

Článek 1. - Obecná ustanovení

- 1 Turnajový řád (TŘ) navazuje na Soutěžní řád (SŘ) a rozpracovává zásady pořádání turnajů řízených Českou asociací go.
- 2 Součástí TŘ jsou pravidla chování hráčů u soutěžní partie a zásady řešení sporů, ke kterým u partie může dojít.
- 3 Na mezinárodních turnajích pořádaných pod hlavičkou nadnárodní asociace (např. EGF, IGF apod.) platí i turnajová pravidla a pokyny schválené touto organizací. Pokud jsou některá ustanovení tohoto řádu nebo jiných dokumentů ČAGo v rozporu s obdobnými ustanoveními dokumentů nadnárodní organizace, na příslušných turnajích mají tyto vyšší platnost.

Článek 3. - Losování soupeřů a stanovení pořadí hráčů

1 3.1. Typy turnajů

- 1 Systém každý s každým (round robin) se používá v soutěžích s omezeným počtem hráčů a odpovídajícím počtem kol.
- 2 Švýcarský systém se používá v případech, kdy je počet hráčů vyšší než počet turnajových kol. Soupeři jsou losováni tak, aby se vzájemně utkávali hráči se stejným počtem bodů (nebo co nejmenším bodovým rozdílem).
- 3 McMahonův systém se používá při počtu hráčů výrazně (alespoň trojnásobně) převyšujícím počet kol. Hráčům je před prvním turnajovým kolem přidělen počáteční MM koeficient podle jejich výkonnosti (třídy nebo ratingu) a za každou vyhranou partii je tento koeficient zvýšen o jeden bod. Soupeři v jednotlivých kolech jsou losováni tak, aby se vzájemně utkávali hráči s co nejmenším rozdílem MM koeficientů.
- 4 Vyřazovací turnaje jsou zvláštním typem turnaje, který je založen na principu postupu vítěze utkání do další části soutěže, zatímco jeho soupeř buď ze soutěže zcela vypadne, nebo v ní pokračuje v boji o umístění na nižších stupních.

- 5 Jednotlivé typy turnajů lze kombinovat rozdělením hráčů do skupin s menším počtem účastníků, případně rozdělením soutěže do několika fází (např. nejprve hra ve skupinách každý s každým následovaná vyřazovací částí turnaje).

2 3.2. Losování

- 6 Za losování soupeřů na turnaji odpovídá turnajový rozhodčí, v jehož pravomoci je zvolit losovací systém a způsob losování. Rozhodčí je povinen vyloučit z losování všechny hráče, kteří se předem z účasti v daném kole omluvili.
- 1 V systému každý s každým je rozlosování jednotlivých kol jednoznačně dáno Schurigovými tabulkami. V ostatních typech turnajů se musí regulérní losování soupeřů řídit především principem nestrannosti. Výběr soupeřů z množiny ekvivalentních možností by měl být prováděn náhodně (losováním) s ohledem na dodatečné požadavky (např. omezení vzájemných partií hráčů téhož klubu nebo nasazení silných hráčů do vyšších stupňů soutěže hrané vyřazovacím způsobem).
- 2 Pokud je k losování použit počítač, losovací program musí být předem schválený STK.

3 3.3. Určení pořadí hráčů

- 1 Na turnajích hraných systémem každý s každým nebo švýcarským systémem rozhoduje o pořadí především vyšší počet získaných bodů. Na turnajích hraných systémem McMahon rozhoduje o pořadí v první řadě vyšší hodnota MM koeficientu hráče.
- 2 Při stejném počtu dosažených bodů (nebo stejném MM koeficientu) se pro přesnější určení pořadí hráčů používají následující kritéria:
 - a SOS je součtem dosažených bodů (nebo MM koeficientů) všech soupeřů, s nimiž daný hráč hrál. Je považován za věrohodné a spravedlivé kritérium vyjadřující celkovou sílu soupeřů hráče. Nelze jej použít v turnajích hraných systémem každý s každým.
 - b SDOS je součtem dosažených bodů (nebo MM koeficientů) všech soupeřů, které daný hráč porazil. Je kontroverzním kritériem, které zvýhodňuje hráče, s méně vyrovnaným výkonem (tj. hráče, který porazil silnější soupeře a prohrál se slabšími soupeři). Lze jej však použít v turnajích hraných systémem každý s každým.
 - c SSOS je součtem SOSů všech soupeřů, s nimiž daný hráč hrál. Vyjadřuje

