Pravidla soutěžní partie go

Článek I - Obecná ustanovení

1 Pravidla soutěžní partie go (dále jen Pravidla) navazují na Soutěžní řád České asociace go a stanovují pravidla vlastní hry, chování hráčů u soutěžní partie a zásady řešení sporů, ke kterým u partie může dojít.

2 Součástí těchto Pravidel jsou přílohy schválené Výkonným výborem, které upřesňují pravidla vlastní hry nebo obsahují oficiální překlady mezinárodních pravidel go.

3 Na mezinárodních turnajích pořádaných pod hlavičkou nadnárodní asociace (např. Evropské (EGF) či Mezinárodní federace go (IGF) apod.) platí i turnajová pravidla a pokyny schválené touto organizací. Pokud jsou některá ustanovení tohoto řádu v rozporu s obdobnými ustanoveními dokumentů nadnárodní organizace, na příslušných turnajích mají vyšší platnost dokumenty nadnárodní.

4 Pravidla nemohou obsáhnout všechny možné situace, které u partie go mohou nastat. V případech, které nejsou přesně upraveny některým článkem Pravidel, je třeba dospět ke správnému rozhodnutí analogií se situacemi, které v Pravidlech obsaženy jsou. Pravidla předpokládají, že rozhodčí uplatňuje potřebnou způsobilost, zdravý úsudek a naprostou objektivitu. Příliš podrobné předpisy by mohly omezovat samostatnost rozhodčího a bránit mu nalézt rozhodnutí, která by odpovídala zásadám fair play, logice a konkrétním okolnostem.

Článek II - Pravidla vlastní hry

1 Pro hru lze použít jakýkoliv mezinárodně uznávaný systém pravidel go, např. pravidla japonské asociace go Nihon Ki-in, Ingova pravidla, mezinárodní WAGC (World Amateur Go Championship) pravidla, mezinárodní WMSG (World Mind Sports Games) pravidla apod.

2 V soutěžích pořádaných Českou asociací go se obvykle používají japonská pravidla hry v revizi z roku 1989 s odchylkami při dohrávání sporných případů (tzv. česká pravidla hry go).

Článek III - Chování hráčů u soutěžní partie

1 Hráči budou jednat tak, aby nepoškozovali dobré jméno hry go.

2 V průběhu partie není hráčům dovoleno:

a analyzovat na jiné desce nebo na elektronickém zařízení vlastní ani cizí partii;

b používat literaturu go ani poznámky o partii (s výjimkou zápisu partie, kterou hráč právě hraje);

c zapisovat si partii do počítače nebo jiného elektronického zařízení, pokud s tímto jeho soupeř výslovně nevyjádřil svůj souhlas;

d vnášet do zápisu partie tahy, které ještě nebyly zahrány;

e vracet zpět svoje tahy (kromě případu, kdy se jedná o nemožný tah);

f žádat o radu jiné hráče;

g radit jiným hráčům v průběhu jejich partie.

Tato ustanovení zůstávají v platnosti i při přerušení partie.

3 Hráčům a všem přítomným u partie není dovoleno:

a odvádět pozornost hráčů od partie nebo je jakkoliv jinak vyrušovat;

b jakkoliv ovlivňovat cizí partii, např.:

- upozornit v cizí partii na spadlý praporek na hodinách;
- varovat hráče, že zapomněl zmáčknout hodiny;
- upozornit na nemožný tah;
- komentovat cizí partii tak, že by to hráči mohli zaslechnout.

4 Kamenů (i v miskách) a desky se smí v průběhu partie dotýkat pouze hráči dané partie, případně rozhodčí.

5 V případě, že si kdokoliv povšimne porušení pravidel, informuje rozhodčího, nikoliv hráče dané partie.

6 Tah zahraný podle pravidel je nevratný v okamžiku, kdy se hráč přestane kamene položeného na desku dotýkat.

7 Nepřiměřeně dlouhé držení ruky, jiné části těla nebo předmětu nad deskou je pokládáno za rušení soupeře.

8 Kouření je povoleno pouze v prostorách vyhrazených pořadatelem.

Článek IV - Zahájení, průběh a konec partie

1 Partie začíná v předem stanoveném čase. Čas pro zahájení partie může měnit pouze rozhodčí nebo ředitel soutěže.

2 V handicapové partii je prvním tahem položení handicapu.

3 Pasovat lze pouze zřetelným pronesením slova „pass". Nelze pasovat pouhým zmačknutím hodin.

4 Partii je možné ukončit pouze:

a vzdáním se jednoho z hráčů;

b určením vítěze počítáním;

c překročením časového limitu hráče;

d dojde-li k opakování pozice u partie hrané podle japonských pravidel;

e při kontumaci partie rozhodnutím rozhodčího.

