

碁

**STATUT
REGULAMENTE**

1994



FEDERATIA ROMANA de GO

CUPRINS

1. Statutul Federației Române de GO
2. Regulamentul de Organizare și Funcționarea Federației Române de GO
3. Regulament de clasificare sportivă a jucătorilor de GO
4. Regulament de transferare a sportivilor
5. Regulamentul de competiții al Federației Române de GO
6. Reguli de organizare și desfășurare ale unui concurs al Federației Europene de GO
7. Regulamentul de desfășurare al Campionatului Național de GO
8. Regulamentul de desfășurare al Campionatului Național Feminin de GO
9. Regulamentul de desfășurare al Campionatelor Naționale de Juniori
10. Regulamentul de desfășurare al “Cupei României” la GO
11. Regulamentul de desfășurare al “Trofeului Federației de GO”
11. Codul manierelor elegante în GO

STATUTUL FEDERAȚIEI ROMÂNE DE GO

CAP. I - SCOP ȘI ATRIBUȚII

Art. 1 - Federația Română de GO a fost fondată în anul 1990, pe structura fostei Secții de GO de pe lângă Federația Română de Șah, înființată în 1986.

Art. 2 - Scopul F.R.GO este:

1 - să organizeze, conducă, controleze și dezvolte activitatea în domeniul GO-ului în România;

2.2 - să stabilească reglementările pentru atingerea acestui scop, să acționeze în vederea aplicării acestora și să se implice în tot ceea ce privește această disciplină sportivă;

2.3 - să grupeze prin afiliere toate secțiile, din unitățile sportive și nesportive (asociații, cluburi, case de cultură etc.) constituite pe teritoriul României, în care este practicat GO-ul, să activeze pentru crearea unor asemenea secții, să încurajeze și să susțină eforturile lor, să coordoneze activitatea acestora.

Art. 3 - Modalitățile de acțiune ale F.R.GO sunt:

- afiliază secțiile și acordă ajutor tehnic, moral și material acestora prin toate modalitățile disponibile;

- întocmește calendarul sportiv intern și internațional și organizează, cu sprijinul comisiilor județene, o competiții și manifestări sportive de GO;

- elaborează și urmărește aplicarea în practică a unui sistem de norme, cerințe și baremuri privind selecția și pregătirea sportivilor, precum și în ceea ce privește activitatea competițională;

- instituie un sistem de informare și documentare în GO, editează și publică un buletin;

- rezolvă toate problemele de natură organizatorică, tehnico-metodică, materială;

- stabilește și întreține relații cu Federația Europeană și Internațională, cu federațiile similare din alte țări, asigurând participa-

- rea sportivilor români la concursurile internaționale;
- apără interesele ramurii de sport în relația cu organele legislative și administrative;
- crează și acordă premii și recompense;
- constituie camisiile județene și a municipiului București, care organizează și conduc activitatea de GO la nivel teritorial.

Art. 4 - Din F.R.GO fac parte:

4.1 - secțiile afiliate ai căror membri sunt legitimați, membrii legitimați independenți, antrenorii, arbitrii, alte persoane fizice sau juridice care recunosc Statutul și Regulamentul de Organizare și Funcționare al F.R.GO;

4.2 - președintele și membrii de onoare - titlu care este acordat de Adunarea Generală la propunerea Biroului Federal, persoanelor fizice sau juridice care au adus sau aduc servicii importante GO-ului în România;

4.3 - membrii susținători - calitate care se acordă de către Biroul Federal persoanelor care își aduc contribuția la organizarea, sprijinirea financiară și dezvoltarea GO-ului.

Art. 5 - Calitatea de membru al F.R.GO se pierde:

5.1 - în ceea ce privește secțiile:

- prin încetarea activității ca urmare desființării acestora;
- prin radiere de către Biroul Federal, pronunțată pentru nerespectarea Statutului și Regulamentului, pentru delict grave sau refuz de a contribui la buna funcționare a Federației, secția fiind în prealabil atenționată să furnizeze explicații scrise pentru situația în cauză;
- pentru neplata cotizației și taxelor anuale.

5.2 - în ceea ce privește persoanele fizice:

- deces;
- prin demisie;
- prin excludere ca urmare a deciziei Biroului Federal, pentru încălcări grave ale statului și Regulamentului, celui interesat solicitându-i-se în prealabil explicații scrise;
- pentru neplata cotizației anuale.

Art. 6 - Secțiile afiliate plătesc cotizații și taxe după cum urmează:

- taxa da afiliere;
- taxa de legitimare a sportivilor;
- taxe da viză anuală;
- taxe de transferare;
- taxe de participare la competiții;
- taxe de autorizare privind organizarea competițiilor.

CAP. II - Organizarea și conducerea Federației

Art. 7 - Adunarea generală a Federației este instanța supremă și are următoarele atribuții:

- 7.1 - discută și adoptă Statutul federației ca și modificările acestuia;
- 7.2 - dezbate rapoarte privind activitatea federației pe diferite perioade;
- 7.3 - aprobă programe și planuri de dezvoltare a activității pe anul următor;
- 7.4 - aprobă Statutul sportivilor, antrenorilor, arbitrilor;
- 7.5 - alege Biroul federal;
- 7.6 - desemnează președintele și membrii de onoare ai federației;
- 7.7 - aprobă execuția bugetară pe anul încheiat.

Art. 8 - Adunarea generală în sesiune ordinară se desfășoară anual și se convoacă de Biroul federal cu cel puțin 30 de zile înainte de data fixată pentru desfășurarea ei.

La adunare participă cu drept de vot președinții comisiilor județene, un număr desemnat de antrenori, arbitrii și sportivi, membrii Biroului federal, ai comisiilor federației. Ca invitați, fără drept de vot, pot participa membrii de onoare ai federației, membrii susținători, personalități care sprijină sau au legătură cu activitatea federației și reprezentanții presei.

Adunarea generală este statutar constituită în prezența a 3/4 din numărul delegaților cu drept de vot desemnați să participe.

Adunarea generală în sesiune de alegeri se desfășoară din 4 în 4 ani și se convoacă cu cel puțin 45 de zile înainte de data fixată pentru desfășurarea acesteia; cu 30 de zile înainte de data desfășurării adunării, comisiile județene și a municipiului București depun candidaturile pentru Biroul federal. Ordinea de zi și lista candidaților pentru Biroul

federal pe funcții - președinte, vicepreședinte, membri - se comunică comisiilor județene și a municipiului București cel târziu cu 15 zile înainte de data desfășurării adunării.

Alegerile pentru Biroul federal se desfășoară cu vot secret, pe funcții, fiind declarate alese persoanele care obțin minimum jumătate plus unu din voturile exprimate.

Secretarul general se numește prin ordin al ministrului dintre candidații propuși de Adunarea generală și este membru de drept al Biroului federal.

Antrenorul federal este propus de către Biroul federal și se numește prin ordin al ministrului; antrenorul federal este membru de drept în Biroul federal în calitate de președinte al Comisiei federale de antrenori.

Adunarea generală extraordinară se convoacă de către președintele federației în termen de 45 de zile de la momentul depunerii unei cereri scrise a majorității simple a membrilor biroului federal sau a jumătate din numărul delegaților cu drept de vot de la ultima adunare generală.

Adunarea generală este condusă de președintele federației, iar în absența acestuia de vicepreședinte.

Art. 9 - Biroul federal

În perioada dintre două adunări generale, activitatea federației este condusă de Biroul federal.

9.1 - pot fi membri ai Biroului federal persoanele de cetățenie română, majore, beneficiind de toate drepturile civile și politice;

9.2 - membrii care își încheie mandatul sunt reeligibili;

9.3 - Biroul federal cuprinde 9 membri, dintre care în mod obligatoriu:

- minimum 20% din membri să aibă sub 35 de ani la data alegerii, să nu fi făcut parte din biroul anterior;
- cel puțin doi sportivi de înaltă performanță;
- minimum 30% din membri să reprezinte comisiile județene.

Art.10 - Biroul federal este compus din președinte, vicepreședinte, secretar general, președinții comisiilor federale și doi membri . În ședință ordinară Biroul federal se întrunește cel puțin o dată pe lună sau când este nevoie, la convocarea secretarului general.

Deciziile Biroului federal sunt statutare numai în prezența a cel puțin

2/3 din membrii săi și se adoptă cu majoritatea simplă a voturilor celor prezenți.

La fiecare reuniune a Biroului federal se întocmește un proces-verbal, în registru cu foi numerotate, pe care-l semnează membrii prezenți. Nu se admit foi albe sau ștersături în acest registru.

Art.11 - Biroul federal are următoarele atribuții:

11.1 - acționează pentru îndeplinirea hotărârilor adunării generale și respectarea de către toți membrii federației a Statutului și Regulamentului de organizare și funcționare al acesteia;

11.2 - aprobă sistemul de norme, cerințe și baremuri specifice ramurii sportive;

11.3 - aprobă calendarul competițional internațional, intern și bugetul anual al federației;

11.4 - aprobă componența loturilor naționale, a colectivelor tehnice, precum și planurile de pregătire în baza cărora se desfășoară activitatea acestora;

11.5 - aprobă componența delegațiilor care urmează să participe la competiții internaționale;

11.6 - aprobă regulamentele competițiilor interne;

11.7 - aprobă regulamentul de transferări;

11.8 - organizează, în colaborare cu comisiile și secțiile județene, competițiile de nivel local, național și internațional;

11.9 - aprobă premiarea sportivilor și specialiștilor pentru performanțe deosebite realizate pe plan național și internațional;

11.10 - aprobă ordinea de zi și materialele ce se prezintă în adunarea generală a federației;

11.11 - decide în orice problemă privind activitatea în domeniul ramurii de sport.

Art.12 - Președintele este prima persoană oficială de reprezentare a Federației Române de Go și are următoarele atribuții:

12.1 - conduce adunările generale și activitatea Biroului federal;

12.2 - reprezintă federația în relațiile cu forurile similare din alte țări, cu federația europeană și internațională;

12.3 - realizează relația funcțională cu Ministerul Tineretului și Sportului, cu alte organe și organizații din țară;

12.4 - semnează principalele documente ale federației;

12.5 - avizează ordinea de zi și documentele care se prezintă în ședințele Biroului federal.

Art.13 - Vicepreședintele coordonează activitatea unor compartimente și preia prin împuternicire atribuțiile președintelui când acesta este în imposibilitatea exercitării mandatului.

Art.14 - Secretarul general al federației este conducătorul executiv al activității federației și îndeplinește următoarele atribuții:

- acționează pentru îndeplinirea hotărârilor Adunării generale și ale Biroului federal;
- organizează și sprijină activitatea comisiilor federale;
- primește și rezolvă corespondența federației, având drept de semnătură;
- asigură îndeplinirea prevederilor calendarului intern, internațional și a bugetului federației;
- reprezintă federația în relații cu instituții și organizații pe plan național și internațional;
- organizează activitatea de îndrumare și control.

Art.15 - Antrenorul federal este cadrul tehnic cu înaltă calificare și experiență; răspunde în principal de elaborarea sistemului de cerințe, norme și baremuri metodice specifice și urmărește aplicarea lor în secții și la loturile naționale. Coordonează activitatea comisiei federale a antrenorilor.

Art.16 - Pentru îndeplinirea atribuțiilor sale, Biroul federal numește comisiile centrale ale federației ca organe consultative și executive specializate ale federației.

În cadrul federației funcționează următoarele comisii centrale:

- comisia federală de antrenori;
- comisia federală de arbitri și disciplină;
- comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări;
- comisia federală a jucătorilor de nivel KYU, de GO feminin și juniori.

Art.17 - Pe plan teritorial atribuțiile federației sunt îndeplinite de oomisia județeană.

Membri comisiei se aleg în cadrul unei adunări la care participă președinții secțiilor; antrenori, arbitri, sportivi, alte persoane care sprijină activitatea pe teritoriul județului respectiv. Adunarea de alegeri se organizează o dată la 2 ani.

Comisia județeană este ajutată în activitatea sa de comisiile federale pe probleme.