celkovou sílu soupeřů, s nimiž hráli soupeři daného hráče. Je sice vhodnějším pomocným kritériem než SDOS, má však horší vypovídací schopnost než SOS, od něhož je druhotně odvozen.

- d MSOS je modifikovaný SOS, při kterém jsou hráčům započteny body (nebo MM koeficienty) soupeřů s výjimkou bodů soupeře, jehož bodový zisk byl ze všech soupeřů hráče nejmenší (případně největší). MSOS se doporučuje počítat jako
- Pro hráče, jejichž bodový zisk je větší než 50% je MSOS roven SOSu minus bodový zisk jednoho soupeře s nejmenším počtem bodů
 - Pro hráče, jejichž bodový zisk je menší než 50% je MSOS roven SOSu minus bodový zisk jednoho soupeře s největším počtem bodů
 - Pro hráče, jejichž bodový zisk je roven 50% je MSOS roven SOSu minus bodový zisk jednoho soupeře s nejmenším počtem bodů a jednoho soupeře s největším počtem bodů
 - Pokud je počet turnajových kol větší než 8, je vhodné takto odečíst od SOSu bodové zisky dvou soupeřů s nejmenším (nebo největším) počtem bodů
- e VZÁJEMNÁ PARTIE je kritérium, které je založeno na přímém porovnání výsledků vzájemných zápasů mezi dvěma nebo několika hráči. Lze ho použít jen tehdy, když jejich vzájemné partie umožňují určit pořadí jednoznačně (např. jeden hráč porazil oba své soupeře ve skupince tří hráčů).
- f RATING může sice výstižně popisovat relativní sílu hráče, obvykle však není možné jej spočítat a použít přímo na místě turnaje.
- 3 Pokud některý ze soupeřů hráče nehrál ve všech kolech nebo z turnaje odstoupil, při výpočtu kritérií SOS, SDOS a SSOS se bere počet bodů (nebo MM koeficient) daného soupeře zvýšený o polovinu počtu vynechaných kol, přičemž se toto číslo zaokrouhluje dolů (tj. soupeři se při výpočtu vedlejších kritérií započítá jeden bod za každá dvě vynechaná kola).
- 4 Na turnajích řízených ČAGo se používají následující kritéria:
- a pro turnaje hrané systémem každý s každým - počet bodů, vzájemná partie, SDOS;
 - b pro turnaje hrané švýcarským systémem - počet bodů, SOS, SDOS, vzájemná partie;
 - c pro turnaje hrané MacMahonovým systémem - MM koeficient, SOS, SSOS, vzájemná partie.

- 5 Na základě žádosti pořadatele může STK schválit pro danou soutěž odlišná (nebo rozšířená) kritéria. Pokud se tak stane, je povinností pořadatele oznámit kritéria pro určení pořadí nejpozději před zahájením prvního turnajového kola. Tuto povinnost má pořadatel i v případě, kdy se turnaj hraje jiným systémem než systémy popsány v bodech 3.1.1-3.

Článek 4 - Pravidla turnajové partie

4 4.1. Pravidla vlastní hry

- 1 Pro hru lze používat pravidla EGF (vycházející z pravidel japonské asociace go Nihon Ki-in) nebo Ingova pravidla.
- 2 Pro akce nepřesahující význam ČR lze použít tzv. česká pravidla hry go (japonská pravidla s odchylkami při dohrávání sporných případů).

