

Turnierordnung der Blitz-Go-Landesverbandsmeisterschaft im LV-BST

1 Allgemeines

- (1) Der Go-Landesverband Brandenburg-Sachsen-Thüringen (kurz LV-BST) veranstaltet jährlich eine Blitz-Go-Landesverbandsmeisterschaft (kurz B-LVM).

2 Austragungsbedingungen

- (1) Der Ausrichter, der Turnierleiter und der LV-BST sind gemeinsam verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung des Turnieres und für angemessene Austragungsbedingungen.
- (2) Es sollen gewährleistet sein:
 - Verfügbarkeit und Einhaltung der Turnierordnung
 - Ruhe
 - ausreichend helles Licht
 - ordentliche Tische und Stühle
 - gutes Spielmaterial
 - Rauchverbot

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 der Steine oder beim Drücken der Uhr nicht behindert werden.
- (3) Vor der Partie vergewissern sich die Spieler über die korrekte Zeiteinstellung. Weiß entscheidet, auf welcher Seite des Brettes die Uhr steht und drückt die Uhr, bevor Schwarz die Partie mit dem ersten Zug beginnt.
- (4) Gefangene Steine sind für den Gegner sichtbar abzulegen.
- (5) Das Drücken der Uhr oder ein Passen beendet einen Zug.
- (6) Die Uhr ist mit der Hand zu drücken, die gerade einen Stein gesetzt hat.
- (7) Die Uhr kann zum Entfernen von mindestens drei Steinen oder zum Partieende angehalten werden, außerdem in unumgänglichen Situationen wie einem Streitfall, intolerablen Störungen durch Außeneinflüsse, einem Bedürfnis im oder kurz vor dem Byoyomi, sowie in anderen besonderen Fällen.
- (8) Überschreiten der Zeit verliert die Partie.
- (9) Jeder legale Zug und jedes legale Passen werden als sportlich angesehen. Wenn es jedoch nur noch Neutrale gibt und der Gegner gerade gepasst hat, dann ist Passen Pflicht.
- (10) Gibt es nach aufeinander folgendem Passen beider Spieler nur noch Neutrale, dann belegen die Spieler diese. Andernfalls wird die Zeit jedes Spielers auf 1 Minute gestellt und die Partie wieder aufgenommen, wobei derjenige, der zuletzt gepasst hat, als Zweiter spielt.
- (11) Streitfälle werden von den Schiedsstellen nach bestem Wissen und Gewissen gelöst.

4 Teilnahme

- (1) An der B-LVM kann jede/r Go-Spieler/in teilnehmen, die/der folgende Bedingungen erfüllt:
 - Mitgliedschaft im LV-BST
 - Mindestspielstärke von 1 Dan für Gruppe A, 6 Kyu für Gruppe B, oder 20 Kyu für Gruppe C
- (2) Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.
- (3) Das Startgeld wird vom Veranstalter festgelegt.

5 Ausrichtung

- (1) Der LV-BST entscheidet über den Ausrichter der B-LVM. Wenn kein geeigneter Ausrichter gefunden werden kann, ist das Turnier vom LV-BST zu organisieren.
- (2) Im Falle, dass die Ausgaben die Startgelder übersteigen, erstattet der LV-BST dem Ausrichter die Differenz bis zu 50 Euro. Handelt es sich um mehr als 50 Euro, so kann eine volle Erstattung beim LV-BST beantragt werden.

6 Ausschreibung

- (1) Die B-LVM ist vom LV-BST auszuschreiben. Die Ausschreibung erfolgt in der DGoZ, im DGoB Turnierkalender und zusätzlich auf der Homepage des LV-BST. Die Ausschreibung muss folgende Angaben enthalten:
 - Turnierort
 - Zeitplan
 - Modalitäten zur Anmeldung
 - Turniersystem und Bedenkzeiten
 - Startgebühr und Preise
 - Kontaktperson für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

7 Durchführung

7.1 Turnierleitung, Schiedsgericht

- (1) Der LV-BST ernennt einen Turnierleiter.
- (2) Die Teilnehmer 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.