CAP. III - RECOMPENSE ȘI MĂSURI DISCIPLINARE

Art.18 - Pentru rezultate deosebite obținute în competițiile interne și internaționale, ca și pentru recunoașterea contribuției deosebite la dezvoltarea GO-ului în țară, federația poate acorda următoarele recompense:

- titlul de membru de onoare al federației;
- titlul de președinte de onoare al federației;
- titluri sportive;
- prime și premii.

Art.19 - Abaterile de la Statutul și Regulamentul federației vor fi analizate de Biroul federal, care în funcție de gravitatea acestora poate aplica următoarele sancțiuni:

19.1 - pentru secții:

- avertisment; - amendă;
- suspendare temporară din activitatea competițională;
- ridicarea temporară a dreptului de organizare a competițiilor;
- anularea afilierii și radierea din activitatea federației.

19.2 - pentru cadre oficiale, specialiști și sportivi:

- avertisment;
- amendă;
- suspendare temporară din activitatea competițională internă și/sau internațională;
- suspendarea pe viață din activitatea sportivă.

Cei sancționați sunt obligați să furnizeze explicații scrise necesare în vederea discutării cazului și adoptarea deciziei de către forul competent.

Cei sancționați pot face apel, după caz, la Biroul federal sau Adunarea generală a federației.

CAB. IV - MIJIOACELE BĂNEȘTI ALE FEDERAȚIEI

Art.20 - Veniturile Federației Române de GO provin din:

20.1 - subvenție acordată de Ministerul Tineretului și Sportului;

20.2 - venituri proprii:

- cotă parte din încasări de la manifestații sportive;
- taxe, vize și cotizații ale membrilor și secțiilor (în conformitate cu reglementările în vigoare ale Ministerului Tineretului și Sportului);
- vânzarea unor materiale de propagandă;
- drepturi de reclamă și publicitate;
- donații și contribuții în bani sau în natură de la persoane fizice și juridice din țară și străinătate;
- acțiuni de sponsorizare;
- alte venituri.

CAP. V - DISPOZIȚII FINALE

Art.21 - Federația Română de GO este afiliată la Federația Internațională de GO din anul 1990.

Art.22 - Federația Română de GO este afiliată la Federația Europeană de GO din anul 1990.

Art.23 - Federația Română de GO are emblemă, steag, insignă și ștampilă proprie conform modelelor prezentate în anexă.

Art.24 - În baza prezentului Statut, Biroul federal elaborează și aprobă Regulamentul de organizare și funcționare al federației.

Prevederile Statutului și Regulamentului de organizare și funcționare ale Federației Române de GO sunt obligatorii pentru toate persoanele, organele și organizațiile care desfășoară activități în domeniul GO-ului.

Art.25 - Prezentul Statut a fost aprobat în cadrul adunării generale din 17 iulie 1992 și este în vigoare începând cu data de 17 iulie 1992.

2. REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI FUNȚIONARE AL FEDERAȚIEI ROMÂNE DE GO

CAP. I - ATRIBUȚII ȘI SARCINI ALE ORGANELOR DE CONDUCERE

Art. 1 - Președintele federației:

- coordonează activitatea biroului federal;
- reprezintă federația în fața legii, a organelor de stat, a organelor și organizațiilor internaționale, direct sau prin secretarul general;
- stabilește, împreună cu secretarul general, ordinea de zi și materialele ședinței Biroului federal;
- semnează principalele materiale elaborate de federație (planul de dezvoltare, buget, calendar sportiv, etc.)

Art. 2 - Vicepreședintele federației:

- îndeplinește atribuțiile președintelui în lipsa sa;
- coordonează, din însărcinarea biroului, unele acțiuni și activitatea unor comisii federale.

Art. 3 - Secretarul general:

- urmărește îndeplinirea planului de muncă și a hotărârilor biroului;
- asigură îndeplinirea operativă a sarcinilor curente în baza hotărârilor și regulamentelor în vigoare;
- informează biroul de rezultatele îndeplinirii sarcinilor;
- pregătește ordinea de zi a ședințelor biroului, pe baza planului de muncă și ajută la elaborarea materialelor care urmează a fi prezentate;
- asigură, prin comisiile federale și teritoriale, organizarea acțiunilor prevăzute în calendarul intern și internațional;
- asigură bugetul federației pentru fiecare acțiune internă și internațională prevăzută în calendar și pentru planul de pregătire al lotului;
- asigură, împreună cu membrii biroului, controlul și îndrumarea muncii comisiilor federale și organizează controlul teritorial;
- asigură coordonarea muncii activului salariat al federației;

- primește și rezolvă corespondența, informînd biroul de principalele probleme, semnează corespondența federației;
- pregătește, împreună cu comisiile federale și supune aprobării biroului, propuneri referitoare la:
 - planuri de muncă;
 - sarcinile membrilor biroului;
 - calendar sportiv;
 - bugetul federației;
 - componența delegațiilor pentru reprezentări în străinătate;
 - premieri;
 - organizarea de instruiți, cantonamente, tabere;
 - buletinul federației și materialele revistei;
 - urmărește respectarea normelor legale care reglementează activitatea sportivă.

CAP. II - ATRIBUȚII ȘI SARCINI ALE ORGANELOR DE LUCRU

Art. 4 - Comisia federală de antrenori și antrenorul federal:

- stabilește orientarea, conținutul și metodică procesului de antrenament în jocul de GO în raport cu particularitățile de vîrstă și nivel de joc;
- întocmește planurile de pregătire ale lotului național și exercită controlul asupra procesului de instruire și pregătire a sportivilor;
- analizează și supune periodic biroului informări privind modul de desfășurare a campionatului, comportarea echipei naționale în întîlniri internaționale;
- exercită controlul asupra muncii antrenorilor;
- organizează consfătuiri și cursuri de pregătire sau perfecționare;
- face propuneri de promovare, recompensare sau retrogradare a antrenorilor în funcție de activitatea depusă;
- avizează apariția lucrărilor de specialitate;
- colaborează cu celelalte comisii și cu Biroul federal pentru elaborarea calendarului sportiv, a regulamentului de desfășurare a competițiilor, normelor de clasificare și planurilor de dezvoltare;
- studiază literatura de specialitate, elaborează studii și cercetări pentru valorificarea tuturor datelor științifice;

- avizează contractele antrenorilor;
- asigură controlul medical al sportivilor din lotul național.

Activitatea comisiei federale de antrenori este condusă și coordonată de antrenorul federal.

Art. 5 - Comisia federală de arbitri și disciplină:

- elaborează regulamentul de concurs;
- urmărește aplicarea regulamentului de concurs și de joc în toate competițiile;
- îndrumă activitatea comisiilor teritoriale de arbitrii;
- rezolvă contestațiile privind abaterile de la regulamentul de concurs și de joc;
- aprobă și organizează examene pentru promovarea arbitrilor, elaborează tematica de concurs;
- elaborează tematici pentru cursuri de arbitri și organizează aceste cursuri;
- ține evidența pe țară a arbitrilor;
- stabilește și aprobă clasificarea arbitrilor;
- delegă arbitri la concursurile organizate direct de federație sau la cele internaționale;
- judecă, în primă instanță, orice contestație referitoare la concursuri, inclusiv cele locale;
- soluționează cererile de transfer în conformitate cu regulamentele în vigoare.

Art. 6 - Comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări:

- face propuneri de acordare a rangurilor DAN, în conformitate cu Regulamentul de clasificare al F.R.GO;
- participă la elaborarea proiectului calendarului competițional;
- elaborează regulamentul și programul competițional;
- desemnează observatori la concursurile la care consideră necesar;
- omologhează rezultatele concursurilor;
- întocmește și actualizează clasamentul național C.I.V.;
- ține evidența concursurilor de nivel republican intern și a celor internaționale;
- supune spre aprobare omologarea prototipurilor de material sportiv;

- ține evidența participării sportivilor la competiții internaționale și omologhează rezultatele lor;
- ține evidența sancțiunilor aplicate sportivilor, arbitrilor și antrenorilor.

Art. 7 - Comisia federală a jucătorilor de nivel KYU, GO feminin și de juniori:

- întocmește instructaje necesare pentru antrenorii și instructorii sportivi de loturi feminine și juniori, în concordanță cu orientările și conținutul activității de instruire stabilită de către comisia federală de antrenori;
- întocmește regulamente de organizare a competițiilor feminine și de juniori în colaborare cu comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări;
- organizează acțiuni de propagare și dezvoltare a Go-ului în școli, acordând asistența tehnică;
- organizează selecția și urmărește pregătirea lotului reprezentativ feminin și de tineret, în colaborare cu comisia federală de antrenori și cu comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări.

Art. 8 - Comisiile teritoriale;

- exercită controlul și îndrumarea de specialitate, urmărind la nivel teritorial modul cum se respectă deciziile stabilite la Adunarea Generală, precum și deciziile Biroului federal;
- îndeplinesc la nivel teritorial toate atribuțiile exercitate central de către Biroul federal și comisiile federale;
- prezintă dări de seamă Biroului federal și propuneri privind buna desfășurare a activității.

Art. 9 - Diverse:

- secretarii comisiilor sunt însărcinați cu redactarea proceselor-verbale ale ședințelor, care se păstrează într-un registru special, fiind semnate de președinte; secretar și membrii prezenți la ședință;
- fiecare ședință începe cu citirea P.V. al ședinței precedente. Orice modificare a P.V. se va consemna în noul P.V. După terminarea ședinței, P.V. se depune în termen de 2 zile la secretariatul general;

- corespondența comisiilor cu omologii teritoriali se aduce la cunoștința secretarului general imediat odată cu P.V. al ședinței sau se execută chiar prin intermediul secretarului.

CAP. III - DESPRE ORGANIZAREA SECȚIILOR

Art. 10 - Afilieri

Orice secție de Go care dorește să participe la competiții oficiale, este obligată să fie afiliată la F.R.GO. Pentru ca o secție să se poată afilia la F.R.GO, trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

- să aibă cel puțin 5 membri;
- să aibă un instructor sau antrenor care să răspundă de pregătirea tehnică a secției;
- să aibă o sală de joc;
- să aibă materiale necesare pentru joc (jocuri de GO, ceasuri de control);
- să plătească taxa de afiliere.

Pentru afilierea secției se va înainta de către asociația sportivă sau clubul sportiv, o cerere tip la care se vor anexa procesul-verbal de constituire al secției și chitanța de achitare a taxei de afiliere.

Aprobarea afilierii se va comunica de către F.R.GO simultan asociației sportive și comisiei teritoriale. De la data aprobării, secția are statut legal.

Orice modificare de sediu sau denumire se vor comunica la F.R.GO.

Art.11 - Delegații de secții

Pentru susținerea intereselor secțiilor în fața altor foruri sau organizații, sunt împuterniciți din oficiu președintele secției, instructorul, antrenorul sau orice alt delegat dacă are o împuternicire oficială din partea secției.

Fiecare secție este obligată să-și trimită delegatul la ședințele comisiei teritoriale sau la alte ședințe ale F.R.GO (absența neputând fi invocată ca dezacord, deci motiv de neexecutare).

Art.12 - controlul activității secțiilor

Secțiile de GO vor fi sprijinite, îndrumate și controlate în activitățile lor de către comisiile teritoriale prin organele de lucru.

Art.13 - operații: nume, schimbări de nume, fuziuni, radieri, excluderi, dizolvări

Fiecare secție de GO va participa la concursuri sub denumirea asociației sau clubului din care face parte. Numele va fi comunicat federației odată cu cererea de afiliere.

Orice schimbare de nume se comunică F.R.GO și este valabilă numai după aprobare, care se face în maximum 30 de zile, dar nu mai repede de 15 zile (pentru eventualele contestații sau suprapuneri). Până atunci secția participă la concursuri cu vechiul nume.

În cazul unei fuzionări de secții, este necesară o nouă formalitate de afiliere, în plus fiind necesare procesele verbale de acceptare a asociațiilor primitoare.

Secțiile care nu-și plătesc cotizațiile sau nu au activitate se radiază. Ele pot fi reintegrate după plata cotizației fără alte acte sau cu dovedirea prin acte a remedierii lipsurilor care au dus la radiere.

Vor fi excluse din F.R.GO secțiile sau sportivii care:

- nu respectă în mod repetat regulamentul;
- fac acte incompatibile cu interesele generale ale federației, sau acte cu caracter penal;
- alte acte sancționate de comisia de disciplină cu excludere.

