

Turnierordnung zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft

Deutscher Go-Bund e.V.

Erstellt am 1. Januar 2002,

zuletzt geändert am 11. November 2018.

Änderungshistorie (seit 2013)

Datum	Autor	Änderung
11. November 2018	Michael Marz	§5(2) Budgetaufstockung, §8(3) Budgetanpassung, neu: §5(5) Übertragungspauschalen gemäß den Beschlüssen der Delegiertenversammlung in Kassel
18. Juni 2016	Michael Marz	§5(2) Budgetanpassung gemäß Beschluss der Delegiertenversammlung
16. Februar 2016	Michael Marz	§4(1) Erneute Änderung des Stichtags aufgrund erneuter internationaler Änderung.
17. März 2015	Michael Marz	§4(1) Änderung des Stichtags (31.7. -> 31.8.) in Anlehnung an die internationale Stichtagsänderung
19. Juli 2014	Michael Marz	Neue Zuschussregelung §5(4) gemäß Beschluss der Delegiertenversammlung
25. August 2013	Michael Marz	Anpassung von §1, §4, §7 B, §7 D, §7 E , §8(3) sowie den ergänzenden Bemerkungen gemäß den Beschlüssen der Delegiertenversammlung in Kassel

§1 Allgemeines

(1) Der Deutsche Go-Bund (kurz DGoB) veranstaltet jährlich die Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft (kurz DJGM), falls sich ein Ausrichter findet. In drei getrennten Wertungen werden dabei

- der Deutsche Junioren-Go-Meister in der Kategorie „U19“,
- der Deutsche Jugend-Go-Meister in der Kategorie „U15“
- der Deutsche Kinder-Go-Meister in der Kategorie „U11“

ermittelt.

§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 sollen die Byoyomisteine vom Spieler selbst abgezählt werden, 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 Teilnahme

- (1) An der DJGM kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:
 - Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB.
 - Spielstärke mindestens 20-Kyu.
 - Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland.
 - Alter unter 19 Jahren (Stichtag ist der 31. Dezember vor dem Meisterschaftsjahr).
 - Teilnehmer, die zum 31. August des Meisterschaftsjahrs unter 15 bzw. unter 11 Jahren alt sind, werden grundsätzlich in den Kategorien „Jugend-Go-Meister“ (U15) bzw. „Kinder-Go-Meister“ (U11) gewertet.
- (2) Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.
- (3) Ein Startgeld wird nicht erhoben.

§5 Ausrichtung

- (1) Der DGoB entscheidet über den Ausrichter der DJGM. Dabei soll eine Rotation durch die Landesverbände des DGoB gleichermaßen berücksichtigt werden wie die Verteilung potentieller Teilnehmer in Deutschland.
- (2) Der DGoB erstattet dem Ausrichter angefallene Kosten bis zu 250 Euro plus 10 Euro pro Teilnehmer. Liegen die Kosten des Ausrichters darüber, so kann eine volle Erstattung beim DGoB beantragt werden.
- (3) Der Termin ist so zu wählen, dass es für keinen teilnahmeberechtigten Spieler zu einem Terminkonflikt mit einem anderen nationalen oder internationalen Go-Ereignis von ausgewiesenem Stellenwert kommt, so denn dies dem DGoB möglich ist. Wenn möglich ist der Termin so wählen, dass er nicht in den Sommerferien liegt.

(4) Jeder Teilnehmer hat Anspruch auf einen Fahrtkostenzuschuss in Höhe von 50 % der Fahrtkosten, maximal jedoch 50 Euro. Sollte damit das Gesamtbudget von Fahrtkosten (500 Euro) nicht ausgeschöpft werden, so kann dieses für weitere Zuschüsse verwendet werden. Entsprechende Anträge sind beim Fachsekretariat Meisterschaften zu stellen.

(5) Der Ausrichter einer DJGM wird aufgefordert, in jeder Runde zwei Partien im Internet zu übertragen, und erhält dafür ein Budget von 50 Euro pro Tag und Brett. Weitere Übertragungen (ohne zusätzliches Budget) werden gerne gesehen.