5 4.3. Pravidla chování u turnajové partie

- 1 V průběhu partie není hráčům dovoleno:
 - a analyzovat vlastní ani cizí partii hranou na jiné desce;
 - b používat literaturu go ani poznámky o partii (s výjimkou oficiálního zápisu partie, kterou hráč právě hraje);
 - c během přestávky analyzovat svou partii nebo dovolit analyzovat svou partii jiným ve své přítomnosti;
 - d žádat o radu jiné hráče;
 - e radit jiným hráčům v průběhu jejich partie.
- 2 Hráčům a nezúčastněným 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.
- 3 Kamenů (i v miskách) a desky se smí v průběhu partie dotýkat pouze hráči dané partie, případně rozhodčí.
- 4 V případě, že si kdokoliv povšimne porušení pravidel, informuje rozhodčího, nikoliv hráče dané partie.

- 5 Ustanovení čl.4.3.1. zůstávají v platnosti i při přerušení partie na dobu kratší než 3 hodiny.
- 6 Tah zahráný podle pravidel je nevratný v okamžiku, kdy se hráč přestane kamene položeného na desku dotýkat.
- 7 Nepřiměřeně dlouhé držení ruky nad deskou je rušení soupeře.
- 8 Hráčům je zakázáno vracet zpět své tahy (kromě případu, kdy se jedná o nemožný tah).

6 4.4. Zahájení, průběh a konec partie

- 1 Partie začíná v předem stanoveném čase. Čas pro zahájení partie může měnit pouze rozhodčí nebo ředitel soutěže.
- 2 Pokud v čase zahájení partie není přítomen žádný z hráčů, jsou spuštěny hodiny černého. Hodiny bílého jsou nastaveny stejně jako hodiny černého v okamžiku příchodu prvního hráče.
- 3 V handicapové partii je položení handicapu první tah.
- 4 Hráč prohrává partii, pokud se k partii dostaví až po více než jedné hodině od určeného začátku partie, případně po uplynutí základního času na partii, pokud je kratší než 1 hodina. Pokud takto přijdou pozdě oba hráči, rozhodčí nebo ředitel turnaje prohlásí partii za prohranou pro oba hráče.
- 5 Hráči mohou partii ukončit pouze:
 - a vzdáním jednoho z nich;
 - b určením vítěze počítáním;
 - c překročením časového limitu.
- 6 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.
- 7 Komi je započteno do skóre partie až na závěr partie při počítání.
- 8 Protesty proti výsledku partie musí být předloženy rozhodčímu nebo řediteli turnaje nejpozději před losováním dalšího kola, v posledním kole do oficiálního vyhlášení výsledků.

7 4.5. Měření času

1 Všeobecně platné principy:

- a Každý hráč má předem určený časový limit na partii, který se skládá ze základního času a případného bjojomí. Bjojomí může být kanadské nebo japonské.
- b Časový limit je zaznamenáván speciálními hodinami se dvěma časovými jednotkami. Každá jednotka je vybavena tzv. praporkem (mechanickým nebo zobrazeným na displeji digitálních hodin). Překročení hráčova limitu je určeno spadnutím praporku
- c Každý hráč mačká hodiny po dokončení svého tahu, tím zastaví svou a zároveň spustí soupeřovu jednotku.
- d Hodiny mohou být zastaveny pouze rozhodčím (příp. na jeho pokyn) nebo hráčem v některých případech v časové tísni (viz čl.4.5.5.).
- e Hráč hrající bílými může zvolit, na které straně desky budou hodiny umístěny.
- f Hodiny hráč mačká stejnou rukou, kterou pokládá kámen na desku.

