

Pravidla pro nasazování tříd

Klasifikační komise schválila nová pravidla pro nasazování tříd hráčům, jejichž skutečná výkonnost je vyšší než oficiální třída. Určité zásady v této oblasti sice byly i dříve používány, ale byly nepsané a mnozí hráči pořádně nevěděli, jak se třídy nasazují. Řada z nich si také stěžovala na podhodnocené třídy soupeřů (tj. soupeř se skutečnou výkonností 12 kyu hrál s oficiální třídou 15 kyu), takže přicházeli o víc bodů ratingu než by měli. Z hlediska rozvoje go však za ještě důležitější považujeme to, že podhodnocená třída brzdí talentované hráče v jejich výkonnostním růstu.

Tato pravidla dávají poměrně široké pravomoci vedoucím klubů. Jsou to ovšem oni, kdo znají své spoluhráče z klubu a mohou si je případně snadno odzkoušet. V případě pochyb mohou daný případ vždy předat členům klasifikační komise.

Od 1. února tedy platí následující pravidla:

1. Pokud se hráč výkonnostně zlepšil alespoň o dvě třídy oproti jeho nejvýše dosažené třídě, je s jeho souhlasem možné mu nasadit vyšší třídu. Zvýšení o jednu třídu možné není.

2. Vedoucí klubu registrovaného v ČAGO smí přímo nasadit třídu až do 6 kyu včetně. Není potřeba dalšího souhlasu, pokud má sám vyšší třídu alespoň o dvě, než kterou nasazuje.

3. Třídy 5 kyu – 1 kyu se nasazují se souhlasem alespoň jednoho člena klasifikační komise. Danové třídy schvaluje celá klasifikační komise.

Komentář

Tato pravidla slouží pro nasazování tříd hráčům, jejichž výkonnostní růst zřetelně předběhl jejich oficiální třídu. Hra se značně podhodnocenou třídou jednak brzdí talentované hráče v jejich rozvoji, jednak není férová vůči jejich soupeřům na turnajích.

K nasazení tříd je třeba přistupovat citlivě, vždy se souhlasem hráče, a připravit zejména mladé hráče na situaci, že po nasazení třídy mohou mít na turnajích dočasně nízkou úspěšnost. V případě větších skoků je rozumné nechat při nasazování tříd jistou rezervu (hráči se silou okolo 12 kyu nasadit třídu 13-14 kyu).

První pravidlo odráží skutečnost, že rating se resetuje při nasazení alespoň o 2 třídy, než byla jeho nejvyšší třída, se kterou hrál na turnaji. Pokud by tedy bylo nasazeno jen o jednu třídu, hráč hraje se starým ratingem, což jen zvyšuje efekt podhodnocených tříd. Příslušní soupeři mohou oprávněně protestovat, že chtějí soupeře s odpovídajícím ratingem, nikoliv pod třídou. Navíc poslední třídu své výkonnosti by si měl hráč spíše uhrát než ji dostat.

Příklad: Hráč 8 kyu chce nasadit 7 kyu. Jeho žádosti nelze vyhovět.

Příklad: Hráč 9 kyu vyhraje na turnaji všechny partie a získá rating 1320, tedy má uhráno 8 kyu. Vzhledem k jeho rostoucí výkonnosti mu může být udělena třída 7 kyu a rating bude resetován na 1400, protože je o 2 třídy vyšší, než jeho dosavadní nejvyšší třída, se kterou hrál (9 kyu).

Příklad: Hráči 3 kyu klesne třída na 5 kyu. Zpět na 3 kyu mu nemůže být nasazena, musí si ji uhrát.

Druhé pravidlo poskytuje klasifikační pravomoci vedoucím registrovaných klubů, kteří ovšem mohou nasadit třídu pouze o dvě nižší než mají sami. K posouzení síly hráče se doporučuje odehrát zkušební partii s dostatečně silným hráčem, zejména v případě jednociferných kyu. Vedoucí klubu nemusí být sám tím, kdo ji hraje, může být jenom odborným gestorem. Žádost může být navíc podpořena např. doporučením silných domácích i zahraničních hráčů. Zkušební partii lze sehrát i přes internet. Měly by být navozeny podmínky jako na turnaji kategorie A, tj. čas na partii včetně prvních 3 bjoji alespoň 60 minut.

Příklad: Hráč 14 kyu, který půl roku nebyl na turnaji, se mezitím zlepšil natolik, že hraje rovnocenně se soupeřem v klubu o ustálené výkonnosti 10 kyu. Vedoucí registrovaného klubu mu může na turnaj nasadit 10 kyu, pokud sám má alespoň 8 kyu. V opačném případě se obrátí na kvalifikační komisi.

Příklad: Hráč 14 kyu tvrdí, že se zlepšil hrou na internetu a chce nasadit 10 kyu. Vedoucí klubu 5 kyu s ním může sehrát 5 handicap jako zkušební partii a udělit mu kýženou třídu v případě vyrovnaného výsledku.

Hráč, který se obrací přímo na klasifikační komisi podle **třetího pravidla** (buď nemá spojení s žádným vedoucím klubu anebo žádá o třídu 5 kyu a vyšší), by měl mít osobní či písemné (email, dopis) doporučení nějakého silného a zkušeného hráče na základě odehrané zkušební partie. Jinak bude klasifikační komise požadovat zkušební partii s hráčem, kterého sama vybere nebo schválí. V případě žádosti o nasazení danových tříd se vyžadují alespoň dvě zkušební partie.

Za doporučení **nepovažujeme** třídy uhrané na internetu (servery KGS, IGS a další). Lze však argumentovat tím, že na internetu hrál s hráčem XY, který má reálně určitý rating (daný hráč musí potvrdit).

Pořadatel turnaje kontroluje před losováním správnost tříd dle aktuálního ratingu. Nasadit třídy lze pouze při splnění bodů 2 nebo 3, hráč si **nemůže** nasadit třídu sám. O skutečnosti nasazení třídy bude pořadatel turnaje informován emailem, dopisem či telefonicky daným vedoucím klubu či členem klasifikační komise, který třídu udělil (pokud není osobně přítomen). V případě postupu podle bodu 3, zejména v případě, že se hráč hlásí o třídu bez podpory vedoucího klubu, doporučujeme se o zvýšení třídy hlásit u některého člena klasifikační komise v dostatečném předstihu cca 14 dní. Pokud hráč žádá o třídu až při registraci turnaje a bez doporučení, bude odmítnut, protože nebude čas k odehrání zkušební partie.