7.2 Turniermodus

- (1) Bei 10 oder weniger Teilnehmern innerhalb einer Gruppe 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“. Die Farbwahl wird durch die Paarungstabelle auf Seite 5 bestimmt und wird nach jedem „Jeder gegen Jeden“ Durchgang getauscht (siehe auch die Beispiele unter der Tabelle).
- (2) Bei 11 oder mehr Teilnehmern innerhalb einer Gruppe werden 16 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Dabei sollte so gelost werden, dass die Spieler der oberen Hälfte innerhalb einer Punktegruppe möglichst abwechselnd Schwarz und Weiß haben.

- (3) Weiß erhält Komi, wobei die Höhe des Komis nach dem in Deutschland aktuell üblichen Rahmen vom Turnierleiter festgelegt wird.
- (4) In Gruppe A und B werden keine Vorgabesteine vergeben. In Gruppe C wird mit reduzierten Vorgabesteinen (-2) gespielt, wobei maximal 6 Vorgabesteine gegeben werden.
- (5) Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 10 Minuten sudden-death (kein Byoyomi).

7.3 Zeitplan

- (1) Das Turnier findet entweder an einem Samstag oder an einem Sonntag statt. 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.

7.4 Wertung

- (1) Nach Beendigung des Turniers wird vom Turnierleiter eine Tabelle erstellt, aus der die Platzierungen aller Teilnehmer hervorgeht.
- (2) Bei Punktgleichheit werden folgende Kriterien nacheinander angewandt:
 - Summe der Gegnerpunkte (SOS)
 - Summe der Summen der Gegnerpunkte (SOSOS)
 - Direkter Vergleich
- (3) Wenn nach Absatz (2) mehrere Spieler an der Tabellenspitze einer Gruppe stehen, so wird unter diesen ein Turnier nach dem Knockout-System um den ersten Platz 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 Komi entsprechend der Turnierausschreibung und gewinnt Jigo.
- (4) Der Sieger der Gruppe A trägt den Titel "Blitz-Go-Verbandsmeister des LV-BST".

7.5 Preise

- (1) Geldpreise können vom Turnierleiter ausgeschrieben und vergeben werden.
- (2) Der LV-BST überreicht den 3 Erstplatzierten jeder Gruppe ein Urkunde.

8 Schlussbestimmungen

- (1) Diese Turnierordnung tritt am 23.09.2004 in Kraft.

9 Änderungen der Turnierordnung

- (1) Am 07.06.2022 wurden entsprechend interner Vorstands-Abstimmungen folgende Änderungen vorgenommen:
 - Absatz 7.2, Punkt (1): Es wurde ein zusätzlicher Satz zur Farbwahl hinzugefügt. („Die Farbwahl wird durch die Paarungstabelle auf Seite 5 bestimmt und wird nach jedem „Jeder gegen Jeden“-Durchgang getauscht (siehe auch die Beispiele unter der Paarungstabelle).“)
 - Absatz 7.2, Punkt (2): Es wurde ein zusätzlicher Satz zur Farbwahl hinzugefügt. („Dabei sollte so gelöst werden, dass die Spieler der oberen Hälfte innerhalb einer Punktegruppe möglichst abwechselnd Schwarz und Weiß haben.“)