5 Vzdání partie je možno provést pouze těmito způsoby:

a slovem "vzdávám" a současným zastavením hodin svých i soupeřových;

b současným položením 2 nebo více kamenů na desku a zastavením hodin svých i soupeřových.

6 Komi je započteno do skóre partie až na závěr partie při počítání.

7 Zaznamenání výsledku partie nebo jeho oznámení rozhodčímu je povinností toho hráče, který partii vyhrál, případně obou soupeřů, pokud partie skončila jinak než vítězstvím jednoho z nich.

8 Protesty proti výsledku partie musí být předloženy rozhodčímu turnaje nejpozději před losováním dalšího kola, v posledním kole do oficiálního vyhlášení výsledků.

Článek V - Měření času

1 Všeobecně platné principy:

a Každý hráč má předem určený časový limit na partii, který se skládá ze základního času a případného nastaveného času (bjojomi). Bjojomi může být kanadské, japonské nebo Fischerovo.

b Čas spotřebovaný hráčem na provedení tahu je zaznamenáván speciálními hodinami se dvěma časovými jednotkami, které umožňují sledovat hráčovu spotřebu času vymezeného na partii a signalizovat překročení časových limitů.

c Každý hráč mačká hodiny po dokončení svého tahu, tím zastaví svou a zároveň spustí soupeřovu jednotku.

d S výjimkou vyjmenovaných případů (viz čl. V-2b a V-3b) je hráčům zakázáno jakkoliv upravovat čas, který hodiny ukazují.

e Hodiny mohou být zastaveny pouze rozhodčím (případně na jeho pokyn) nebo hráčem v některých případech v časové tísni (viz čl. V-5.).

f Hráč hrající bílými kameny má právo zvolit, na které straně desky budou hodiny umístěny.

g Hodiny hráč mačká stejnou rukou, kterou pokládá kámen na desku. Nesmí přitom trvale držet prst na tlačítku hodin nebo nad ním.

h Hráč musí s hodinami zacházet vhodným způsobem. Zakazuje se používat silných úderů, brát hodiny do ruky nebo hodiny převrhnout. Nevhodné zacházení s hodinami se považuje za porušení zásad chování u partie.

2 Základní čas:

a Hodiny černého jsou spuštěny v čase určeném rozhodčím nebo ředitelem turnaje.

b Pokud v čase zahájení partie není přítomen žádný z hráčů, jsou spuštěny hodiny černého. Hodiny bílého se nastaví stejně jako hodiny černého v okamžiku příchodu prvního hráče.

c Hráč prohrává partii, pokud se k partii dostaví až po více než 30 minutách od určeného začátku partie, případně po uplynutí základního času na partii, pokud je kratší než 30 minut. Pokud takto přijdou pozdě oba hráči, rozhodčí prohlásí partii za prohranou pro oba hráče.

d Při překročení základního času v partii bez bjojomi hráč prohrává partii.

e V partii s bjojomi při překročení základního času začíná hráčovo bjojomi.

3 Kanadské bjojomi:

a Při kanadském (též londýnském) bjojomi má hráč přidělen určitý čas na určitý počet tahů. Hráč si odebere z misky a viditelně před sebe umístí kameny, kterými bude hrát. Jejich počet je rovný předepsanému počtu tahů a čas na jejich odehrání je měřen hodinami.

b Čas určený na bjojomi nastavuje na hodinách soupeř, s výjimkou případu, kdy na digitálních hodinách bjojomi naskočí automaticky. Soupeř provede svůj tah, zastaví hodiny a nastaví hráči v bjojomi čas. Pokud se soupeř nemá k nastavení času, je na to hráčem upozorněn. Pokud ani tehdy soupeř hodiny nenastaví, může si hráč nastavit čas sám.

c Oba soupeři zkontrolují přesnost nastavení času a počet připravených

kamenů, pak soupeř hráče v bjojomi spustí hodiny.

d Pokud hráč překročí čas, dříve než dokončil předepsaný počet tahů včetně zmáčknutí hodin, prohrává partii.

