

Meisterschaftsordnung für die Deutsche Schul- Go- Mannschaftsmeisterschaft sowie Turnierordnung zum Hans Pietsch Memorial (HPM)

§1 Allgemeines

Der go4school e.V. veranstaltet ggf. mit Unterstützung des Deutschen Go-Bundes e.V. jährlich die Schul-Go Mannschaftsmeisterschaft im Veranstaltungsrahmen des Hans Pietsch Memorials (HPM).

§2 Austragungsbedingungen

Die Ausrichter, die Turnierleitung, der go4school e.V. und ggf. der DGoB e.V. sind gemeinsam verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers und für würdevolle und dem Turnier angemessene Austragungsbedingungen. Der DGoB e.V. stellt das Spielmaterial und sorgt für Hin- und Abtransport zum und vom Austragungsort.

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 Das Spiel

- (1) Es wird nach in Deutschland üblichen japanischen Regeln gespielt.
- (2) Die Spieler haben sich sportlich zu verhalten.
- (3) Gefangene Steine 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, nicht tolerierbaren Störungen durch Außeneinflüsse, einem Bedürfnis im oder kurz vor dem Byo-Yomi usw.
- (6) Auf dem 19er Brett wird mit Grundbedenkzeit plus Byo-Yomi gespielt
 - (a) Es wird kanadisches progressives Byo-Yomi gespielt.
 - (b) In einem Byo-Yomi-Block sollen die Byo-Yomi-Steine vom Spieler selbst abgezählt werden, während der Gegner die Byo-Yomi-Zeit auf der Uhr einstellt. Beide Spieler bewilligen die eingestellte Byo-Yomi- Zeit und die abgezählten Byo-Yomi-Steine. Während dieses Vorgangs ist die Uhr anzuhalten.
 - (c) Byo-Yomi-Steine sind für den Gegner sichtbar hinzulegen.
 - (d) In jedem Byo-Yomi-Block sind vom Spieler in höchstens der Byo-Yomi-Zeit die Byo-Yomi-Steine zu legen, woraufhin ein neuer Byo-Yomi-Block eingestellt wird. Zum Passen im Byo-Yomi wird ein Byo-Yomi-Stein zurückgelegt.
 - (e) Überschreiten der Byo-Yomi-Zeit verliert die Partie.
- (7) Alternativ kann auch mit Fischerzeit gespielt werden, sofern sich die Ausrichter und die Turnierleitung darüber einig sind.
- (8) Auf dem 13er Brett wird mit Fischerzeit gespielt. Auf dem 9er Brett wird ohne Uhr gespielt.
- (9) Streitfälle werden von den Schiedsstellen nach bestem Wissen und Gewissen gelöst.

§4 Teilnahme

- (1) Jede Schule mit allgemeinbildendem Abschluss, ggf. Vollzeitschule, kann eine oder mehrere Mannschaften zum HPM anmelden, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt: Alle Spieler sind zum Zeitpunkt des HPM an der gemeldeten Schule als Schüler angemeldet. Bei

- Abschlussklassen gilt abweichend der Zeitpunkt ihrer Anmeldung.
- (2) Bei mehr als 16 Anmeldungen entscheidet falls nötig ein Gremium des go4school über die Vergabe von Einladungen zum Turnier und über ein eventuelles Auswahlverfahren.
 - (3) Ein Startgeld wird nicht erhoben.

§5 Ausrichtung

- (1) go4school e.V. entscheidet über den Ausrichter des HPM. Dabei soll sowohl Rotation als auch die Verteilung potentieller Teilnehmer in Deutschland berücksichtigt werden.
- (2) Der Termin ist nach Möglichkeit zeitnah an den Geburtstag von Hans Pietsch zu legen, sofern dieser nicht in den Schulferien eines Bundeslandes liegt.

§6 Ausschreibung

Das HPM ist vom go4school e.V. auszuschreiben. Die Ausschreibung sollte zwei, muss jedoch spätestens einen Monat vor Beginn der ersten Sommerferien der Bundesländer auf der go4school Webseite, in der Deutschen Go-Zeitung oder sonst in geeigneter Weise veröffentlicht werden. Die Ausschreibung soll folgende Angaben enthalten:

- (a) Turnierort, Zeitrahmen, Anmeldeschluss
- (b) Teilnahmebedingungen
- (c) Turniersystem und Bedenkzeiten
- (d) Kontaktpersonen für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

§7 Durchführung

A. Turnierleitung, Schiedsgericht

- (1) Die Turnierleitung wird mit Unterstützung des DGoB durchgeführt und durch go4school e.V. benannt.
- (2) Die Teilnehmer:innen wählen ein Schiedsgericht, das aus drei Personen besteht. Die Wahl kann durch Akklamation geschehen.
- (3) Über Streitfragen entscheidet die Turnierleitung. 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

(I) Allgemeines:

- (1) Die Spieler:innen sind nach Spielstärke auf die Spielpositionen zu verteilen. Die Reihung ist vor Beginn des Turniers bekannt zu geben und kann nur in Ausnahmefällen in Absprache mit der Turnierleitung geändert werden.
- (2) Die Mannschaftsmeisterschaft und die Pietsch-Preis-Turniere werden nebeneinander, aber unabhängig voneinander veranstaltet.
- (3) Die Turnierleitung hat vor Beginn der ersten Runde in die Regeln und Abläufe des Turniers mündlich einzuweisen.

