sofern sie die Bedingungen (1)(i) und (1)(iii) erfüllen, an der DBGGM teilnehmen.

§5 Ausrichtung

(1) Der DGoB entscheidet über den Ausrichter der DPGM. Dabei soll eine Rotation durch die Landesverbände des DGoB gleichermaßen berücksichtigt werden wie die Verteilung potentieller Teilnehmer in Deutschland.

(2) Eine Erstattung von dem Ausrichter anfallenden Kosten ist nicht vorgesehen. Dennoch wird die Möglichkeit eingeräumt, eine Erstattung der Kosten vom DGoB-Vorstand zu beantragen, der dann darüber entscheidet.

(3) Der Termin ist so zu wählen, dass es für keinen teilnahmeberechtigten Spieler zu einem Terminkonflikt mit einem anderen nationalen Go-Ereignis von ausgewiesenem Stellenwert kommt. Nachrangig gilt das auch für internationale Go-Ereignisse, so denn dies dem DGoB möglich ist. Wenn möglich ist der Termin so wählen, dass er nicht in den Sommerferien liegt.

§6 Ausschreibung

(1) Die DBGGM ist vom DGoB auszuschreiben. Die Ausschreibung soll drei, muss spätestens einen Monat vor Beginn des Turniers in der Deutschen Go-Zeitung oder sonst in geeigneter Weise veröffentlicht werden. Die Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:

- Turnierort
- ungefährender Zeitplan
- Anmeldeschluss
- Teilnahmebedingungen
- Turniersystem und Bedenkzeiten
- Preise und Bedeutung für die Teilnahme an internationalen Turnieren
- Kontaktperson für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

§7 Durchführung

A. Turnierleitung, Schiedsgericht

(1) Der DGoB benennt einen Turnierleiter.

(2) Die Spieler 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. Turniermodus

(1) Bei 10 oder weniger Teilnehmern wird doppeltes (bzw. vierfaches, sechsfaches, ...) „jeder gegen jeden“ gespielt. Es gibt so viele Runden wie möglich, jedoch höchstens 20, und keinen Rundenüberhang im doppelten „jeder gegen jeden“.

(2) Bei 11 oder mehr Teilnehmern werden 16 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen.

(3) Weiß erhält 7 Komi.

(4) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 10 Minuten und kein Byoyomi.

C. Zeitplan

(1) Das Turnier soll an einem Samstag oder an einem Sonntag stattfinden. 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.

D. Wertung

(1) Nach Beendigung des Turniers wird vom Turnierleiter eine Tabelle erstellt, aus der die Platzierungen aller Teilnehmer hervorgehen.

(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

(3) Wenn nach Absatz (2) mehrere Spieler an der Tabellenspitze sind, so wird unter diesen ein Turnier nach dem Knockout-System um den ersten Platz und den Titel „Deutscher Blitz-Meister“ 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 7 Komi und gewinnt Jigo.

(4) Wenn sich nach Anwendung der Absätze (2) und (3) mehrere Spieler einen Tabellenplatz teilen, dann teilen sie ihre Geldpreise. Für alle anderen Zwecke werden ihre Tabellenplätze durch Los unterschieden.

E. Preise

(1) Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 150/100/50 Euro aus.

§8 Teilnahme an internationalen Blitz-Go-Turnieren

(1) Wird der DGoB aufgefordert, für internationale Blitz-Go-Turniere Teilnehmer zu nominieren, so wird nach den Ergebnissen der letzten DBGM vorgegangen. Dabei werden nur teilnahmeberechtigte Spieler berücksichtigt.

(2) Liegt jedoch die letzte DBGM mehr als zwei Jahre zurück, so wird nach der letzten Endrunde und dann nach der letzten Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft vorgegangen. Dabei werden nur teilnahmeberechtigte Spieler berücksichtigt.

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

(4) 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 200 Euro.

§9 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 gemeint. Das Spielmaterial soll einen neuwertigen Eindruck machen. Die Uhren sollen standfest, gut ablesbar und schnell bedienbar sein. Vor dem Turnier vergewissert sich der Turnierleiter ihrer Funktionstüchtigkeit. Als Qualitätsmaßstab für Uhren möge die folgende Liste dienen:

Gute Uhren:	- praktisch alle digitalen Uhren außer Ing-Fabrikaten
	- Garde
	- manche teuren analogen Schachuhren
Durchschnittliche Uhren:	- kleine Schachuhren mit großen Tasten
	- manche teuren analogen Schachuhren
Schlechte Uhren:	- Ing-Fabrikate
	- kleine Schachuhren mit dünnen Tasten
	- osteuropäische Plastikuhren

§3(2): Unklares Platzieren eines Steins, Halten der Hand über der Uhr nach dem Drücken oder Setzen auf Zeit des Gegners sind Behinderungen des Gegners.

§3(7): Partieverlust durch Überschreiten der Zeit beendet 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 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.

§3(8+9): Neutrale umfassen auch Nachdeckungszüge, die durch das Belegen anderer Neutraler erzwungen werden. Ausgenommen sind jedoch Annäherungszüge in Semeais und Schlagen oder Decken selbständiger Endspielkos.

§3(8): Der Zeitpunkt, da der Gegner passt und nur noch Neutrale vorhanden sind, ist der scharfe Übergang von Sportlichkeit zu Unsportlichkeit: Vorher darf der Spieler den Gegner über die Zeit zu treiben versuchen; nachher darf er das nicht mehr.

§5(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 Kido-Cup, Spielmesse Essen. Es werden vorzugsweise solche Ereignisse berücksichtigt, bei denen ein DM-Teilnehmer betroffen ist oder voraussichtlich sein wird.

§7B(1): Je nach Teilnehmerzahl gibt es also so viele Runden:

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

Dabei werden die Runden wie folgt durchgeführt: Die Teilnehmer werden durchnummeriert. Bei ungerader Teilnehmerzahl erhält das Freilos die Nummer 1. Der Erstgenannte in der unten stehenden Tabelle führt im ersten (dritten, fünften, ...) Durchlauf des „jeder gegen jeden“ die schwarzen, im zweiten (vierten, sechsten, ...) Durchlauf die weißen Steine.

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

§7B(2): Zwei Spieler dürfen nicht mehr als zweimal gegeneinander gepaart werden. Wenn zwei Spieler zum zweiten Mal aufeinander treffen, so spielen sie gegenüber dem ersten Mal mit vertauschten Farben. Bei der Verwendung des Lösungsprogramms „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.

§7E(2): Direkter Vergleich wird als Kriterium nur herangezogen, wenn die gleich stehenden Spieler untereinander ein einfaches oder ein doppeltes „jeder gegen jeden“ gespielt haben. Gewertet wird die Zahl der Siegpunkte in den Partien dieser Spieler untereinander. Direkter Vergleich wird nicht iterativ angewendet.

§7D(3): Für die erste Runde des Entscheidungsturniers wird die Zahl der Spieler durch Freilose auf eine Zweierpotenz aufgestockt. Die Paarungen werden gelöst.

§7E(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.

§8(1): Internationale Blitz-Go-Turniere sind entsprechend angekündigt und haben eine Grundbedenkzeit von wenigen Minuten und kein Byoyomi, keine nennenswerte Grundbedenkzeit und ein Byoyomi von wenigen Sekunden pro Zug oder eine vergleichbare Regelung.

§8(3): Das Kriterium „stärksten“ 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.