e Pokud hráč odehraje předepsaný počet tahů dříve, nastaví se mu další perioda bjojomi a připraví si další kameny. Ušetřený čas se nedá využít.

f Pokud hráč pasuje, odloží do misky jeden z připravených kamenů a zmáčkne hodiny.

g Pokud není hráč u partie přítomen ve chvíli, kdy mu vyprší základní čas a má mu začít kanadské bjojomi, soupeř zavolá rozhodčího a ten hráči nastaví bjojomi a odpočítá kameny. Pokud se hráč před vypršením bjojomi nevrátí k partii nebo nestačí ve stanoveném čase odehrát určený počet tahů, partii prohraje.

4 Japonské bjojomi:

a V japonském (též počítaném) bjojomi má hráč určený časový interval na každý tah.

b K měření tohoto času se používají elektronické hodiny s volbou hlasového odpočítávání jeho plynutí. Odpočítávat může též rozhodčí nebo jím pověřená osoba.

c Japonské bjojomi je možné určit tak, že jej hráč může stanovený počet krát překročit.

d Pokud hráč neukončí svůj tah včetně zmáčknutí hodin před uplynutím stanoveného času a doposud nevyčerpal povolený počet bjojomi, začne se mu počítat nová perioda. Hovoříme pak o prvním, druhém, třetím (atd.) bjojomi.

e Pokud hráč překročí čas v posledním bjojomi, partii prohrává.

5 Fischerovo bjojomi:

a Při Fischerově bjojomi dostává hráč každým tahem určený časový interval. Ten se v jeho prvním tahu přičte k základnímu času a v dalších tazích se přičítá k dosavadnímu celkovému času na hodinách. Odehraje-li tah před uplynutím intervalu, ušetřený čas mu zůstává (celkový čas je vyšší než před posledním tahem).

b K měření tohoto času se používají elektronické hodiny s volbou hlasového odpočítávání jeho plynutí.

c Pokud hráč neukončí svůj tah včetně zmáčknutí hodin před uplynutím celkového času, prohrává partii.

6 Časové tísně:

a Hráč je v časové tísni, pokud má na hodinách méně než 5 minut základního času nebo je již v bjojomi.

b Je-li alespoň jeden z hráčů v časové tísni, pak smějí oba hráči hrát svůj tah až poté, co soupeř zmáčkne hodiny;

c Hráč v časové tísni smí zastavit hodiny v následujících případech:

- odchází-li vyhledat rozhodčího za účelem řešení sporu. Tento důvod oznámí soupeři.
- chce-li odejít na toaletu (max. dvakrát na 5 minut v průběhu celé partie).
- vybírá-li tři a více zajatců. V tom případě nejprve položí svůj kámen, potom zastaví svůj čas, vybere zajatce a nakonec spustí čas soupeři.

Článek VI - Přerušení partie a obnovení hry

1 Předpokládá-li ředitel turnaje nebo rozhodčí, že se partie nedohraje bez přerušení, určí dva časy pro regulaci přerušení. Po prvním čase může hráč, který je na tahu, pečetit. Pokud nebyla partie přerušena do druhého stanoveného času, musí pečetit hráč, který je na tahu.

2 Pečetící hráč zaznamená svůj tah na formulář a zastaví hodiny. Po zastavení hodin je pečetící tah nevratný.

3 Pokud hráč, který má pečetit, zahraje tah na desku, je tento tah považován za pečetěný. Je zaznamenán na formulář a zkontrolován rozhodčím.

4 Formulář má po dobu přerušení uschován u sebe rozhodčí.

5 Zaznamenání nemožného tahu při pečetění se považuje za pas.

6 Při bjojomi dostává hráč na pečetící tah 1minutu navíc.

7 Při obnovení hry po přerušení může být formulář se zapečetěným tahem otevřen pouze za přítomnosti hráče, který tah pečetil.

8 Při obnovení hry hráč, který pečetil, zahraje pečetěný tah na desku a jeho soupeř zkontroluje, zda zahraný tah souhlasí s jeho pozicí zaznamenanou ve formuláři. Partie pokračuje spuštěním hodin hráče, který je nyní na tahu.

9 Formulář s pečetěným tahem si ponechá rozhodčí.

10 Pokud některý z hráčů není přítomen v čase určeném pro obnovení partie, rozhodčí mu spustí hodiny a v partii se pokračuje dle čl. VI-7 – VI-9 až po jeho příchodu. V případě, že nejsou přítomni oba hráči, běží čas oběma.