Secția de Go își poate înceta activitatea sau se poate autodizolva la cerere, în urma hotărârii adunării generale a secției, adoptată cu majoritate calificată de 2/3 din membrii secției. Se va comunica aceasta F.R.GO odată cu P.V. al ședinței. Sportivii din aceste secții pot trece la alte secții. Materialele și fondurile aparținând unei secții dizolvate trec în patrimoniul asociației sportive respective.

CAP. IV - DESPRE SPORTIVI

Art.14 - Generalități

Pentru a lua parte la competiții oficiale un sportiv trebuie să fi împlinit 10 ani sau să-i împlinească în anul respectiv, să posede carnet de legitimare eliberat conform normelor legale și să aibă drept de joc (viza pe anul în curs și nici o sancțiune de suspendare). Până la acea vârstă sportivii nu pot lua parte decât la competiții specifice și rezervate lor, cu avizul medicului.

La competițiile oficiale de campionat, sportivii trebuie să prezinte,

înaintea începerii jocului, carnetele de legitimare vizate pe anul respectiv și cu vizita medicală la zi. Dacă sportivul nu are asupra sa carnetul, se poate legitima provizoriu cu B.I., arbitrul fiind obligat să treacă toate datele în fișa de concurs, iar sportivul este obligat să prezinte carnetul la prima ședință a comisiei de organizare, dar nu mai târziu de mijlocul competiției. În caz contrar sportivul este eliminat din concurs. La sfârșitul competiției sau imediat după verificarea lui de către organizatori și arbitru, carnetul de legitimare se înapoiază sportivului.

Sportivii care participă la competiții oficiale pentru alte echipe decât cele unde sunt legitimați cu drept de joc, se suspendă pe timp de 2-6 luni, iar în caz de recidivă cu până la 2 ani.

În cazuri speciale, considerate ca atare de organele federale competente; sportivii pot participa pentru alte echipe cu acordul scris al echipei de care aparțin.

Art.15 - Legitimări

Toate legitimările se fac cu respectarea instrucțiunilor M.T.S.

Pentru a fi legitimat, sportivul trebuie să depună un formular tip comletat, chitanța de achitarea taxei de legitimare și două fotografii tip legitimație de dată recentă, la secția de care aparține, care la rîndul ei va depune dosarul la comisia teritorială sau centrală de evidență.

În caz de pierdere sau deteriorare a carnetului de legitimare, secțiile interesate vor anunța forul care a eliberat carnetul și vor putea obține duplicat contra unei taxe.

CAP. V - DESPRE COMPETIȚII SPORTIVE

Art.16 - Competițiile de GO

Se înțelege prin competiție de GO orice întrecere la care participă un număr de sportivi sau echipe de jucători de Go, concurînd pentru obținerea victoriei sau a unor rezultate cît nai bune.

Întregerile pot avea caracter local, național sau internațional. Toate aceste competiții se reglementează prin Regulamentul de Competiții al F.R.GO.

Competițiile de interes internațional sunt:

- Campionatul Mondial individual;

- Campionatul Mondial feminin;
- Campionatul Mondial de juniori;
- Campionatul European individual;
- Campionatul European de echipe;
- Marele Premiu al Europei.

Competițiile de interes național sunt:

- Campionatul Național (masculin, feminin și de juniori);
- Campionatul Național de echipe;
- Cupa României;
- Trofeul F.R.GO.

Întrecerile de interes internațional sau național se organizează de către federație, iar cele de nivel local de către asociații.

Se mai pot organiza competiții amicale internaționale (turnee, meciuri bilaterale, etc.) cu aprobarea F.R.GO. Toate aceste competiții se vor desfășura cu respectarea Regulamentului de Competiții.

Art.17 - Lotul și echipa națională

Se înțelege prin lot și reprezentativa națională grupul celor mai buni sportivi care sunt selecționabili într-o echipă reprezentativă a țării.

Comisia federală de antrenori împreună cu Comisia jucătorilor de nivel DAN este forul în măsură de a propune componența lotului reprezentativ, iar Biroul federal aprobă lotul național în fiecare an.

Echipa națională este aceea care reprezintă culorile țării în meciuri internaționale. Din lotul național se selectează sportivii care vor reprezenta în competițiile internaționale țara.

Antrenorul echipei și lotului național este antrenorul federal, sau este propus de comisia federală de antrenori și aprobat de biroul federal.

Membrii loturilor naționale au următoarele drepturi:

- să fie selecționați pentru competiții internaționale;
- să beneficieze de asistență medicală gratuită la dispensare sportive;
- să beneficieze de pregătire sportivă specială, sub îndrumare specializată.

Membrii loturilor naționale au următoarele îndatoriri:

- să lupte pentru victorie și afirmarea GO-ului din țara noastră, în cadrul competițiilor internaționale;

- să respecte planul de pregătire al lotului, elaborat de antrenorul federal;
- să fie disciplinați și sîrguincioși în completarea cunoștințelor.

CAP. VI DESPRE ANTRENORI

Art.18 - Antrenorii de GO

Antrenorii de GO vor activa și vor avea drepturile și obligațiile prevăzute de regulamentul specific elaborat de F.R.GO.

CAP. VII - DESPRE ARBITRI

Art.19 - Corpul de arbitri de GO

Corpul de arbitri de GO se compune din arbitrii oficiali recunoscuți ca atare de Comisia federală de arbitri.

Organul de conducere și coordonare a activității arbitrilor este Comisia federală de erbitri.

Arbitrii oficiali primesc un carnet de legitimare eliberat de Comisia federală de arbitri. Acest carnet dă dreptul de intrare gratuită la competițiile de GO. Carnetul se vizează în luna ianuarie a fiecărui an.

Arbitrul de GO este o persoană oficială, calificată să conducă o competiție oficială. El veghează ca în timpul concursului să fie respectate prevederile regulamentului sportiv și sancționează abaterile.

Calitatea de arbitru poate fi obținută de orice sportiv care a urmat un curs de arbitri și a fost declarat reușit la examenul final.

Condițiile de admitere la concursul de arbitri, categoriile de clasificare a arbitrilor și alte prevederi sunt specificate în regulamentul elaborat de comisia federală de arbitri.

Art.20 - Delegarea arbitrilor

Pentru concursurile de nivel local, delegarea se face de către comisia teritorială. Pentru concursurile de nivel național sau internațional delegarea se face de către Comisia federală de arbitri.

Acoperirea cheltuielilor efectuate cu ocazia îndeplinirii funcției de arbitri (scoatere din producție, cazare, masa, barem de arbitraj) se face din bugetul federației pentru concursuri internaționale și naționale, sau de către organizatori la concursurile locale.

CAP. VIII - PROCEDURĂ, SANCTIUNI, RECOMPENSE

Art.21 - Generalități

Încălcările statutului sau ale regulamentului de funcționare ale F.R.GO, săvârșite de sportivii secțiilor de GO sau de membrii organelor de conducere a secțiilor sau a F.R.GO, litigiile de natură tehnică, administrativă sau financiară, orice cauză derivând din sau în legătură cu Go-ul se vor rezolva numai de către forurile competente ale F.R.GO și conform normelor procedurale stabilite mai jos.

Art.22 - Competența

Comisia federală a jucătorilor de aivel DAN, de competiții și clasificări este competentă să soluționeze în prima instanță toate abaterile săvârșite de sportivii componenți ai lotului național, antrenorii lotului, arbitrii naționali, precum și abaterile săvârșite de membrii Biroului federal, ai comisiilor Federale, de președinții comisiilor teritoriale; precum și abaterile de orice natură săvârșite în timpul etapelor diferitelor competiții cu caracter național:

Comisia teritorială va judeca și soluționa în prima instanță cazurile de abateri săvârșite de sportivi, antrenori, arbitri, membri ai comisiilor județene sau orice abateri săvârșite în decursul competițiilor de nivel local.

Art.23 - Reclamații

Orice reclamație trebuie să cuprindă: numele; prenumele, domiciliul, calitatea sportivă a reclamantului și a pârâtului precum și obiectul cererii cu indicația clară a tuturor motivelor de fapt și de drept cât și a probelor pe care se întemeiază reclamația. Când se va invoca dovada cu martori, se vor indica „numele, prenumele și adresa“ acestora.

Cauzele pot fi puse în discuție și din oficiu, prin sesizarea forurilor competente de către orice oficial al F.R.GO, în cazul în care se constată abateri de la statut, regulament de funcționare sau de la alte dispoziții ale federației.

Art.24 - Termene

Termenele în care se va putea deschide, din oficiu sau în urma unei reclamații, procedura unei cauze sunt:

- o lună de la comiterea faptului, pentru abateri de ordin disciplinar sau cauze de natură materială;

- în termen util pentru cauze de ordin tehnic sau administrativ.

Depășirea termenelor de mai sus atrage respingerea de drept a cererilor, fără a se mai trece la examinarea lor.

Art.25 - Contestații

Contestațiile privesc încălcări ale prezentului regulament sau ale regulamentului competiției respective. Toate cazurile se judecă de un complet format din 3-5 membri ai comisiei de disciplină.

Sunt recuzabili: reclamantul, apărătorul, cel care a denunțat abaterea, reclamatul, martorul utilizat în cauză, cel care a judecat odată cauza (dacă este cazul). Cererea de recuzare se face în scris înaintea începerii dezbaterilor de fond. Hotărîrea asupra recuzării se ia în ședința secretă a completului. Nu se pot recuza forurile de judecată în majoritatea sau totalitatea lor. Completarea comisiei de judecată se face numai pentru cauza respectivă.

Părțile de față iau cunoștință de darea deciziei în momentul pronunțării, iar părțile lipsă prin adrese oficiale sau publicate în buletinul F.R.GO.

Hotărîrea din prima instanță se poate apela în termen de 7 zile de la luarea la cunoștință. Apelurile împotriva deciziilor comisiilor județene și a comisiei federale se judecă de către Biroul federal. Apelul suspendă executarea hotărîrii, cu următoarele excepții:

- fixarea sau amînarea concursurilor, întocmirea programelor;
- delegarea arbitrilor;
- legitimarea și transferarea jucătorilor.

Taxa de apel este gratuită pentru organele F.R.GO și fixată de Biroul federal pentru restul cererilor.

Art.26 - Drepturile secțiilor, cluburilor sau ale colectivelor sportive de a sancționa

Sancțiunile dictate de secții, cluburi sau asociații sportive împotriva jucătorilor legitimați trebuie comunicate acestora și forului competent al F.R.GO în scris, în termen de 5 zile.

Sportivii sancționați pot ataca cu apel la forul respectiv al federației, în termen de 7 zile de la comunicare.

REGULAMENT DE CLASIFICARE SPORTIVĂ A JUCĂTORILOR DE GO

CAP. I - SISTEMUL DE CLASIFICARE

Art. 1 - Jucătorii de Go legitimați la F.R.GO vor fi clasificați în sistemul Kyu - DAN, în conformitate cu sistemul de clasificare a Federației Internaționale de Go.

Art. 2 - Clasificarea în sistemul Kyu - DAN

Clasificarea în sistemul Kyu - DAN se face între 20 Kyu (rangul cel mai scăzut) și 7 DAN (rangul cel mai ridicat).

În afara rangurilor Kyu - DAN, fiecare sportiv va avea un Coeficient Individual de Valoare (CIV) actualizat cu regularitate de către comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări a F.R.Go (Reg.Org. art ?)

Coeficientul CIV reprezintă un număr pozitiv pentru jucătorii de rang DAN și negativ pentru cei de rang kyu. Diferența dintre două ranguri succesive este de 100 de puncte, iar corespondența rangului cu coeficientul CIV este dată de tabelul următor:

Rang	etc.	3 K	2 K	1 K	1 D	2 D	3 D	etc.
CIV	-300	-200	-100	+100	+200	+300
	-399	-299	-199	+199	+299	+399

Art. 3 - Calcularea CIV-ului

Pentru calcularea CIV-ului se iau în considerație partidele jucate în concursuri de club, concursuri de nivel național sau internațional și orice alte competiții omologate de F.R.Go (Reg. de competiții al F.R.Go).

Rezultatele concursurilor se transmit federației prin diagrama tip (anexa 1) în maximum 13 zile de la încheierea acastora, în caz contrar nemailuându-se în considerație.

