

## Das Europäische System der Klassifizierung

### Was ist das?

Es ist eine Skala vergleichbar mit dem Kyu-Dan-Spielstärken System.

<< 60	<< 40	30	20	10	0
	<< 10	5	1;1	5 6; 1	9//>?
	Amateur - Kyu		Amat.-Dan		Profi.

### Woher, seit wann?

In den 20-er Jahren einigten sich die Go-Spieler von Berlin, Dresden, Österreich und auch mit Zustimmung der Japaner; namhaft F. Dueball, B. Rüger, Prof. Pfaundler, die Spielstärken nach dem neuen System hinfort zu handhaben. Hier hat die theoretisch absolute, beste Spielstärke die Zahl 0, während schwächere Spieler von 10 über 20 bei 40 etwa dem 10. Kyu entsprechen. Ein absoluter Anfänger ist dann wohl bei etwa 100 anzusetzen.

Auffallend ist, daß man 1 Vorgabestein-Spielstärkenunterschied dh. bei 1-Kyu oder bei 1-Dan Differenz nun mit genau 2-Klassifikationsunterschieden des neuen Zählsystems unterteilt sind.

### Warum diese Neuerung?

Schon zu Ende des vorigen- und zu Anfang dieses Jahrhunderts kam aus der Spieltheorie die Überzeugung, daß gewisse Spiele, insbesondere Brettspiele wie das Schach eine ganz besondere Eigenschaft haben: Der Gewinn des einen Spielers ist gleich dem Verlust des Anderen. (Nicht zu verwechseln mit Sieg und Niederlage.) Es sind sog. Nullsummenspiele. Es ist dort dann mathematisch nachweisbar, daß es eine absolut optimale beste Spielweise geben muß. (Das können auch verschiedene Zugfolgen sein. Dh.-Redundans.) Stärker kann man dann nicht spielen.

Aus diesem Grunde ist es dann sinnvoll von dieser theoretischen oberen Grenze aus zu zählen. Man fängt also bei „0“ an und fährt linear fort bis zum Anfang, wo sich ein „sehr unwissender“ Anfänger befindet. Beim Schach ist dies die Ingo-Skala.

### Begründung, (Vorzüge)

Eigentlich ist es für einen durchschnittlichen Spieler, ja auch für Meister relativ gleichgültig wie weit eine absolute Spitze in absoluten Einheiten entfernt ist, kommt es doch vielmehr für sie in Betracht relativ zu anderen Gegnern stark zu sein. Das bedeutet auch den Wunsch an der Spitze aller Spieler zu stehen, braucht aber überhaupt nicht nahe oder ferne eines theoretisch-optimalen Maximums zu sein, insofern ist es auch bei diesen Spielern völlig ausreichend nur die relativen Stärken zu notieren wie sie in einer „Rangordnung“ z.B. der Elo-Skala festgestellt wird.

Bei dem Go-Spiel ist jedoch nicht nur ein Sieg-Niederlage im Sinne des Nullsummenspiels zu erfahren, sondern die Spielergüte zeigt sich auch direkt (bzw. durchschnittlich) durch die Höhe eines Sieges aus. (1-Vorgabestein entspricht im Durchschnitt etwa 12 - 14 Punkte Sieghöhe).

Diese Tatsache spricht sehr für die Wertschätzung des Go-Spieles allgemein. Sie kann gar nicht hoch genug eingeschätzt und bewertet werden!.. Durch das Verhältnis von Spielstärke und Sieghöhe ergibt sich:

1. Eine Verhältnisskala der Spielstärke. Sie ist wesentlich aussagekräftiger als eine reine Rangordnung.
2. Da insgesamt beim Go-Spiel nur die feste Anzahl von 361-Punkten zu vergeben ist, ist damit auch das Maß des Spielumfanges bestimmt. Es gibt somit auch ein Maß für den Informationsgehalt im Spiele an.

Ich möchte nochmals hier betonen, daß diese theoretischen Gesichtspunkte für den normalen und auch meisterhaften Spieler nichts bedeuten müssen. Eine Rangordnung ist hier völlig ausreichend. Insofern ist es auch verständlich, daß dies System nichtbeachtet und in Vergessenheit geraten ist.

### **Erläuterung Zusatz.**

Man möge sich natürlich fragen, warum gerade diese Eigenschaft des Go-Spieles etwas so Besonderes sein sollte? - Da es ja doch den Spielern selber wenig bis nichts weiterhilft.

Dennoch ist hier nun zu sehen und zu erkennen: Go ist ein hochkomplexes System in dem der Info.-Gehalt meßbar ist durch seine Verhältnis-Skalierung. Dieses ist eine sehr interessante und bedeutsame Eigenschaft.

Es sind hier einige wichtige Gebiete sogleich zu nennen:

- ◆ Die Anwendung u. Erforschung der mathematischen Statistik. = Systemtheorie.
- ◆ Studien und Quantifizierung für den Lernvorgang.
- ◆ Ermittlungen in der Psychologie, hier quantitativ.

Da wir heute oft mit Problemen der komplexen Systeme in Wirtschaft und Gesellschaft konfrontiert sind, ist es zu erwarten, daß aus der modernen Spieltheorie für uns wichtige Hinweise kommen.

>> Das Go-Spiel hat dabei eine einzigartige Bedeutung! <<

**Nachsatz:** Man könnte mit diesen Hinweisen schließen, doch möchte ich nachtragen.

- A) Durch die politischen Wirren der Nazi-Zeit und den Bombenkrieg sind sämtliche Unterlagen, die das so erfolgreiche und wichtige Europäische-Zählsystem der Spielerstärken betraf verloren gegangen. Die Nachkriegsentwicklung hatte dann dies übergegangen. Es ist sehr bedauerlich, daß die "Go-Szene" diese Tatsachen diskussionslos! beseitigt hatte. - Mir ist jedenfalls erst auf intensives Nachfragen hin eine kleine Protokollnotiz gezeigt worden.
- B) Ich wage zu behaupten, daß dem Go-Spiel erst dann eine öffentliche und weitere Achtung entgegengebracht wird, wenn der einzigartige und kulturell hochstehende Wert des Go anerkannt wird. Es wäre schön, wenn dies auch in den Go-Kreisen so gesehen werden kann. Jedenfalls mit ästhetischen, sentimentalen Beschreibungen und hohen bis höchsten Geldprämien sehe ich hierfür keine Aussichten.