11 Jestliže se hráč nedostaví do konce svého času k partii, prohraje kontumačně.

Článek VII – Úloha rozhodčího

1 Rozhodčí dbá na přesné dodržování těchto Pravidel. Sleduje průběh partií, zejména jsou-li hráči v časové tísni. Zajišťuje, aby hráči nebyli při hře rušeni.

2 Rozhodčí řeší spory mezi hráči.

3 Při počítaném (japonském) bjojomi začíná hráč po vyřešení sporu s celou periodou bjojomi.

4 Nelze-li spor vyřešit (např. je nenávratně zničena pozice), může rozhodčí vyhlásit náhradní partii se zkráceným časem.

5 Rozhodčí má právo upravovat hráčům čas na hodinách. Určuje časovou kompenzaci za ztrátu vzniklou při sporech, vnějším narušení hry či při vadných hodinách.

6 Rozhodčí může uložit jeden nebo více z těchto trestů:

a napomenutí;

b přidání času hráči, jehož soupeř se provinil;

c odebrání času hráči, který se provinil;

d prohlášení partie za prohranou (kontumace);

e vyloučení ze soutěže.

Článek VIII - Mimořádné případy

1 Když hráč hraje se špatnou barvou kamenů nebo s nesprávným handicapem a přijde se na to před čtvrtým tahem, pak se partie zahájí znovu. Pokud je čtvrtý tah již zahraný, v partii se pokračuje a výsledek je brán, jako kdyby partie probíhala podle správného rozlosování.

2 Pokud je hráč na pochybách o umístění právě zahraného kamene, může na soupeři požadovat jednoznačné umístění kamene. V případě, že hráč není v časové tísni, uvede do pohybu soupeřovy hodiny a svou časovou ztrátu nekompenzuje. V případě, že se již nachází v časové tísni, rozhodčí určí časovou kompenzaci (doporučeno 2 minuty).

3 Jestliže hráč posune jinam jeden nebo více kamenů, musí správnou pozici znovu postavit na svůj čas. V případě nutnosti může hráč nebo jeho soupeř zastavit hodiny a vyžádat si pomoc rozhodčího. Rozhodčí může potrestat hráče, který narušil pozici.

4 Zjistí-li se v průběhu partie, že kameny byly posunuty ze svých umístění, provede se opravení pozice. Nemůže-li být pozice znovu obnovena, rozhodčí podle okolností rozhodne o dohrání partie z existujícího postavení, sehrání

nové partie či remízovém výsledku.

5 Když hráč zahraje tah proti pravidlům a je to zaregistrováno do tří tahů včetně, nepřípustný tah a tahy následující se odstraní a hráč zahraje jiný tah. Pokud je tah zaregistrován později, partie pokračuje.

6 Úmyslné nebo opakované hraní nepřípustného tahu je posuzováno jako porušení pravidel chování hráče u partie.

7 Jestliže si hráč všimne nesprávně nastavených nebo špatně jdoucích hodin, rozhodne rozhodčí o opravě času. Pokud je čas na hodinách 10 a méně minut, nemůže být snížen. Je-li čas na hodinách více než 10 minut, nemůže být snížen na méně než 10 minut.

8 Pokud spadne praporek nejméně o minutu dříve, nastaví rozhodčí čas na jiných hodinách a pokračuje se v partii s novými hodinami. Když praporek spadne dříve o méně než jednu minutu, nastává časová kontrola v tomto okamžiku.

9 Jestliže v době přerušení partie je na formuláři pro přerušení objevena chyba v zaznamenané pozici, může být odstraněna, pokud se na ní shodnou oba hráči.

10 Úmyslné nebo opakující se zničení odehrané pozice je posuzováno jako porušení pravidel chování u partie.

11 Pokud mají oba hráči současně překročen čas, partie pokračuje novým nastavením bjojomi. V případě, že jde o partii bez bjojomi, je partie prohlášena za remízu.

12 Pokusy vyhrát partii jiným než obvyklým způsobem (např. opakovaným hraním nejasně umístěných tahů v soupeřově časové tísni apod.) jsou posuzovány jako porušení pravidel chování u partie.

Článek IX - Platnost Pravidel

Tato Pravidla byla schválena valnou hromadou dne 25. 2. 2012 a tímto dnem nabývají účinnosti.