2 Základní čas:

- a Hodiny černého jsou spuštěny v čase určeném rozhodčím nebo ředitelem turnaje.
- b Při překročení základního času v partii bez bjojomí hráč prohrává partii.
- c V partii s bjojomí při překročení základního času začíná hráčovo bjojomí.
- d Není-li hráč u partie přítomen a vypršel-li mu čas na partii o více než 3 minuty, prohrává partii.

3 Kanadské bjojomí:

- a Při kanadském (neboli londýnském) bjojomí 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. Čas je měřen hodinami.
- b Čas na hodinách nastavuje soupeř. (Na digitálních hodinách naskočí automaticky). Soupeř provede svůj tah, zastaví hodiny a nastaví hráči v bjojomí 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 bjojomí 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.

4 Japonské bjojomi:

- a V japonském (neboli 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. Posledních 10 sekund japonského bjojomi se obvykle odpočítává po 1 sekundě (10,9,...,2,1,0).
- 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 (před vyslovením slova "nula") 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 Časové tísňe:

- a Časová tíseň začíná v okamžiku, kdy má hráč 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;
 - pasovat lze pouze zřetelným pronesením slova "pass". Nelze pasovat pouhým zmáčknutím hodin.
- 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.

Článek 5 - Přerušení partie a obnovení hry

8 5.1. Přerušení partie

- 1 Předpokládá-li ŘO, že se partie nedohraje bez přerušení, určí dva časy pro regulaci přerušení. Po prvním čase může hráč, který je na tahu, pečtit. Pokud nebyla partie přerušena do druhého stanoveného času, hráč, který je na tahu musí po uplynutí druhého času pečtit.
- 2 Pečetící hráč zaznamená svůj tah na formulář a zastaví hodiny. Po zastavení hodin je pečetící tah nevratný.
- 3 Pokud hráč, který má pečtit, 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 30 s navíc.

9 5.2. Obnovení hry

- 7 Hráč prohrává partii, jestliže se nedostaví do konce svého času k partii.
 - 8 Formulář je otevřen pouze za přítomnosti hráče, který pečtil. Druhý hráč má právo formulář po otevření zkontrolovat.
 - 9 Hráči, který není přítomen na zahájení dohrávky, rozhodčí pustí hodiny. V případě, že nejsou přítomni oba hráči, běží čas oběma.
- 5.3. Rozhodčí musí uschovat formulář až do ukončení soutěže pro řízení protestů.

Článek 6 - Mimořádné případy

- 6.1. 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 nevratný, v partii se pokračuje a výsledek je brán, jako kdyby partie probíhala podle správného rozlosování barvy kamenů.
- 6.2. Pokud je hráč na pochybách o umístění právě zahraného kamene, může na soupeři požadovat jednoznačné umístění kamene.
- 6.3. Když hráč zahraje tah proti pravidlům a je to zaregistrováno do tří tahů,

nepřípustný tah a tahy následující se odstraní a hráč zahraje jiný tah.
Pokud je tah zaregistrován později, partie pokračuje.

- 6.4.** Úmyslné hraní nepřípustného tahu je posuzováno jako porušení pravidel chování hráče u partie.
- 6.5.** 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.
- 6.6.** 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.
- 6.7.** 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.
- 6.8.** Úmyslné nebo opakuující se zničení odehrané pozice je posuzováno jako porušení pravidel zásad chování u partie.

Článek 7 - Spory

- 7.1.** Nastane-li v průběhu partie mimořádný případ nebo spor, musí hráči zavolat rozhodčího.
- 7.2.** Rozhodčí v případě řešení sporu může zastavit hodiny.
- 7.3.** Rozhodčí může nahradit čas uplynulý během řešení sporu v okamžiku obnovení hry.
- 7.4.** Při počítaném (japonském) bjojomí začíná hráč po vyřešení sporu s celou periodou bjojomí.

Článek 7. - Platnost řádu

Tento turnajový řád byl schválen valnou hromadou dne 20. 2. 2009. Jeho vydáním se současně ruší předchozí TŘ.