Art. 4 - Introducerea de noi jucători în listele CIV în cluburi organizate

Un jucător nou trebuie să fie testat printr-un set de partide cu sportivi de rang cunoscut. În urma acestui test organizat de președintele clubului, o comisie formată din cei mai bine cotați jucători din club va

estima tăria de joc a noului venit și acesta va fi legitimat.

Dacă tăria jucătorului este estimată sub 20 Kyu, atunci se numește „începător“ și acest lucru se menționează în legitimație.

Dacă jucătorul este estimat peste 20 Kyu, primește un rang de probă care nu poate depăși rangul maxim din club, dar nu mai mult de 1 kyu, rang cu care intră în listele CIV. În cazul în care forța de joc a noului venit este presupusă ca fiind mai mare decât rangul maxim existent în club, atunci la primul concurs de nivel național acesta poate fi propus pentru a participa cu un rang de probă superior, dar nu mai mare de 1 kyu. Jucătorii care doresc să fie introduși în listele CIV cu ranguri de probă de nivel DAN pot solicita comisiei federale a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări a F.R.Go organizarea unui test cu jucători cotați.

Jucătorul „începător“, prin evoluția în club și partide test va putea obține un rang de probă peste 20 Kyu, cu care va intra în listele CIV.

Art. 5 - Introducerea de noi jucători în listele CIV în cluburi noi

În cazul cluburilor nou formate care nu au jucători cotați, președintele clubului trebuie să trimită comisiei federale a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări din cadrul F.R.GO câteva din partidele jucătorilor considerați ca fiind reprezentativi. Pe baza analizei acestor partide, jucătorii respectivi vor primi un prim rang de probă cu care vor intra în concursurile de club, în vederea stabilirii rangurilor tuturor celorlalți jucători. Pentru confirmarea rangurilor (introducerea în listele CIV), cel puțin doi sportivi ai clubului trebuie să-și confirme rangul în cadrul unui concurs de nivel național.

Art. 6 - Jucătorii care doresc să fie introduși în listele CIV cu ranguri de probă și nu au'posibilitatea legitimării într-un club sau cei care doresc un alt rang de probă, pot solicita comisiei federale a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări a F.R.Go organizarea unui test cu jucători cotați.

Art. 7 - Dacă un jucător dorește să participe la un concurs național și nu este încă cotelat, atunci el se poate înscrie numai la ultima grupă valorică.

Art. 8 - În urma fiecărei partide susținute în cadrul unor competiții oficiale, un sportiv câștigă sau pierde un număr de puncte în listele CIV, dat de formulele:

$$\begin{array}{ll}
 \text{A. dac\u0103 } r_c \geq r_p; & c = + (10 - 3 * D) \quad \text{pt. } D \leq 3 ; \\
 & c = + 1 \quad \text{pt. } D > 3 ; \\
 & p = - (10 - 4 * D) \quad \text{pt. } D \leq 2 ; \\
 & p = - 1 \quad \text{pt. } D > 2 ;
 \end{array}$$

$$\begin{array}{l}
 \text{B. dac\u0103 } r_c < r_p; \quad c = + 6 + (D + 1) * I ; \\
 \quad \quad \quad \quad \quad \quad \quad p = - (10 + \frac{D * I}{2})
 \end{array}$$

unde: r_c = rangul c\u00e2stig\u0103torului;
 r_p = rangul pierz\u0103torului;
 c = num\u0103rul de puncte c\u00e2stigate \u00een CIV de c\u00e2stig\u0103tor;
 p = numarul de puncte pierdute \u00een CIV de pierz\u0103tor;
 p = diferen\u021ba dintre CIV-urile celor doi juc\u0103tori \u00eemp\u0103r\u021bit\u0103 la 100, \u00een valoare absolut\u0103;
 I = un indice ata\u0219at fiec\u0103rui juc\u0103tor, \u00een rela\u021bie direct\u0103 cu rangul, astfel:
 $I = 16$ pentru juc\u0103tori sub 10 Kyu
 $I = 15$ pentru juc\u0103tori de 9 Kyu
.....
 $I = 7$ pentru juc\u0103tori de 1 Kyu
 $I = 6$ pentru juc\u0103tori de 1 DAN
.....
 $I = 1$ pentru juc\u0103tori de 6 DAN.

\u00cEn cazul \u00een care rangul unui juc\u0103tor scade \u00een cadrul evolu\u021biei acestuia, indicele „I” r\u0103m\u00e2ne neschimbat \u0219i anume, la valoarea corespunz\u0103toare rangului maxim atins vreodat\u0103.

CAP. II - CONDI\u021BII DE ACORDARE A RANGURILOR KYU - DAN

Art. 9 - Formula de calcul a CIV-ului de la art. 8 se aplic\u0103 pentru juc\u0103torii \u00eentre 20 Kyu \u0219i 1 DAN neconfirmat, iar rangul acestora se modific\u0103 \u00een mod.coraspunz\u0103tor.

Art.10 - Pentru juc\u0103torii de rang DAN confirmat se aplic\u0103 aceea\u0219i formul\u0103, dar rangurile DAN odat\u0103 ob\u021binute nu se mai pot pierde.

Art.11 - Juc\u0103torii de orice nivel care timp de peste doi ani nu au

participat la nici o competiție de club sau națională sunt scoși din listele CIV curente și trecuți la rubrica „pasivi“. Reintroducerea în lista CIV se face la cererea conducerii clubului de Go unde au activat sau a celui la care vor să se transfere, cu CIV-ul nemodificat pentru jucătorii de rang DAN și cu rang de probă nou obținut pentru jucătorii de rang Kyu.

Art.12 - Rangurile Kyu se înscriu în carnetul de legitimare, de către secretarul clubului la care este legitimat sportivul, după includerea acestuia pe listele CIV. Evoluția în continuare a rangului se înscrie în carnet cu periodicitate trimestrială, dacă este cazul.

Art.13 - Jucătorii care au obținut un CIV superior pragului de 100 puncte obțin rangul de 1 DAN neconfirmat. Confirmarea acestui rang se face de către Comisia de clasificare a F.R.Go dacă jucătorul a îndeplinit una din următoarele condiții:

- la un concurs național, în grupa valorică de minimum 1 DAN, a realizat un punctaj CIV pozitiv pe ansamblul concursului;
- își menține rangul de 1 DAN (punctaj pozitiv) neîntrerupt timp de un an, cu condiția participării la cel puțin trei concursuri naționale în această perioadă;
- a obținut punctajul de cel puțin 160 participând la cel puțin două concursuri de nivel național din momentul obținerii rangului de 1 DAN neconfirmat.

Art. 14 - După confirmarea rangului de 1 DAN, celelalte ranguri DAN se acordă de către comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări a F.R.Go (Reg.Org. art.6) în urma rezultatelor obținute în competiții interne și internaționale.

Comisia are obligația de a lua în discuție cazul fiecărui sportiv care a obținut CIV-ul corespunzător rangului superior în termen de 2 săptămâni și de a-i comunica acestuia în scris decizia.

Rangurile de 5 și 6 DAN se acordă numai în urma obținerii unor rezultate semnificative în competiții internaționale.

Rangul de 7 DAN se acordă numai în urma câștigării Campionatului Mondial de Go pentru amatori.

REGULAMENT DE TRANSFERARE A SPORTIVILOR

Art. 1 - Transferarea sportivilor de la o unitate sportivă la alta se poate face numai în lunile ianuarie și august ale fiecărui an.

Art. 2 - Transferarea sportivilor se va efectua pe baza cererii scrise a sportivului respectiv și a acordului scris al celor două unități sportive în cauză.

Art. 3 - În situații speciale sportivii se pot transfera în afara perioadelor de transferări și fără acordul scris al unităților la care sunt legitimați. Aceste situații speciale sunt:

- încorporare pentru satisfacerea stagiului militar;
- lăsare la vatră, urmînd ca sportivul să se întoarcă la clubul sau asociația sportivă de unde a plecat;
- admitere în învățămîntul liceal, postliceal și superior în altă localitate;
- absolvirea acestor forme de învățămînt;
- desființarea secțiilor sau a unităților sportive la care sunt legitimați;
- întreruperea activității sportive competiționale pe o perioadă de minim doi ani;
- terminarea perioadei de juniorat pentru sportivii legitimați la unități sportive care funcționează numai cu secții de juniori.

Art. 4 - În cazul existenței unor contracte între sportivi și unitățile sportive, se vor respecta condițiile contractuale, chiar dacă sportivii respectivi se află într-una din situațiile prevăzute la art. 3. Contractele între sportivi și unitatea sportivă se fac în trei exemplare din care fiecare parte reține cîte un exemplar, cel de al treilea exemplar depunîndu-se la federație.

Art. 5 - Conform art. 5 din Regulamentul de organizare și funcționare a F.R.Go, cererile de transfer sunt soluționate de către Comisia Federală de Arbitri și Disciplină.

Art. 6 - Taxele de transfer percepute sunt: 1000 lei pentru seniori și 300 lei pentru juniori. Acestea vor fi achitate de către sportivi odată cu depunerea cererii de transfer. Nivelul taxelor de transfer a fost stabilit în conformitate cu H.G. nr. 151/29.04.1992. anexa 8.

REGULAMENTUL DE COMPETIȚII AL FEDERAȚIEI ROMÂNE DE GO

Art. 1 - Generalități

În toate competițiile oficiale, toate partidele vor fi jucate la egalitate, iar negrul va acorda un komi de 5,5 puncte. În cazul concursurilor de selecție la competiții internaționale ce se desfășoară în condiții speciale, Comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificare poate hotărî desfășurarea acestora în condiții cât mai apropiate celor de concurs (komi, byo-yomi).

Toate partidele trebuie să fie jucate în sala de concurs în ziua și la ora specificate de către organizatorii turneului.

Art. 2 - La indicația arbitrilor sau a organizatorului concursului, jucătorii trebuie să decidă cine va juca cu piesele negre prin „NIGIRI”¹. La ora specificată de către organizatorii turneului arbitrul (organizatorul) va porni ceasurile de concurs.

Art. 3 - Dacă un jucător întârzie peste ora de începere a unei runde, timpul cu care întârzie îi va fi scăzut din rezerva sa de timp. Dacă întârzierea depășește jumătate din timpul rezervat jucătorului pentru întreaga partidă acesta va pierde jocul.

Art. 4 - Ceasurile vor fi potrivite cu un interval de timp egal cu rezerva fiecărui jucător mai devreme de ora 12,00. La ora 12,00 pe ceas, la căderea stegulețului roșu va începe byo-yomi-ul (art.15).

Art. 5 - Jucătorul care are piesele albe își poate alege poziția față de ceas. El trebuie să apese pe ceas cu mâna cu care mută, după ce a efectuat mutarea, iar atunci când capturează pietre, după ce a luat toate pietrele de pe tablă.

Art. 6 - În timpul byo-yomi-ului, timpul folosit pentru îndepărtarea pietrelor de pe tablă-nu va fi inclus în rezerva de timp a jucătorului.

1 Jucătorul cu rang inferior ia un pumn de pietre albe, iar celălalt ghicește dacă numărul acestora este par sau impar, plasînd pe tablă o piatră neagră pentru „impar” și două pentru „par”. Dacă a ghicit corect va juca cu negrele.

Art. 7 - Dacă un jucător își părăsește locul în timp ce ceasul său merge, timpul cât lipsește de la masă se va scurge din rezerva sa de timp. Dacă un jucător trebuie să-și părăsească locul în timpul byo-yomi-ului, el trebuie s-o facă imediat după ce și-a efectuat mutarea cu acordul arbitrului. Dacă adversarul său mută, se opresc ceasurile.

Art. 8 - Timpul petrecut cu reșezarea pieselor scăpate sau deranjate accidental de la locul lor va fi timp mort, adică nu va fi numărat pe niciunul din cele două ceasuri.

Art. 5 - Sub nici o formă nu pot fi oprite ceasurile decât de către arbitru.

Art.10 - O mutare este considerată făcută în clipa când mîna jucătorului pierde contactul cu piesa. O mutare odată făcută nu poate fi retrasă sub nici un motiv.