(II) Deutsche Schulgo- Mannschaftsmeisterschaft

DRACHEN-Turnier

- (1) Die 6 stärksten deutschen Mannschaften (max. eine Mannschaft pro Schule, bestehend aus 3 Schülern derselben Schule) spielen 5 Runden jeder gegen jeden.
- (2) Jede:r Teilnehmer:in spielt alle Runden mit.
- (3) Weiß erhält 7 Komi.
- (4) Die Grundbedenkzeit pro Spieler:in beträgt 60 Minuten.
- (5) Es wird mit progressivem kanadischen Byo-Yomi gespielt, beginnend mit 15 Steinen in 5 Minuten, danach jeweils Steigerung um 5 Steine.
- (6) Alternativ kann mit Fischerzeit gespielt werden. Die Bedenkzeit pro Spieler:in beträgt 40 Minuten plus 15 Sekunden je Zug.
- (7) Die Abschlusstabelle ergibt sich aus folgenden Kriterien:
 1. Mannschaftspunkte
 2. Brettspunkte
 3. Direkter Vergleich
 4. Anzahl Punkte an Brett 1
 5. Anzahl Punkte an Brett 2

6. Platz wird geteilt

(III) Pietsch-Preis-Turniere

- (1) Alle weiteren teilnehmenden Mannschaften spielen in den Pietsch-Preis-Turnieren.
- (2) Durch die Turnierleitung können vor Beginn der 1. Runde aus den Ersatzspieler:innen und Einzelspieler:innen weitere Mannschaften zusammengestellt werden.
- (3) Die jeweiligen Turniere finden statt, sofern sich mindestens je 6 Mannschaften anmelden.

Turnier der TIGER

- (1) Das TIGER-Turnier ist ein Vorgabeturnier auf dem 19er- Brett.
- (2) Bei Teilnahme von 6 bis 8 Mannschaften wird Jede:r gegen Jede:n gespielt. Sollten mehr Mannschaften teilnehmen, wird MacMahon- System gespielt und mit dem go4school- Lösungsprogramm gelöst.
- (3) In Partien ohne Vorgabe werden 7 Komi gegeben. In Partien mit Vorgabe führt der/die stärkere Spieler:in die weißen Steine. Je nach Spielstärkendifferenz beider Spieler:innen werden um 1 verminderte Vorgabesteine gegeben, maximal jedoch 9 Steine. Die Vorgabe wird nach japanischen Regeln gesetzt.
- (4) Die Grundbedenkzeit pro Spieler:in beträgt 30 Minuten.
- (5) Es wird mit kanadischem progressivem Byo-Yomi gespielt, beginnend mit 20 Steinen in 5 Minuten, danach jeweils Steigerung um 5 Steine.
- (6) Alternativ kann mit Fischerzeit gespielt werden. Die Bedenkzeit pro Spieler:in beträgt 20 Minuten plus 12 Sekunden je Zug.
- (7) Wird Jede:r gegen Jede:n gespielt, ergibt sich die Abschlusstabelle analog wie beim Drachenturnier. Im MacMahon- System ergibt sich die Abschlusstabelle des Pietsch-Preises aus folgenden Kriterien:
 1. Mannschaftspunkte (jeder Mannschaftssieg gibt einen Punkt, Unentschieden einen halben Punkt)
 2. Brettunkte (jedes gewonnene Brett gibt einen Punkt, Unentschieden einen halben Punkt)
 3. Summe der Mannschaftspunkte der Gegner
 4. Summe der Brettunkte der Gegner
 5. Direkter Vergleich
 6. Platz wird geteilt

Turnier der FÜCHSE

- (1) Das Turnier der FÜCHSE ist ein Vorgabeturnier auf dem 13er- Brett. Es wird Jede:r gegen Jede:n gespielt.
- (2) Bei 6 teilnehmenden Mannschaften werden 3 Spiele je Runde gespielt, dabei gilt folgende Reihenfolge:
 - a) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 1
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 3
 - b) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 3
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 1
 - c) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 3
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 1
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 2
- (3) Bei 7 oder 8 teilnehmenden Mannschaften werden 2 Spiele je Runde gespielt, dabei gilt folgende Reihenfolge:
 - a) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 1
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 3
 - b) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 3
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 1
- (4) Bei 9 bis 16 teilnehmenden Mannschaften wird nur 1 Spiel je Runde gespielt.

