

GO am Leopoldinum

Rangliste / Spielstärkeinstufung

Regeln

1. Spielstärken

Wer gerade die Regeln gelernt hat (wenigstens Atari Go) wird als 30. Kyu (kurz 30k) eingestuft. Wird er/sie stärker, ist die jeweils nächste Stufe dann 29. Kyu (29k), 28. Kyu usw. bis zum 1. Kyu. Danach folgen dann die (Amateur) Dan Grade 1. Dan (kurz 1d), 2d, 3d

Ein Unterschied von einem Kyu/Dan soll ca. einem Stein Vorgabe auf dem großen (19x19) Brett entsprechen. Ein 19Kyu gibt einem 25 Kyu also 6 Vorgabesteine. Es werden aber maximal 9 Steine auf dem Brett gegeben. Bei höherer Spielstärkedifferenz wird je weiterer Stufe noch ein Kommi von 5 Punkten hinzugefügt. Ein 10Kyu gibt einem 25 Kyu also 9 Steine + 6 mal 5 Kommi, muss also mit wenigstens 31 Punkten Unterschied spielen, um zu gewinnen. Für die kleineren Bretter (13x13 und 9x9) gelten andere Vorgaben gemäß der Tabelle weiter unten.

In der AG starten alle (und alle neu hinzukommenden) als 30.Kyu!

2. Spielmodi

Die Spielstärke wird aufgrund von Spielen der AG Mitglieder untereinander jede Woche neu eingestuft. Dabei ist pro Woche nur eine gewertete Partie zwischen denselben Gegnern erlaubt sowie insgesamt maximal 5 gewertete Partien (damit auch ernst gespielt wird)! Die Brettgröße ist egal, aber die Vorgabetabellen sind zu beachten. Es wird mit voller Vorgabe gemäß der erreichten Spielstärke gespielt! Bis einschließlich 28. Kyu darf auch Atari Go gespielt werden. Ab 27. Kyu muss "richtiges" Go gespielt werden. Die Ergebnisse werden dem AG Leiter gemeldet, der die Rangliste verwaltet.

Im Go Spiel wird viel Wert auf Höflichkeit gelegt. Strittige Ergebnisse werden daher nicht berücksichtigt. Wird eine gewertete Partie während der AG Stunden gespielt, entscheidet der AG Leiter bei Regelproblemen. Ansonsten akzeptiert er aber nur einvernehmlich (in der AG Stunde) gemeldete Ergebnisse.

Gewertete Partien in der AG Stunde sollen mit der Uhr gespielt werden! Zeit:
9x9 Brett: 5 Minuten, 13x13 Brett: 10 Minuten, 19x19 Brett: 20 Minuten (je Spieler).
Auch Zeitsiege zählen!

3. Neueinstufung der Spielstärke in Folge Spielergebnisse:

Bis einschließlich 25Kyu wird man je Sieg um ein Grad hochgestuft und man kann nicht zurückfallen.

Bis einschließlich 20Kyu wird man bei 2 Siegen in Folge hochgestuft und man kann nicht zurückfallen.

Ab 20 Kyu wird bei 3 Siegen in Folge hochgestuft, bei 3 Verlusten in Folge heruntergestuft (aber nicht unter 20 Kyu) (Das ist in etwa das übliche Verfahren zur Einstufung für Turniere).

Vorgabe-Tabelle:

Spielstärke- unterschied	9x9		13x13	
	handicap	komi*	handicap	komi*
0	1	5.5	1	5.5
1	1	3	1	0
2	1	0	1	-5
3	1	-3	2	5
4	1	-6	2	0
5	2	3	2	-5
6	2	0	3	5
7	2	-3	3	0
8	2	-6	3	-5
9	3	3	4	5
10	3	0	4	0
11	3	-3	4	-5
12	3	-6	5	5
13	4	3	5	0
14	4	0	5	-5
15	4	-3	6	5
16	4	-6	6	0
17	5	3	6	-5
18	5	0	7	5
19	5	-3	7	0
20	5	-6	7	-5
21	6	3	8	5
22	6	0	8	0
23	6	-3	8	-5
24	6	-6	9	5
25	7	3	9	0
26	7	0	9	-5
27	7	-3	10	5
28	7	-6	10	0
29	8	3	10	-5
30	8	0	11	5

* Komi wird von Schwarz gegeben, negative Zahlen bedeuten also reverses Komi.

Beispiele:

Gleichaufpartie (Unterschied 0): Schwarz beginnt, Weiß erhält 5.5 Punkte vor. Schwarz muss also am Ende 6 Punkte mehr haben, um zu gewinnen, dies soll den Anzugsvorteil ausgleichen!

29kyu gegen 26kyu (Unterschied 3):

9x9 Brett: 19Kyu beginnt und erhält noch 3 Punkte Vorgabe von Wei (das ist die Bedeutung von "minus" 2 handicap).

13x13 Brett: 29Kyu setzt 2 Vorgabesteine, dann beginnt Weiß. Weiß erhält 5 Punkte Komi.

28kyu gegen 12kyu (Unterschied 16):

9x9 Brett: Schwarz (28k) setzt 4 Vorgabesteine und bekommt noch 6 Punkte

13x13 Brett: Schwarz (28k) setzt 6 Vorgabesteine, kein Komi.