Este interzis a tulbura sau deranja în orice manieră adversarul (de ex: a ține mîna deasupra tablei).

Un jucător poate aranja piesele pe tablă doar atunci cînd se află la mutare.

Art.11 - Cedarea (abandonul) partidei va fi făcută prin plasarea pe tablă a cîtorva prizonieri sau pietre proprii.

Art.12 - Este interzis a da sfaturi unui jucător în timpul partidei sau în pauzele acesteia. Este de asemenea interzisă consultarea materialelor pe teme de Go în timpul partidei (sau în pauză), precum și analizele în sălile de joc sau analizarea partidelor proprii pe o altă tablă.

Art.13 - Sfirșitul jocului.

13.1 - Jucătorii continuă să joace alternativ pînă cînd toate punctele neutre (DAME) au fost ocupate și toate apărările în teritoriu (TEIRE) necesare au fost făcute. După ce un jucător a făcut ultima mutare neutră posibilă pe tablă; celălalt jucător va anunța sfirșitul jocului și trebuie să apese pe ceas; dacă primul jucător este de acord cu aceasta, partida este încheiată.

13.2 - Dacă primul jucător din situația 13.1 nu este de acord, atunci el poate continua să joace. În acest caz, și al doilea jucător poate de asemenea să continue jocul.

Art.14 - Orice problemă ce apare la sfirșitul unui joc (de ex: descope-

rirea unui punct neutru după ce ambii jucători au fost de acord că partida este încheiată) va fi rezolvată de către arbitru.

Art.15 - Byo-yomi

La începerea byo-yomi-ului, jucătorul aflat în această situație va fi anunțat: „culoarea... - în byo-yomi“.

Apoi se va trece la numărarea secundelor. Acestea vor fi anunțate astfel: 30 sec., 10, 9,...,2, 1, 0.

Cel care anunță byo-yomi o va face cu o voce egală, fără inflexiuni.

Dacă cel care ține byo-yomi ajunge cu numărătoarea la 0, jucătorul care nu a mutat în acest interval, se consideră că a jucat „pas“.

Art.16 - Regulă opțională de byo-yomi¹.

Cînd această regulă este folosită ea înlocuiește art.15 de mai sus.

Un jucător în byo-yomi are o rezervă maximă de timp, predeterminată de organizatori, pentru fiecare 10 mutări (organizatorii concursului pot schimba acest număr de mutări).

Acest interval de timp este înregistrat pe ceas, în mod obișnuit. Felul în care se ține cont de numărul de mutări este următorul: jucătorului aflat în byo-yomi i se vor da zece (sau numărul ales de organizatori) pietre și i se va îndepărta bolul cu pietrele sale. Aceste pietre trebuie să fie vizibile clar pentru adversar.

Dacă cele zece mutări au fost efectuate în timpul disponibil, o nouă perioadă de zece mutări va începe. Timpul nefolosit în cadrul unei asemenea perioade de zece mutări este pierdut, el nu poate fi folosit în timpul următoarei perioade. Dacă timpul disponibil s-a scurs fără ca toate cele zece piese să fi fost jucate, partida a fost pierdută.²

Ceasul poate fi neutralizat dacă sunt capturate trei sau mai multe pietre.

Art.17 - Sistemul de coacurs

Fiecare concurs trebuie să fie organizat în acel sistem care servește cel mai bine scopul concursului și, de asemenea, ține cont și de numărul de participanți: Printre posibilitățile existente sunt: eliminatoriu

- 1 Această regulă este elaborată în intenția de a elimina necesitatea prezenței unei persoane care să țină byo-yomi.
- 2 Este recomandabil ca pietrele să fie scoase și ceasul potrivit de către arbitru sau un asistent desemnat de acesta astfel încît perioada respectivă de timp să se termine la „0“. Un jucător care nu se găsește în byo-yomi poate verifica numărul de mutări ale adversarului folosind și el zece pietre.

simplicu sau cu mai multe vieți, elvețian simplu, controlat sau McMahon, cel mai bun dintr-un număr impar de partide ș.a.m.d.. Numărul de runde și programul trebuie stabilite în detaliu.

Art.18 - Determinarea perechilor pentru prima rundă

Tragerea la sorți pentru prima rundă se va face în conformitate cu regulile sistemului de concurs folosit (elvețian, McMahon, turneu) înainte de concursul.

De la runda a doua mai departe; jucătorii cu același număr de puncte vor juca între ei, pe cât posibil.

Art.19 - Determinarea clasamentului final

Organizatorul decide asupra metodei de departajare folosită, dar aceasta trebuie anunțată în prealabil.

În concursurile organizate de F.R.GO clasamentul final se decide după cum urmează:

19.1 - poziția în clasament va fi determinată în ordinea numărului descrescător de victorii;

19.2 - când doi sau mai mulți jucători au același număr de victorii, ei vor fi clasificați în ordinea descrescătoare a numărului de puncte reprezentând suma punctelor adversarilor înfrunți (SOS);

19.3 - când SOS-ul nu departajează nici el doi sau mai mulți jucători, aceștia vor fi clasificați în ordinea descrescătoare a numărului de puncte reprezentând suma punctelor adversarilor înfrunși (SODOS);

19.4 - când nici SOS nici SODOS nu reușesc să departajeze doi sau mai mulți jucători, dacă aceștia au avut o partidă directă, câștigătorul acesteia va fi clasat mai bine;

19.5 - dacă regulile de la 19.1 la 19.4 nu pot departaja doi sau mai mulți jucători aceștia vor primi același loc. Organizatorii pot decide necesitatea jucării unui meci de baraj, prevăzută în regulamentul de concurs pentru cazuri speciale - locuri ce dau calificări în faze superioare.

Pentru locul I, în toate concursurile organizate de F.R.GO (cu excepția C.N. Juniori), în caz de egalitate de număr de victorii, se va organiza în termen de 25 zile un baraj sub forma unui meci de tipul „cel mai bun din trei partide“ pentru doi jucători sau turneu pentru mai mulți, în condiții similare concursului respectiv.

Art.20 - Arbitrii competițiilor oficiale ale Federației Române de GO vor

fi desemnați de către Comisia Federală de Arbitri și Disciplină (Reg.Organizare art.5) și anunțați înaintea concursului (în invitație).

Art.21 - Pentru un turneu pot fi desemnați unul sau mai mulți arbitri, care pot fi ajutați de asistenți. În cazul în care sunt desemnați mai mulți arbitri, unul dintre aceștia va fi numit arbitru principal.

Arbitrul are autoritate absolută să decidă asupra încălcărilor regulamentelor și să emită avertismente în legătură cu comportamentul jucătorilor. Jucătorii trebuie să se supună acestor decizii și avertismente. Dacă nu o fac, arbitrul va raporta aceasta organizatorilor turneului și se vor adopta sancțiuni severe.

Art.22 - atribuțiile arbitrului:

22.1 - să supravegheze buna desfășurare a competiției și să vegheze ca regulamentul de competiții și regulamentul de joc să fie respectate;

22.3 - să impună respectarea hotărârilor luate cu privire la soluționarea controverselor apărute în timpul desfășurării competiției;

22.4 - să asigure menținerea unei bune ambianțe de joc jucătorii să nu se daranjeze între ei și să nu fie incomodați de public și să acționeze în cel mai bun folos al competiției;

22.5 - să sancționeze jucătorii pentru orice încălcare sau abatere de la regulament.

Art.23 - În cazul în care există o neînțelegere arbitrul principal va depune toate eforturile pentru a rezolva cazul prin reconciliere. Dacă aceste eforturi nu dau rezultate, atunci arbitrul principal are toată puterea să acorde sancțiuni pentru încălcări ale regulamentului și pentru a menține disciplina, după cum urmează:

23.1 - emite o avertizare formală;

23.2 - scade din timpul de joc al unui jucător sau adaugă timp de joc adversarului său;

23.3 - anulează o partidă și dispune ca o nouă partidă să fie jucată în locul ei;

23.4 - declară o partidă pierdută de un jucător;

23.5 - declară o partidă pierdută de ambii jucători; 23.6 - elimină un jucător sau o echipă din competiția;

23.7 - avertizează un spectator sau îl evacuează din sala de concurs (dacă se amestecă în partide).

Art.24 - Se formează o comisie de apel înainte de începerea primei runde a turneului. Ea este compusă din trei membri aleși dintre participanții la turneu în ordinea descrescătoare a CIV-ului, cu acordul acestora. Vor fi aleși; de asemenea, trei membri supleanți (următorii 3 din CIV).

Comisia de apel va fi consultată atunci când apare un protest asupra unei decizii a arbitrilor. Membri supleanți vor fi consultați dacă; în opinia arbitrilor, unul sau mai mulți dintre membrii aleși la început sunt implicați în cazul în discuție.

Comisia de apel este obligată să asculte opiniile arbitrilor și ale părților implicate în dispută și să-și dea verdictul după deliberare.

Art.25 - Un jucător poate contesta numai în scris orice reglementare făcută de arbitrul principal (sau de unul dintre arbitri). Contestațiile sunt luate în considerare dacă sunt depuse cu cel puțin 30 de minute înainte de începerea rundei următoare (în cazul contestațiilor care, rezolvate favorabil, ar afecta desfășurarea ulterioară a competiției sau în cel mult 3 zile de la încheierea concursului.

Contestațiile din prima categorie vor fi adresate Comisiei de apel a concursului, iar cele din a 2-a categorie Comisiei federale de arbitri și disciplină.

Taxa de contestație, decisă de Biroul federal, va fi depusă împreună cu contestația, urmînd să fie returnată integral contestatarului în cazul rezolvării favorabile a acesteia.

Art.26 - Toate cluburile, asociațiile sportive, sponsorii și persoanele fizice care sunt angrenate în desfășurarea calendarului sportiv intern în calitate de organizatori, cît și cele care aspiră la aceasta vor trebui să aibă în vedere satisfacerea următoarelor cerințe ce au drept unic scop desfășurarea în cît mai bune condiții a competițiilor organizate. sub egida F.R.Go.

Art.27 - organizatorul concursului va trimite invitațiile la concurs cu suficient timp înainte tuturor asociațiilor, cluburilor sau jucătorilor care pot participa la concurs.

Invitația la concurs trebuie să cuprindă obligatoriu următoarele puncte:

27.1 - numele concursului;

27.2 - scopul concursului (obiectul) și cine are dreptul să participe la

acesta;

27.3 - sistemul de concurs, mod de calificare și termenul limită de înscriere la concurs;

27.4 - condițiile de desfășurare a concursului (timp de gândire, byo-yomi, komi, numărul de runde, taxe de participare, premii;

27.5 - numele arbitrilor (arbitrilor) concursului;

27.6 - perioada în care se va desfășura concursul;

27.7 - locul de desfășurare (localitatea, locul de cazare, locul de joc);

27.8 - programul activităților pe perioada concursului cu orele pentru fiecare activitate (rundă, masă, ședință tehnică, festivitate de deschidere / închidere, alte activități);

27.9 - prețurile aproximative pentru cazare și masă.

27.10- una sau mai multe adrese de contact (inclusiv numere de telefon);

27.11- cine asigură ceasuri și jocuri.

Art.28 - Orice concurs cu caracter oficial (care urmează a fi omologat de către F.R.GO) se va organiza în baza unei înțelegeri scrise între clubul (asociația sportivă, sponsor, persoană fizică) organizator și F.R.GO. O asemenea înțelegere trebuie să conțină cel puțin datele prevăzute la art.27.1, 27.2, 27.3, 27.4, 27.5 și comitetul de organizare (minim 3 membri).

Art.29 - În fiecare an, la întocmirea calendarului intern, se iau în discuție de către Biroul Federal toate propunerile pentru organizarea etapelor de Campionat sau Cupa României, precum și alte concursuri. De aceea toate cluburile, asociațiile sportive, sponsorii și persoanele fizice care doresc organizarea unui concurs care să intre în calendarul intern al F.R.GO trebuie să trimită ofertele lor pînă la data de 30 septembrie a anului în curs pentru anul următor.

Art.30 - Pentru situațiile care nu sunt prevăzute în prezentul regulament se vor aplica prevederile Regulamentului de concurs al Federației Europene de GO.

