

Pokalordnung Deutscher Internet-Go-Pokal (DIGoP)

Stand: 07.10.2019

1. Allgemeines

Die Begriffe Spieler, Teilnehmer, Gegner, usw. schließen jeweils die weibliche Form mit ein.

1.1. Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt bis Ende Oktober über das entsprechende Formular auf der Internetseite digop.de (s. [Registrierung](#)). Die Teilnahme ist kostenlos. Zur Teilnahme berechtigt ist jedes Mitglied eines Landesverbandes des DGoB. Wie Du Mitglied in einem Landesverband wirst erfährst Du auf der Internetseite deines jeweiligen Landesverbandes. [Diese findest Du Hier.](#)

1.2. Rundendauer

Jede Runde wird ungefähr zwei Wochen dauern. Der Standardtermin ist immer ein Mittwoch um 20.30 Uhr, sodass Überschneidungen mit der Bundesliga ausgeschlossen sind ([siehe Termine](#)). Die Partieergebnisse müssen bis spätestens 24 Uhr des 11. Tages nach dem Standardtermin (zweiter Sonntag nach dem Standardtermin) beim Turnierleiter gemeldet sein! Die Auslosung für die nächste Runde erfolgt, sobald alle Ergebnisse vorliegen.

1.3. Paarungen & Auslosung

Grundlage für die Auslosung ist die Selbsteinstufung bei der Turnieranmeldung.

In der Vorrunde werden die nach Spielstärke schwächsten Spieler zufällig gegeneinander gelost, sodass die Anzahl der Gewinner und der übrigen Spieler eine Zweierpotenz bildet.

Im Hauptturnier gilt: Bei der Auslosung wird jeweils das nach Spielstärke stärkste Viertel der aktiven Spieler gesetzt, die übrigen Spieler werden zufällig zugelost. In den ersten Runden wird soweit möglich vermieden Spieler aus der gleichen Stadt gegeneinander zu losen.

2. Das Spiel

2.1. Vereinbarung des Spieltermins

Sobald eine Runde ausgelost wurde, wird jedem Spieler per E-Mail sein nächster Gegner und dessen E-Mailadresse mitgeteilt. Die Spieler sollten so schnell wie möglich in Kontakt treten und klären ob sie am Standardspieltag dieser Runde spielen möchten oder einen anderen Termin bevorzugen. Der Termin am Mittwoch Abend ist dabei nur als Vorschlag zu betrachten und nicht bindend. Sollte ein neuer Termin vereinbart werden, muss die Turnierleitung informiert werden. Wenn keine Einigung oder Absprachen bestehen, muss und wird auf KGS am Standardtermin um 20:30 Uhr gespielt werden!

2.2. Regeln, Zeit und Komi

Es wird nach in Deutschland üblichen japanischen Regeln, auf 19×19, gespielt. Die Grundbedenkzeit beträgt 60 Minuten pro Spieler, danach 15 Steine in 5 Minuten kanadisches

Byoyomi. Das Komi beträgt 6.5 Punkte. Es gibt keine Vorgaben, die Farben sollen zufällig vom Server entschieden werden.

2.3. Austragung der Spiele

Die Spiele werden standardmäßig auf [KGS, dem Kiseido Go Server](#), ausgetragen. Wenn die Spieler sich darauf einigen, darf auch auf [Pandamet](#) oder auf [OGS](#) gespielt werden. Der in der Auslosung zuerst genannte Spieler muss das Spiel eröffnen. Um die Farben zu bestimmen, wird der Zufallsmodus verwendet. Die Spiele sind generell öffentlich zu spielen. Es liegt im Ermessen der Spieler, ob die Partie gewertet oder frei gespielt wird, besteht hier keine Einigkeit, wird frei gespielt. Beide Spieler haben sich vor Beginn zu vergewissern, dass die Spieleinstellungen korrekt sind. Sollte einer der Spieler nach den ersten 10 Zügen (d.h. ab Zug 11) bemerken, dass die Einstellungen nicht korrekt sind kann die Partie bei beiderseitigem Einvernehmen neu gestartet werden. Sollte es jedoch zu keiner Einigung kommen, muss weitergespielt werden. Das heißt bis Zug 10 hat man das Recht auf Neustart der Partie. Ausgenommen von dieser Regelung ist das Komi, welches einfach nachträglich addiert bzw. subtrahiert werden kann.