§6 Ausschreibung

(1) Die DJGM 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
- 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 Teilnehmer wählen 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) Es wird grundsätzlich ohne Vorgabe gespielt. Ausnahmen sind in den *Ergänzenden Bemerkungen* erläutert.

(2) Bei sechs oder weniger Teilnehmern wird „Jeder gegen jeden“ gespielt.

(3) Bei sieben oder mehr Teilnehmern werden die ersten drei Runden nach dem MacMahon-System ausgetragen. Nach der dritten Runde wird anhand der MacMahon-Punkte eine Zwischenwertung mit den Platzierungen aller Teilnehmer wie folgt erstellt: Bei Gleichheit der MacMahon-Punkte werden zur Bestimmung der Platzierungen folgende Kriterien nacheinander angewandt:

1. Summe der Gegnerpunkte (SOS)
2. Summe der Summen der Gegnerpunkte der Gegner (SOSOS)

und falls zur Ermittlung der Halbfinalisten (siehe unten) erforderlich (und nur dann):

3. Direkter Vergleich
4. Entscheidungsspiel mit geeigneter verkürzter Bedenkzeit (nur falls dies mit dem Zeitplan verträglich ist)
5. Los

Bei der Berechnung von SOS und SOSOS ist eine etwaige Vorgabe zu berücksichtigen.

In den Kategorien mit mindestens vier Teilnehmern spielen die vier gemäß der Zwischenwertung Bestplatzierten in den verbleibenden zwei Runden in Halbfinale, Finale und Spiel um Platz 3 die ersten vier Plätze innerhalb ihrer Wertung aus. Für die Paarungen des Halbfinals ist in absteigender Priorität folgendes zu berücksichtigen:

- Die zwei Bestplatzierten sollen nicht gegeneinander spielen.
- Wiederholungen von Paarungen aus den ersten drei Runden sind zu vermeiden.
- Der Bestplatzierte soll gegen den Viertplatzierten spielen.

In den Kategorien mit zwei oder drei Teilnehmern spielen alle Spieler weiter nach dem MacMahon-System, und nach der vierten Runde findet das Finale der beiden Bestplatzierten analog zu oben beschriebener Zwischenwertung statt.

In Kategorien mit höchstens einem Teilnehmer wird ausschließlich im MacMahon-System gespielt.

(4) In den Halbfinals und Finals erhält Weiß 6,5 Komi, in allen anderen Partien ohne Vorgabe erhält Weiß 7 Komi.

(5) Die Farbwahl in den Halbfinal- und Finalspielen erfolgt durch Nigiri.

(6) Die Zusammensetzung der MacMahon-Gruppen ist von der Turnierleitung mit Augenmaß festzulegen. Es ist dabei nicht nur auf die Spielstärke der Teilnehmer, sondern auch auf Chancengleichheit bei der Ermittlung der vier Bestplatzierten innerhalb einer Kategorie zu achten.

(7) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi.

C. Zeitplan

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

- Runde: Samstag, 13.00 Uhr
- Runde: Samstag, 16.00 Uhr
- Runde: Samstag, 19.00 Uhr
- Runde: Sonntag, 10.00 Uhr
- 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 halben 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.

D. Wertung

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

(2) Die ersten vier Plätze werden gemäß der Ergebnisse des Finales und des Spiels um Platz 3 vergeben. Die übrigen Plätze werden anhand der MacMahon-Punkte ermittelt, wobei bei Gleichheit die folgenden Kriterien nacheinander angewandt werden:

1. Summe der Gegnerpunkte (SOS)
2. Summe der Summen der Gegnerpunkte der Gegner (SOSOS)
3. Direkter Vergleich

Bei der Berechnung von SOS und SOSOS ist eine etwaige Vorgabe zu berücksichtigen.

E. Preise

(1) Der DGoB setzt die folgende Geldpreise aus:

- Juniorenwertung (U19): 1. Platz: 75 Euro, 2. Platz: 50 Euro, 3. Platz: 25 Euro
- Jugendwertung (U15): 1. Platz: 50 Euro, 2. Platz: 30 Euro, 3. Platz: 15 Euro
- Kinderwertung (U11): Geeignete Sachpreise im Gesamtwert von ca. 40 Euro

(2) Es liegt im Ermessen des Ausrichters, im Rahmen des Organisationsbudgets oder fremdfinanziert weitere Preise auszuschütten.