Art.31 - Atunci cînd nu există nici o prevedere atît în Regulamentului de competiții al F.R.GO cît și în Regulamentul de concurs al F.E.GO, arbitrul are totală putere pentru rezolvarea situației date.

REGULI DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE ALE UNUI CONCURS AL FEDERAȚIEI EUROPENE DE GO

August, 1991

Următoarele „Reguli de organizare și desfășurare ale unui concurs“ vor fi folosite în toate concursurile organizate sub auspiciile Federației Europene de Go, în particular în „Marele Premiu“ al Europei.

Cîteva puncte de remarcat sunt faptul că discuțiile sau analizele în timpul jocului sunt interzise, chiar și în pauze (Art. 4, 5, 6), obligația de a juca un concurs pînă la sfîrșit (Art.11) și sancțiunile pentru întîrzieri (Art.23 și 24). De asemenea, conform, hotărîrii Adunării Generale a Federației Europene de Go de la Viena 1990, este introdusă o nouă regulă de byo-yomi opțional (Art.18).

* * *

CAP. I - ARBITRII, COMSIA DE APEL

Art. 1 - Un concurs¹ va fi condus de unul sau mai mulți arbitri, care pot fi ajutați de asistenți. Atunci cînd sunt mai mulți arbitri, unul dintre ei va fi numit arbitru principal.

Un arbitru este obligat să:

- aibă grijă ca desfășurarea concursului să se facă în bune condiții;
- aibă grijă ca regulamentul de joc și de competiții să fie respectat cu strictețe;
- aibă grijă ca deciziile pe care le-a luat cu privire la neînțelegeri sau alte situații să fie respectate.

Art. 2 - Înainte sau cît de curînd posibil după începerea concursului trebuie să fie formată o comisie de apel. Ea este compusă din trei membri aleși din participanții la concurs și unui sau mai multi supleanți.

Comisia de apel va fi consultată atunci cînd apare un protest împotriva unei decizii a arbitrului. Membrii supleanți vor fi consultați dacă, în opinia arbitrului, unul sau mai mulți dintre membrii principali sunt implicați în cazul în discuție.

Comisia de apel este obligată să asculte opiniile arbitrului și ale

1 Termenul „concurș“ se referă și la meciuri.

părților implicate în dispută și să exprime o decizie după deliberare.

CAP. II - JUCĂTORII

Art. 3 - Din partea jucătorilor se așteaptă o conduită în limitele sportivității.

Art. 4 - În timpul partidei jucătorii nu au voie să studieze partida pe o altă tablă, să examineze sau să studieze literatură pe teme de Go sau note tehnice de partidă.

Este permisă folosirea fișelor tip de înregistrare a partidei. De asemenea, sunt admise note personale cu condiția ca ele să fi fost făcute în timpul jocului și să nu conțină diagrame cu care să se poată analiza jocul.

Art. 5 - În timpul întreruperii partidei jucătorii nu au voie să-și analizeze partidele pe tablă de joc, pe diagrame sau în orice alt mod sau să lase pe alții să le analizeze partida.

Art. 6 - În timpul unei partide sau întreruperi jucătorilor nu li se permite să ceară sfaturi altora. Orice indicație, avertisment sau remarcă din partea unei a treia părți trebuie să fie categoric respinsă de jucători. Jucătorii nu au voie sub nici un motiv să se implice într-o discuție privind partida lor.

Art. 7 - Jucătorii participanți la concurs, precum și spectatorii nu au voie să distragă atenția, să deranjeze sau să sugereze ceva unui jucător prin orice mijloce. Ei nu au voie să influențeze jocul (excepție, vezi art. 10); în particular remarci, indicații sau avertismente care pot influența jocul nu sunt permise în timpul unui joc sau a unei întreruperi.

Art. 8 - Când o partidă întreruptă nu va fi încheiată în aceeași zi, arbitrul poate ridica restricțiile (în ceea ce privește perioada de întrerupere) de la art. 5, 6 și 7.

Art. 9 - În timpul jocului nimeni, cu excepția unuia dintre jucători sau a arbitrului, nu are voie să atingă tabla sau piesele. Aceasta se aplică de asemenea în timpul întreruperii, dacă durata acesteia este scurtă.

Art.10 - Participanților la concurs sau spectatorilor care observă o neregularitate le este interzis să informeze despre aceasta jucătorul

implicat. Ei trebuie să informeze arbitru sau un organizator.¹

Art.11 - Un jucător care intră într-un concurs este obligat să participe pînă la sfîrșit. El se poate retrage doar în circumstanțe excepționale.

CAP. III-ÎNREGISTRAREA TIMPULUI DE GÎNDIRE

Art.12 - Timpul total de gîndire al fiecărui jucător este predeterminat și este înregistrat cu ajutorul unui ceas. Cînd timpul de gîndire al unui jucător a expirat în întregime, el intră în byo-yomi și continuă să joace în byo-yomi. Byo-yomi este ținut de o persoană special desemnată în acest scop de către arbitru (dacă nu este aplicat art. 18).

Art.13 - Ceasul are două cadrane care înregistrează timpul. de gîndire rămas fiecărui jucător. Fiecare cadran este echipat cu un „steguleț“ (indicator). Sfîrșitul timpului de gîndire al unui jucător este marcat de căderea stegulețului. În acel moment un jucător intră în byo-yomi.

Apăsînd pe ceas un jucător oprește ceasul său și pornește ceasul adversarului în același timp. Ambele ceasuri pot fi deasemenea, oprite simultan. Aceasta se numește neutralizarea ceasului.

Art.14 - La ora stabilită de organizatori, ceasul Negrului este pornit. În continuare, fiecare jucător apasă pe ceas după ce a terminat de efectuat mutarea sa (art.25).²

Art.15 - Ceasul poate fi neutralizat numai de către arbitru sau la indicația acestuia.

Singura excepție este prevăzută de cap.VI.³

Art.16 - Indicația ceasului este finală cu excepția cazurilor de disfuncționalitate evidentă. Dacă un jucător vrea să obiecteze asupra unei disfuncționalități și a consecințelor acesteia, el trebuie să o facă în momentul în care o observă.

Art.17 - Un jucător în byo-yomi are o rezervă maximă de timp de

1 Nu este permis să fie avertizat un jucător care uită să apese pe ceas.

2 În cele ce urmează cuvîntul mutare se referă și la „pas“.

3 Nu este permisă sub nici o formă potrivirea ceasului de către un jucător din proprie inițiativă.

gîndire predeterminată de organizatori pentru fiecare mutare. Numărarea timpului începe cînd adversarul acestuia apasă pe ceas. Cel care ține byo-yomi-ul va număra cu voce tare ultimele 10 secunde din rezerva de timp (a jucătorului aflat în byo-yomi) de la 10 la 0. Cînd cuvîntul „zero“ a fost pronunțat înainte ca jucătorul să-și termine de efectuat mutarea (art.25), acesta pierde dreptul de a muta și adversarul său este la mutare. În byo-yomi este suficient ca piesa să fie jucată în intervalul de timp pe care jucătorul îl are la dispoziție. Eventualele piese capturate trebuie să fie îndepărtate, dar aceasta se face în timp neutru.

Numărarea secundelor este inatacabilă atîta vreme cît a fost făcută corect și la tempo normal.

Atunci cînd numai un jucător se găsește în byo-yomi, ambii jucători continuă să apese pe ceas după ce mută.

După începerea byo-yomi-ului și pentru cel de-al doilea jucător ceasul nu va mai fi apăsat.¹

Art.18 - Regulă opțională de byo-yomi.²

Cînd această regulă este folosită ea înlocuiește art.17 de mai sus.

Un jucător în byo-yomi are o rezervă maximă de timp, predeterminată de organizatori, pentru fiecare 10 mutări (acest număr de mutări poate fi schimbat de către organizatorii concursului).

Rezerva de timp este înregistrată pe ceas, în mod obișnuit. Felul în care se ține cont de numărul de mutări este următorul: jucătorului aflat în byo-yomi i se vor da 10 (sau numărul ales de organizatori) pietre și i se va îndepărta bolul cu pietrele sale. Aceste pietre trebuie să fie vizibile clar pentru adversar.

Dacă cele 10 mutări au fost efectuate în timpul disponibil, o nouă perioadă de 10 mutări va începe. Timpul nefolosit în cadrul unei

1 În manentul în care timpul de gîndire al unui jucător a fost folosit în întregime asistentul care a fost desemnat să țină byo-yomi anunță „byo-yomi pentru negru / alb“. Pentru a ține byo-yomi se folosește de preferință un cronometru. Limba în care se ține byo-yomi este engleza (limba oficială!). Cînd și cel de-al doilea jucător intră în byo-yomi, asistentul neutralizează ceasul și-l pune deoparte. Un jucător în byo-yomi are dreptul de a vizita toaleta numai cu consimțămîntul asistentului, în care timp se neutralizează ceasul.

2 Această regulă este elaborată în intenția de a elimina necesitatea prezenței unei persoane care să țină byo-yomi.

asemenea perioade este pierdut, el nu poate fi folosit în timpul următoarei perioade. Dacă timpul disponibil s-a scurs fără ca toate cele 10 piese să fi fost jucate, partida a fost pierdută.¹

Este suficient pentru cel aflat în byo-yomi să efectueze mutările în timpul disponibil. Ceasul poate fi neutralizat dacă sunt capturate trei sau mai multe pietre.

CAP. IV - NOTAREA PARTIDEI

Art.19 - După întreruperea partidei fiecare jucător trebuie să prezinte o înregistrare clară a ei pînă la momentul întreruperii pe un formular pus la dispoziție de către arbitru.

Dacă refacerea partidei pînă la momentul întreruperii se dovedește imposibilă, este suficient să se noteze poziția (în momentul întreruperii), numărul de prizonieri, timpul rămas pe ceasul fiecăruia și cine este la mutare în momentul întreruperii.

Ceasul trebuie să meargă pînă cînd mutarea este sigilată.

Notarea poziției se poate face în timp neutru.

CAP. V - ÎNCEPUTUL, DESFĂȘURAREA ȘI SFÎRȘITUL PARTIDEI

Art.20 - Poziția jucătorilor și a echipamentului este hotărîită de către arbitru.

Art.21 - În timpul numărătorii finale se ține cont de KOMI.

Art.22 - Jocul începe la o oră prestabilită. Această oră poate fi modificată printr-o decizie a arbitrului.

Art.23 - Dacă niciunul dintre jucători nu este prezent la ora de începere, atunci ceasul negrului este pornit. Ceasul albului este potrivit să indice aceeași oră cu cel al negrului în momentul în care primul jucător ajunge la tablă. În continuare jocul decurge normal.

Într-o partidă cu handicap, plasarea pietrelor de handicap este prima mutare.²

1 Este recomandabil ca pietrele să fie scoase și ceasul potrivit de către arbitru sau un asistent desemnat de acesta astfel încît perioada respectivă de timp să se termine la „0“. Un jucător care nu se găsește în byo-yomi poate verifica numărul de mutări ale adversarului folosind și el zece pietre.

2 Este recomandabil ca ceasurile să fie pornite la începutul jocului astfel încît

Art.24 - Jucătorul care, fără vreun motiv justificat, apare la tablă cu peste o oră întârziere față de ora de începere prestabilită - sau mai devreme de aceasta, când a depășit timpul de gândire disponibil cu mai mult de un minut prin aplicarea art. 23 - a pierdut partida. Partida este considerată câștigată de adversarul său. Dacă ambii jucători întârzie, partida este declarată pierdută pentru amândoi.¹

Art.25 - O mutare este definitivă în momentul când piesa este lăsată liberă după ce a atins tabla.

Atunci când nu se capturează prizonieri mutarea este terminată. Când se iau prizonieri, mutarea este terminată după ridicarea tuturor prizonierilor de pe tablă.

De îndată ce mutarea este definitivă, ea nu poate fi schimbată, nici chiar cu consimțământul adversarului.²

Art.26 - Prizonierii trebuie să rămână permanent vizibili.

Art.27 - Jucătorii pot termina o partidă numai prin:

- abandonul unuia dintre ei;
- determinarea învingătorului prin numărarea punctelor.³

Chiar în perioada jucării punctelor neutre, jucătorii trebuie să mute alternativ.⁴

„Pas-ul“ este singurul mod în care un jucător poate face cunoscut adversarului său faptul că el crede că jocul s-a terminat.