- (5) In Partien ohne Vorgabe werden 6 Komi gegeben. In Partien mit Vorgabe führt der/die stärkere Spieler:in die weißen Steine. Je nach Spielstärkendifferenz beider Spieler:innen werden Vorgabesteine gemäß Vorgabetabelle gegeben, maximal jedoch 5 Steine. Die Vorgabe wird nach japanischen Regeln gesetzt.
- (6) Die Bedenkzeit pro Spieler:in beträgt 10 Minuten plus 10 Sekunden je Zug.
- (7) Die Abschlusstabelle ergibt sich aus folgenden Kriterien:
 - 1. Mannschaftspunkte
 - 2. Brettunkte
 - 3. Direkter Vergleich
 - 4. Platz wird geteilt

Turnier der HASEN

- (1) Das Turnier der HASEN ist für Anfänger:innen als Einstieg gedacht. Es wird ohne Vorgabe auf dem 9er- Brett gespielt. Es wird Jede:r gegen Jede:n gespielt. Es werden 6 Komi gegeben.
- (2) Es werden jeweils 2 Spiele (Hin- und Rückspiel mit Farbwechsel) gespielt.
- (3) Bei 6 teilnehmenden Mannschaften werden 3 Hin- und Rückspiele je Runde gespielt, dabei gilt folgende Reihenfolge:
 - a) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 1
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 3
 - b) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 3
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 1
 - c) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 3
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 1
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 2
- (4) Bei 7 bis 10 teilnehmenden Mannschaften werden 2 Hin- und Rückspiele je Runde gespielt, dabei gilt folgende Reihenfolge:
 - a) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 1
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 3
 - b) Mannschaft A Brett 1 – Mannschaft B Brett 2
Mannschaft A Brett 2 – Mannschaft B Brett 3
Mannschaft A Brett 3 – Mannschaft B Brett 1
- (5) Bei 11 bis 18 teilnehmenden Mannschaften wird nur 1 Hin- und Rückspiel pro Runde gespielt.
- (6) Es wird ohne Uhr gespielt. Die Spieler müssen zügig setzen.
- (7) Die Abschlusstabelle ergibt sich wie beim Turnier der FÜCHSE.

C. Zeitplan

- (1) Es gilt der von der Turnierleitung herausgegebene Zeitplan unter dem Vorbehalt kurzfristiger Änderungen oder Verschiebungen.
- (2) In der Mannschaftsmeisterschaft beginnen die Partien zu den festgesetzten Zeiten. Sollte zu diesem Zeitpunkt eine Partie aus der vorherigen Runde noch nicht beendet sein, beginnen die Partien spätestens zehn Minuten nach Beendigung der vorhergehenden Partie. Diese Zeit ist gut sichtbar bekannt zu geben. Die Spieler:innen tragen Sorge, dass sie pünktlich sind.
- (3) In den Pietsch-Preis-Turnieren gilt der Zeitplan der Turnierleitung für den Beginn der Runden als Richtzeit. Auslosungsbedingte Verzögerungen sind den Spieler:innen an zentraler Stelle bekannt zu geben. Die Spieler:innen tragen Sorge, dass sie pünktlich sind.
- (4) Eine Partie ist von einem/einer Spieler:in kampflos verloren, wenn er/sie nicht innerhalb

einer Viertelstunde nach der von der Turnierleitung festgelegten Startzeit zum Spielen der Partie angetreten ist. Gilt dies für beide Spieler:innen, so haben beide die Partie kampflos verloren.

D. Preise

- (1) go4school e.V. und DGoB e.V. ehren den Schul-Go-Mannschaftsmeister mit der Verleihung des Hans-Pietsch-Wanderpokals, auf dessen Sockel eine Plakette mit den Namen der Meistermannschaft angebracht wird. Der Pokal ist von der jeweiligen Mannschaft rechtzeitig an die Turnierleitung des Folgejahres zurück zu geben.
- (2) go4school e.V. und DGoB e.V. verleihen für die ersten drei Plätze Urkunden.
- (3) Über die Vergabe weiterer Preise entscheidet go4school in Absprache mit eventuellen Spender:innen/ Sponsor:innen. Der sportliche Charakter soll im Vordergrund stehen.

§8 Schlussbestimmung

Diese Turnierordnung tritt am 01.05.2023 in Kraft. Sie ersetzt die am 08.02.2017 ergangene Turnierordnung.