§8 Teilnahme an internationalen Jugend-Go-Turnieren

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

(2) Wenn die letzte DJGM mehr als zwei Jahre zurückliegt oder 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) Sofern bei der Jugendeuropameisterschaft in den der DJGM entsprechenden Kategorien gespielt wird, so benennt der DGoB in jeder Kategorie einen offiziellen Repräsentanten gemäß der Vorjahresplatzierung:

- den Deutschen Juniorenmeister für die Kategorie U20,
- den Deutschen Jugendmeister für die Kategorie U16,
- den Deutschen Kindermeister für die Kategorie U12,

Im Fall eines anderen Austragungsmodus wird im Sinne dieser Regelung mindestens ein Spieler nominiert.

Die bis zu drei offiziellen Repräsentanten des DGoB erhalten auf Antrag folgende Kostenerstattung, und zwar

- die tatsächlichen Fahrt- und Übernachtungskosten ,
- unter Anrechnung von Förderungen (Reisezuschuss und Taschengeld) durch den Veranstalter oder Sponsoren,
- maximal 500 Euro.

§9 Schlussbestimmungen

(1) Diese Turnierordnung tritt am 1. Januar 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.

§3(6)/§7B(4): 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.

§4(2): Ein besonders starker Spieler, der aufgrund seines Alters in eine der Kategorien „U11“ oder „U15“ fällt, darf auf eigenen Wunsch auch in einer höheren Kategorie gewertet werden. Er wird dann aber ausschließlich in dieser Kategorie geführt und kann insbesondere nicht beispielsweise Kinder- und Jugend-Go-Meister gleichzeitig werden.

§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, eine EM wie z.B. die Jugend-EM, Go-Konferenzen, große internationale Turniere wie Paris, Amsterdam, Hamburger Kido-Cup, Spielemesse Essen. Es werden vorzugsweise solche Ereignisse berücksichtigt, bei denen ein DM-Teilnehmer betroffen ist oder voraussichtlich sein wird.

§7A(2): Die Teilnehmer können auch externe Schiedsrichter wählen, wenn sie nicht selbst schiedssprechen wollen.

§7B(1): Wenn aufgrund der Anmeldesituation klar ist, dass es im hinteren Feld einer Altersklasse zu sehr ungleichen Paarungen kommen kann, die keinen Einfluss auf die Qualifikation für die Halbfinals haben, kann der Turnierleiter für diese Paarungen ein geeignetes Vorgabesystem wählen.

§7B(2)/§7B(3): Bei der Verwendung des Lösungsprogramms „MacMahon“ von Christoph Gerlach ist im Falle einer ungeraden Zahl von Teilnehmern in einer Runde ein zusätzlicher Teilnehmer „Freilos“ anzulegen. Dieses Freilos hat dieselbe Spielstärke wie der nominell schwächste tatsächliche Teilnehmer und verliert im Turnierverlauf jede seiner Partien. Ferner ist darauf zu achten, dass die Option zur Vermeidung von hohen Spielstärkeunterschieden zu deaktivieren ist, da sie im hinteren Teil des Felds zu Verzerrungen von Platzierungen führen kann.

§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): Da die Jugend-Weltmeisterschaft zurzeit kein Nominierungs-, sondern ein Einladungsturnier ist, zu dem sich die Besten der Europameisterschaft qualifizieren, fällt sie nicht unter diese Regelung. Deshalb gibt es hierfür auch keine Kandidatenliste.

§8(2): 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.

§8(3): Dies gilt auch, wenn die Europameisterschaft (wie zurzeit) ein offenes Turnier ist! Neben den Spielern, deren Teilnahme finanziell gefördert wird, soll der DGoB jedoch auch andere Jugendliche von der Möglichkeit der Teilnahme an der EM unterrichten und zu Fahrgemeinschaften auffordern.