Art.28 - Eventualele contestații privind rezultatul partidei trebuie prezentate arbitrului cât de repede posibil, în orice caz înainte de începerea rundei următoare. Dacă runda următoare va fi jucată în interval de 24 ore, atunci această perioadă poate fi extinsă maximum la o zi întreagă.

consumarea timpului de gândire să aibă loc la ora 6. În plus, minutarul este mutat înapoi cu un minut.

- 1 Un jucător care nu poate fi prezent la timp, trebuie să anunțe arbitrul cât de repede cu putință. Oricum acesta nu modifică efectul art.24
- 2 Dacă mâna unui jucător zăbovește un timp nejustificat de lung deasupra tablei, aceasta se consideră deranjarea adversarului.
- 3 Pentru înțelesul termenilor ca „numărătoare“ vezi regulamentul de joc.
- 4 Este întotdeauna permis să se joace alte mutări în perioada ocupării punctelor neutre. Jocul nu a luat încă sfârșit.

CAP. VI - ÎNTRERUPEREA PARTIDEI

Art.29 - Când este de așteptat că partida nu se termină într-o singură sesiune, la începutul acesteia organizatorul va trebui să prevadă două momente de timp, pentru partidă, care să regleze întreruperea. La primul moment de timp jucătorul care este la mutare poate să facă mutarea în plic. Dacă jocul nu este deja întrerupt la al doilea moment de timp jucătorul care este atunci la mutare trebuie să facă mutarea în plic.

Partidele pot continua de la acest moment fără pauză dacă ambii jucători și organizatorul concursului sunt de acord.¹ Când s-a decis care este jucătorul care va face mutarea în plic, acesta poate hotărî când o va face. El poate folosi tot timpul pe care îl are pe ceas pentru această mutare.

Regulile privind timpul de gândire rămân în întregime valabile.

Art.30 - Jucătorul care trebuie să facă mutarea în plic trebuie să înregistreze această mutare pe un formular corespunzător (în continuare numit „formular“). Apoi formularul este închis și sigilat.

De îndată ce și-a notat mutarea pe formular, jucătorul poate neutraliza ceasul. După aceasta, mutarea în plic este definitivă.

Un jucător în byo-yomi care trebuie să efectueze mutarea în plic, primește 30 de secunde în plus (în momentul în care el știe că va efectua mutarea în plic, acest jucător va anunța arbitrul în legătură cu acest lucru). De îndată ce a terminat notarea mutării pe formular, el informează pe cel care ține byo-yomi despre aceasta („gata“, „da“). Acest anunț nu se poate termina mai târziu decât cuvântul „zero“ rostit de cel care ține byo-yomi. După cuvântul „gata“ -(„da“) mutarea în plic este definitivă.

Pe formular trebuie să fie notate următoarele:

- numele jucătorilor;
- numărul pieselor capturate;
- timpul rămas pe ceas pentru fiecare jucător în momentul întreruperii;
- dacă albul sau negrul a făcut mutarea în plic și numărul acesteia;
- ora la care va fi reluată partida și, dacă aceasta nu se întâmplă în aceeași zi, data și locul unde va fi reluată;

1 Arbitrul trebuie să anunțe posibilitatea, respectiv obligația întreruperii partidei.

- semnăturile jucătorilor.²

Formularul este păstrat de către arbitru într-un plic separat. Data reluării partidei menționată mai sus nu va trebui să fie notată pe formular. Pe plic trebuie să fie notate:

- numele jucătorilor;
- cine a făcut mutarea în plic;
- ora la care va fi reluată partida și, dacă aceasta nu se întâmplă în aceeași zi, data și locul unde va fi reluată.

Cînd partida nu va fi reluată în aceeași zi, va trebui folosit un plic care să conțină o diagramă cu poziția din momentul întreruperii, certificată de semnătura jucătorilor și formular.

Art.31 - Dacă un jucător care trebuie să facă mutarea în plic o face pe tablă, aceasta este considerată mutare în plic. Ea este notată pe formular și verificată de către arbitru.

CAP. VII - RELUAREA PARTIDEI ÎNTRERUPTE

Art.32 - La reluarea partidei se aplică articolele 22 și 24. Un jucător pierde de asemenea partida dacă ajunge mai târziu decît timpul de gîndire care i-a mai rămas.

Art.33 - Înainte de deschiderea formularului jucătorii pot studia și verifica poziția timp de 1 minut.

Cînd, înainte de reluarea partidei, poziția în care aceasta a fost întreruptă trebuie reconstruită, ambii jucători . fac aceasta referindu-se la diagrama cu poziția la întrerupere.

Cînd jucătorul care urmează la mutare este absent, este pornit doar ceasul său (art.23 nu se aplică). NUmăi cînd acesta sosește poziția va fi reconstruită.

Cînd doar jucătorul care urmează la mutare este prezent, arbitrul îl va ajuta la reconstruirea poziției.

În timpul reconstruirii poziției are loc neutralizarea ceasului.

Art.34 - Formularul va fi deschis numai în prezența jucătorului care

2 Cînd un jucător se gîndește pentru a efectua mutarea în plic, adversarul său poate începe să completeze aceste date.

urmează la mutar. După ce se va pune pe tablă mutarea în plic, ceasul acestuia va fi pornit.

În cazul absenței jucătorului care urmează la mutare, ceasul său va fi pornit imediat. La sosirea sa se va deschide numai formularul.

În cazul absenței jucătorului care a făcut mutarea în plic, adversarul său nu trebuie să facă mutarea sa pe tablă ci o poate face în plic așa cum este menționat în art. 6. De îndată ce această mutare este definitivă, el va porni ceasul jucătorului absent.

Art.35 - Mutarea în plic trebuie să se fie fără echivoc rezultată din formular sau diagramă.

Dacă nu se întâmplă așa, mutarea în plic este considerată pas.

Art.36 - După deschiderea formularului jucătorii sunt îndreptățiți să-l examineze.

Art.37 - Formularul trebuie păstrat de către arbitru pînă la limita de timp la care pot avea loc demersuri pentru contestații.

CAP. VII - NEREGULARITĂȚI

Art.38 - Dacă se joacă cu culorile inversate sau cu handicap incorect și aceasta se observă înainte de a patra mutare, atunci partida trebuie începută din nou. Dacă a patra mutare a fost făcută, atunci jocul va trebui continuat și rezultatul va fi tratat ca și cum s-ar fi desfășurat corect.¹

Art.39 - Cînd un jucător are dubii în legătură cu poziția unei pietre tocmai jucate, el poate cere adversarului să plaseze corect piatra în locul în care a intenționat s-o joace.

Art.40 - Cînd un jucător face o mutare ilegală și acest lucru este observat în timp de 3 mutări, mutarea ilegală și următoarele vor fi îndepărtate și va fi efectuată o nouă mutare. Dacă aceasta se va observa mai tîrziu de 3 mutări, partida va fi continuată.²

1 Cînd greșeala este făcută într-o partidă la paritate și jucătorii se înfîlesc din nou în același concurs, atunci greșeala este corectată la partida următoare.

2 Arbitrul poate corecta timpul de gîndire. A face o mutare ilegală este considerat ca deranjare a adversarului, de aceea arbitrul poate lua măsurile regulamentare.

Art.41 - Cînd un jucător observă că ceasul a fost potrivit incorect, greșeala poate fi corectată dacă ea poate fi dovedită într-un mod care să satisfacă arbitrul.

Art:42 - Cînd un jucător observă că ceasul nu funcționează (sau funcționează defectuos), ceasul va fi înlocuit cu unul care funcționează corect, iar greșelile evidente în înregistrarea timpului care s-a scurs vor fi corectate. Dacă timpul rămas era de 10 minute sau mai puțin, el nu poate fi redus și, dacă era mai mult de 10 minute, nu poate fi redus la mai puțin de 10 minute.

Dacă steagul cade mai devreme decît ora fixată cu maxim 1 minut, byo-yomi începe în acel moment. Dacă steagul cade mai tîrziu decît ora fixată, byo-yomi începe cînd acest lucru este observat.

Art.43 - Cînd, la momentul întreruperii unei partide, o diagramă care indică poziția pe tablă, semnată de ambele părți are o greșeală și dacă ambii jucători sunt de acord, asupra greșelii din diagramă, aceasta poate fi corectată.

Cînd înregistrările necesare pentru reconstruirea poziției la întrerupere nu sunt disponibile și această poziție nu poate fi reconstruită cu colaborarea jucătorilor, partida trebuie rejucată.

Cînd timpul de gîndire în momentul reluării unei partide intrerupte nu poate fi refăcut, arbitrului îi este permis să ia o decizie.

Cînd formularul a dispărut, jucătorul trebuie să facă mutarea în plic pe tablă.

Art.44 - Cînd în timpul partidei sau a unei întreruperi una sau mai multe piese au fost mișcate, adăugate sau au dispărut și partida a continuat de atunci, următoarele proceduri trebuie propuse în ordine, în momentul în care neregularitatea a fost observată.

Cînd jucătorii au căzut de acord să urmeze una din procedurile de la 44.1 la 44.5, această decizie este definitivă. Cînd 44.1 este de neacceptat pentru ambii jucători, este propusă procedura 44.2, etc. Cînd, în sfîrșit, procedura 44.5 este respinsă de asemenea, atunci jucătorii trebuie să se supună procedurii 44.6.

44.1 - greșelile în poziția de pe tablă sunt corectate și partida continuă;

44.2 - poziția incorectă nu este modificată și jocul este continuat;

44.3 - partida este reluată din poziția imediat precedentă sau, când această poziție nu poate fi stabilită cu precizie, de la ultima poziție în care, după cele mai bune estimări, neregularitatea nu a avut loc. Când nu se poate cădea de acord asupra timpului de gândire rămas la acel moment, fiecărui jucător îi va fi alocat proporțional un timp de gândire ținându-se cont de timpul de gândire rămas în momentul în care neregularitatea a fost observată.

Exemplul 1: După mutarea 120 într-o partidă care nu a fost întreruptă se observă o neregularitate. Negrul a folosit 90 min., iar alb 120 min. pentru aceste 120 mutări. Partida este continuată începând cu poziția de după mutarea 80. Pornind de la aceste date se calculează timpul de gândire consumat care trebuie să fie acordat pe ceasuri astfel:

$$\text{negru} : \frac{80}{120} \times 90 = 60 \text{ min} \quad \text{alb} : \frac{80}{120} \times 120 = 80 \text{ min}$$

Exemplul 2: Acest exemplu diferă de precedentul numai prin faptul că partida a fost întreruptă la mutarea 60. Pe formular timpii de gândire folosiți sunt: negru 75 min., alb 90 min. Aceasta dă următorii timpi de gândire folosiți la reluare după mutarea 80:

$$\text{negru} : 75 + \frac{(80-60)}{(120-60)} \times (90-75) = 75 + 5 = 80 \text{ min.}$$

$$\text{alb} : 90 + \frac{(80-60)}{(120-60)} \times (120-90) = 90 + 10 = 100 \text{ min.}$$

44.4 - unul din cei doi jucători cedează;

44.5 - partida neterminată este anulată și cei doi jucători joacă una nouă;

44.6 - pentru a decide asupra acestui caz, arbitrul, consultând ambii jucători, va supune cazul comisiei de apel.

Această comisie va audia ambii jucători în legătură cu modul cum a apărut neregularitatea și ideile lor despre cum se poate rezolva cazul.

Comisia poate decide că procedura 44.1, 44.2, 44.3, 44.4 sau 44.5 trebuie aplicată. Când a fost decisă aplicarea procedurii 44.3, ei trebuie

să indice poziția din care jocul va fi reluat. De asemenea, luând în considerare poziția dinainte ca neregularitatea să fi apărut - dacă aceasta poate fi stabilită - pot decide că partida este JIGO sau câștigată de unul dintre cei 2 jucători.

Cînd nu este timp suficient la dispoziție, arbitrul poate scurta procedura de mai sus în limite rezonabile.

CAP. IX - NEÎNȚELEGERI

Art.45 - Cînd în timpul partidei o neregularitate sau o neînțelegere apare, arbitrul trebuie să fie consultat. Orice byo-yomi este oprit imediat.

Art.46 - Arbitrul poate neutraliza ceasul.