Nach der Partie schickt der Gewinner der Partie das Ergebnis per Mail an die Turnierleitung (info(at)digop.de).

Anmerkung: Im Interesse der Zuschauer wäre es nett, wenn die Spieler, sich kurz vorzustellen z.B.: „Max Mustermann, 3k. 1. Runde DIGoP“.

2.4. Sportliches Verhalten

Die Spieler haben sich sportlich zu verhalten. Insbesondere dürfen sie sich zwischen Partiebeginn und Partieende mit niemandem absprechen und weder Literatur noch Spielprogramme zu Rate ziehen. Gerade in Zeiten von Leela Zero wo es sehr leicht ist mit starker KI das Turnier und die persönlichen Erfolge zu korrumpieren, bitten die Veranstalter und Organisatoren dieses Deutschen Internet Go Pokals ausdrücklich darum sich sportlich zu verhalten und die gegenseitige charakterliche Weiterentwicklung als ein höheres Gut anzusehen, als das bloße Gewinnen, um des Siegeswillen. Es ist leider sehr schwer möglich, dieses Fehlverhalten aufzudecken oder zu bestrafen. Trotzdem wird jedem Hinweis nachgegangen. Wenn nachgewiesen werden kann, dass Fehlverhalten vorlag, können Partieergebnisse als nichtig betrachtet werden, Spieler von diesem Turnier disqualifiziert werden und ggf. für andere Turniere und Veranstaltungen gesperrt werden.

3. Probleme, Streitigkeiten

3.1. Nichterscheinen eines Spielers

Sollte ein Spieler nicht zum vereinbarten Termin erscheinen, ist der Wartende nach 30 Minuten berechtigt einen „Sieg durch Nichterscheinen“ einzufordern. Dies muss der Turnierleitung umgehend mitgeteilt werden. Längeres Warten oder vereinbaren eines Ersatztermins liegt im Ermessen des Spielers der anwesend war. Im Interesse möglicher Zuschauer sollte sich aber generell an die vereinbarte Startzeit gehalten werden.

3.2. Disconnect während eines Spiels

Prinzipiell ist jeder für einen funktionsfähigen Zugang zum Server selbst verantwortlich. Falls es trotzdem zu Verbindungsproblemen kommt, sollte der Verbliebene eine angemessene Zeitspanne warten. Sollte die Verbindung längerfristig gestört sein, haben sich die Spieler schnellstmöglich auf einen Termin zur Beendigung der Partie zu einigen. Bei späterer Wiederaufnahme der Partie, ist ggf.

der letzte Zug zurückzunehmen, so dass der nicht rausgeflogene Spieler am Zug ist.

3.3. Auszählen

Zur Auszählung wird empfohlen alle neutralen Punkte zu füllen, bevor das Serverseitige-Scoring gestartet wird. Das Ergebnis sollte von beiden Spielern auf seine Korrektheit überprüft werden, sollte es nicht möglich sein das Serverseitige-Scoring zu verwenden, muss manuell ausgezählt werden. Falls die Spieler nach Partieende zu keiner Einigung über das Spielergebnis kommen, ist die Turnierleitung zu kontaktieren.

3.4. Sonstige Differenzen

Sollten sich dabei oder darüber hinaus irgendwelche, nicht von den Spielern zu lösenden, Probleme ergeben so ist die Turnierleitung (info(at)digop.de) zu kontaktieren.

4. Sonstiges

4.1. Sieger

Wer nach Beendigung des DIGoP keine Partie verloren hat ist Sieger. Der Unterlegene in der Finalpartie belegt den 2. Platz. Der 3. Platz wird gesondert zwischen den Verlierern des Halbfinals ausgespielt.

4.2. Preise

Für die ersten drei Plätze wird es ein Preisgeld in Höhe von 100 Euro, 75 Euro und 50 Euro geben. Der Turniersieger erhält außerdem einen Wanderpokal und das Recht sich bis zum nächsten DIGoP „Deutscher Internet-Pokal-Sieger“ zu nennen.