- Absatz 7.2, Punkt (3): Die Komi-Regelung wurde von „6 Komi“ auf „die Höhe des Komis wird nach dem in Deutschland aktuell üblichen Rahmen vom Turnierleiter festgelegt“ angepasst.
- Absatz 7.4, Punkt (3): Die Komi-Regelung für Entscheidungsspiele wurde von „Weiß erhält 6 Komi und gewinnt Jigo“ auf „Weiß erhält Komi entsprechend der Turnierausschreibung und gewinnt Jigo“ angepasst.
- Absatz 7.5, Punkt (1): Die Regelung zur Vergabe von Geldpreisen wurde von „Zur Mitgliederversammlung 2005 in Dresden wurde beschlossen keine Geldpreise zu vergeben.“ auf „Geldpreise können vom Turnierleiter ausgeschrieben und vergeben werden.“ geändert.
- Absatz 7.5, Punkt (2): Die Vergabe von Wanderpokalen wurde aus der Turnierordnung gestrichen. (Alt: „Der LV-BST überreicht den 3 Erstplatzierten jeder Gruppe ein Urkunde und den Gruppensiegern einen Wanderpokal.“ Neu: „Der LV-BST überreicht den 3 Erstplatzierten jeder Gruppe ein Urkunde.“)
- Ergänzende Informationen zu Absatz 7.2, Punkt (1): Die Paarungstabelle wurde korrigiert (Paarungen bei 3 – 4 Teilnehmern in Runde 1: alt: „1:2 | 2:4“; neu: „1:2 | 3:4“) und es wurden Erklärungen und Beispiele hinzugefügt.

Ergänzende Informationen

Siehe nächste Seite.

Ergänzende Informationen

- 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 (8) 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 das 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.

7.2 (1)

	Teilnehmer	Jeder gegen Jeden	Runden insgesamt
Rundenzahl:	2	20-fach	20
	3 – 4	sechsfach	18
	5 – 6	vierfach	20
	7 – 8	doppelt	14
	9 – 10	doppelt	18

	Teilnehmer	Runde*	Paarungen (Erstgenannter Spieler erhält im ersten Durchgang schwarz, in jedem weiteren Durchgang werden die Farben getauscht.)
Paarungstabelle:	2	1	1:2
	3 – 4	1	1:2 3:4
		2	4:1 2:3
		3	1:3 4:2
	5 – 6	1	1:2 6:3 4:5
		2	6:1 3:4 5:2
		3	1:5 2:3 4:6
		4	4:1 3:5 6:2
		5	1:3 2:4 5:6
	7 – 8	1	1:2 3:8 5:6 7:4
2		8:1 2:7 4:5 6:3	
3		1:7 3:4 5:2 8:6	
4		6:1 2:3 4:8 7:5	
5		1:5 3:7 6:4 8:2	
6		4:1 2:6 5:3 7:8	
7		1:3 4:2 6:7 8:5	
9 – 10	1	1:2 4:9 6:7 8:5 10:3	
	2	10:1 3:8 5:6 7:4 9:2	
	3	1:9 2:7 4:5 6:3 8:10	
	4	8:1 3:4 5:2 7:9 10:6	
	5	1:7 2:3 4:10 6:8 9:5	
	6	6:1 3:9 5:7 8:4 10:2	
	7	1:5 2:8 4:6 7:3 9:10	
	8	4:1 3:5 6:2 8:9 10:7	
	9	1:3 2:4 5:10 7:8 9:6	

*Runden eines einfachen „Jeder gegen Jeden“.

Bsp. 1: Bei sechsfachem „Jeder gegen Jeden“ bei 3 – 4 Teilnehmern werden insg. sechsmal die Runden 1 – 3 mit den entsprechenden Paarungen gespielt, wobei nach jedem Durchgang (1 Durchgang = 3 Runden) die Farben getauscht werden.

Bsp. 2: Bei vierfachem „Jeder gegen Jeden“ bei 5 – 6 Teilnehmern werden insg. viermal die Runden 1 – 5 mit den entsprechenden Paarungen gespielt, wobei nach jedem Durchgang (1 Durchgang = 5 Runden) die Farben getauscht werden.

Bsp. 3: Bei doppeltem „Jeder gegen Jeden“ bei 7 – 8 Teilnehmern werden insg. zweimal die Runden 1 – 7 mit den entsprechenden Paarungen gespielt, wobei nach dem ersten Durchgang (= nach 7 Runden) die Farben getauscht werden.