Art.47 - Toate deciziile arbitrului sunt obligatorii în primă instanță. Arbitrul poate compensa timpul gîndire consumat datorită neînțelegerii de la momentul întreruperii. Byo-yomi este reluat de la început (timpul întreg).

Art.48 - Un jucător poate face apel împotriva deciziei arbitrului la comisia de apel.

Arbitrul trebuie să raporteze neînțelegerea comisiei de apel cît de repede cu putință; partida poate fi întreruptă pentru aceasta.

Dacă la continuarea partidei un jucător nu este mulțumit, acestea trebuie să menționeze atît adversarului său cît și arbitrului că joacă sub incidența unui protest (reclamații).

Art.49 - Arbitrul trebuie să facă aceste reguli accesibile unui jucător pentru consultare atunci cînd îi sunt cerute.

CAP. X - CONCLUZII

Art.50 - În cazurile care nu sunt acoperite în acest regulament decizia finală este a arbitrului.

REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE AL CAMPIONATULUI NAȚIONAL DE GO

Art. 1 - Campionatul național de Go este deschis tuturor jucătorilor de nivel DAN din România.

Art. 2 - Campionatul se desfășoară în două etape: semifinală în luna august și finală în luna noiembrie a fiecărui an. Campionatul național se desfășoară după Regulamentul de competiții al F.R.GO.

Art. 3 - În etapa semifinală pot participa toți jucătorii de nivel DAN, inclusiv cei cu rang de probă la data desfășurării etapei, cu excepția celor doi sportivi clasificați din oficiu direct în etapa finală (campionul și vicecampionul din anul precedent).

Art. 4 - Semifinala se desfășoară în sistem elvețian, cu numărul de runde calculat după formula $N^1 + 3$, timp de gândire 1h30', byo-yomi 30'.

Art. 5 - În urma acestei etape primii clasificați se califică în etapa finală a Campionatului până la completarea celor 8 locuri din finală.

Art. 6 - Etapa finală este organizată în sistem turneu și la ea vor participa cei calificați din etapa precedentă împreună cu cei doi sportivi clasificați din oficiu (campionul și vicecampionul din anul precedent), în total 8 sportivi, 7 runde, timp de gândire 1h30', byo-yomi 1'.

Art. 7 - Campionul național va fi desemnat sportivul care va ocupa locul I în etapa finală a Campionatului Național (cf. art. 19 din Regulamentul de Competiții al F.R.GO).

Art. 8 - Campionul național va reprezenta România la Campionatele Mondiale de Go pentru Amatori.

1 „N¹” este numărul minim de runde necesare desemnării unui câștigător în sistem eliminatoriu.

REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE AL CAMPIONATULUI NAȚIONAL FEMININ DE GO

Art. 1 - Campionatul național feminin de Go este organizat de F.R.GO și este deschis tuturor jucătoarelor din România.

Art. 2 - Campionatul se desfășoară într-o singură etapă, programată în a doua săptămână a lunii mai a fiecărui an, după Regulamentul de competiții al F.R.GO.

Art. 3 - Concursul se desfășoară în sistem turneu sau elvețian (în funcție de numărul sportivelor participante). Pentru sistem elvețian numărul de runde va fi calculat după formula $N^1 + 2$, timpul de gândire 1h30', byo-yomi 1`.

Art. 4 - Campioana națională va fi desemnată sportiva care va ocupa locul I în Campionatul Național Feminin (cf. art. 19 din Regulamentul de Competiții al F.R.GO).

Art. 5 - Sportiva care va reprezenta România la Campionatul Mondial Feminin de GO organizat odată la doi ani, este desemnată în urma unui meci de baraj de tipul „cel mai bun din trei partide“, între campioana națională din anul corespunzător participării la C.M. și cea din anul precedent.

Meciul se va desfășura la date stabilite de comun acord de către participante, cu acordul Comisiei federale a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări, cel mai târziu până la data de 31 iulie. Condițiile de joc vor fi: timp de gândire 1h30', byo-yomi 1'.

1 „N“ este numărul minim de runde necesare desemnării unui câștigător în sistem eliminatoriu.

REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE AL CAMPIONATELOR NAȚIONALE DE JUNIORI

Art. 1 - Campionatele naționale de juniori sunt organizate de F.R.GO și deschise tuturor jucătorilor de GO din România, în vârstă de 18 ani inclusiv, împliniți pînă la data începerii concursului.

Art. 2 - Campionatele se desfășoară într-o singură etapă, programată odată cu etapa optimi de finală a Cupei României, în a doua jumătate a lunii iulie a fiecărui an, după Regulamentul de competiții al F.R.GO.

Art. 3 - Concursul este organizat pe grupe de vârstă, astfel:

- grupa I - sub 10 ani;
- grupa II - 11 - 12 ani;
- grupa III - 13 - 14 ani;
- grupa IV - 15 - 16 ani;
- grupa V - 17 - 18 ani.

Art. 4 - Concursul se desfășoară în sistem turneu sau elvețian (în funcție de numărul sportivilor participanți). Pentru sistem elvețian numărul de runde va fi calculat după formula $N^1 + 2$, timpul de gîndire 1h, byo-yomi 15 piese în 5'.

Art. 5 - Campionul național pe grupă de vârstă va fi desemnat sportivul care va ocupa locul I în grupa sa la Campionatul Național de Juniori (cf. art.19 din Regulamentul de Competiții al F.R.GO).

Art. 6 - Sportivii care vor face parte din lotul reprezentativ de juniori al României pentru concursurile de calificare la Campionatul Mondial de Juniori, sunt desemnați în urma unui concurs de baraj organizat în sistem elvețian, număr de runde $N + 2$, timpul de gîndire 1h, byo-yomi 15 piese în 5'. Sportivii participanți la acest concurs vor fi:

- primii doi clasăți în fiecare grupă de vîrstă;
- 6 sportivi desemnați de Comisia federală a jucătorilor de nivel KYU, Go feminin și de juniori și de Comisia federală a jucătorilor de nivel DAN, de competiții și clasificări dintre cei clasăți pe locurile trei și patru în grupe.

1 „N” este numărul minim de runde necesare desemnării unui cîștigător în sistem eliminatoriu.

REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE AL „CUPEI ROMÂNIEI“ LA GO

CAP. I - ORGANIZARE

Art. 1 - Cupa României la Go este o competiție deschisă tuturor jucătorilor de Go din țară și se desfășoară începând din a treia săptămână a lunii aprilie a unui an calendaristic pînă în a doua săptămână a lunii aprilie a anului următor.

În diferitele etape ale acestei competiții pot participa și jucători străini cu titlu de invitați, rezultatele lor nefiind luate în considerare în ce privește clasamentul final al jucătorilor români.

Art. 2 - Cupa României se organizează în următoarele etape:

2.1 - locală, de către secții - rezervată jucătorilor de la 20 kyu la 9 kyu inclusiv;

2.2 - optimi de finală, de către F.R.Go - rezervată jucătorilor între 8 kyu și 4 kyu inclusiv - la care se adaugă jucătorii calificați din etapa locală;

2.3 - sferturi de finală, de către F.R.Go - rezervată jucătorilor între, 3 kyu și 1 kyu inclusiv la care se adaugă jucătorii calificați din etapa optimi de finală;

2.4 - semifinală, de către F.R.Go.- rezervată jucătorilor de 2 și 1 Dan, inclusiv jucătorii clasificați 1 Dan de probă la data concursului, la care se adaugă jucătorii calificați din etapa sfertului de finală;

2.5 - finală, de către F.R.GO - rezervată jucătorilor peste 3 Dan la care se adaugă jucătorii calificați din etapa semifinală.

CAP. II - DESFĂȘURARE

Art. 3 - Etapa locală se desfășoară în perioada 20 aprilie - 20 mai prin organizarea la nivelul secțiilor de Go de concursuri. Sistem de joc tip turneu sau elvețian; timp de gîndire 1h, byo-yomi 30". Rezultatul acestor concursuri va trebui să fie trimis, împreună cu diagramele de concurs pe adresa federației pînă cel mai tîrziu la 1 iunie (data poștei) pentru noua adiție a Cupei României. În cazul netrimiterii acestor diagrame în termenul menționat, ele nu vor mai fi luate în considerare și secția respectivă nu va putea înscrie jucătorii în faza următoare.

Art. 4 - Etapa optimi de finală se desfășoară în a doua jumătate a lunii iulie. Sistem de joc tip elvețian, cu $N^1 + 2$ runde, timp de gândire 1h 15', byo-yomi 30".

Art. 5 - Etapa sferturi de finală se desfășoară în a doua jumătate a lunii august. Sistem de joc tip elvețian, cu $N + 2$ runde, timp de gândire 1h 30', byo-yomi 30".

Art. 6 - Etapa semifinală se desfășoară în a doua jumătate a lunii februarie a anului următor. Sistem de joc tip elvețian $N^1 + 2$ runde, timp de gândire 1h 30', byo-yomi 30"

Art. 7 - Etapa-finală se desfășoară în prima jumătate a lunii aprilie a anului următor. Sistem de joc tip elvețian $N^1 + 2$ runde, timp de gândire 1h 30', byo-yomi 1'.

CAP. III - PROMVARE ȘI DESEMNAREA CÎȘTIGĂTORULUI

Art. 8 - În urma etapei locale 25% din sportivii prezenți la concurs din fiecare localitate vor promova în etapa optimi de finală.

Art. 9 - În urma etapei optimi de finală se vor califica pentru etapa sfertului de finală primii 20 - 25% din sportivii participanți, fără departajare la număr de puncte egal.

Art.10 - În urma etapei sferturi de finală se vor califica pentru etapa semifinală primii 20% din sportivii participanți, fără departajare la număr de puncte egal.

Art.11 - În urma etapei semifinale se vor califica pentru etapa finală primii 20% din sportivii participanți, fără departajare la număr de puncte egal.

Art.12 - Câștigătorul „Cupei României“ va fi desemnat sportivul care va ocupa locul I în etapă finală (cf. art. 19 din Regulamentul de Competiții al F.R.GO).

1 „N“ este numărul minim de runde necesare desemnării unui câștigător în sistem eliminatoriu.

REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE AL „TROFEULUI FEDERAȚIEI DE GO“

Art. 1 - Competiția „TROFEUL FEDERAȚIEI“ este deschisă tuturor jucătorilor de GO din țară și are drept scop creșterea tăriei de joc și a competitivității.

Trofeul este transmisibil și se dispută anual. Selecția participanților se face pe baza rezultatelor pe care aceștia le-au obținut la concursurile interne de pe perioada unui an întreg (de la precedenta ediție) și are loc în trei etape: preliminară, semifinală și finală.

Art. 2 - Etapa preliminară

Sportivii care au câștigat cel puțin jumătate din numărul total de partide jucate într-o competiție internă, primesc un număr de puncte, calculat în funcție de categoria grupei în care au participat și de locul ocupat, astfel:

2.1 - calculul tăriei grupei respective:

- pentru concursurile în sistem turneu se face media aritmetică a rangurilor (considerate la terminarea concursului) pentru toți jucătorii;

- pentru concursurile desfășurate altfel decât în sistem turneu se calculează, pentru fiecare jucător care a realizat la terminarea concursului cel puțin jumătate din numărul total de puncte posibile; media aritmetică a rangurilor (considerate la terminarea concursului) adversarilor întâlniți în concurs, apoi se face media aritmetică a acestor medii.

În ambele cazuri numărul obținut, calculat cu două zecimale exacte reprezintă tăria concursului respectiv. Se pot câștiga puncte doar la concursurile a căror tărie este strict mai mare decât zero.

2.2 - calculul punctelor atribuite unui jucător:

2.2.1 - pentru concursurile a căror tărie este un număr întreg, punctele primite de învingător sunt date în tabelul următor:

Tăria concursului	Puncte primite de învingător
1	100,00
2	152,42
3	232,30
4	354,07
5	539,65
6	822,28

2.2.2 - pentru a calcula numărul de puncte primite de participanți la un concurs a cărui tărie (t) nu este un număr întreg, se procedează prin interpolare astfel:

- se încadrează numărul „t” între doi întregi consecutivi astfel încât $N < t < N + 1$;

- se citește din tabel numărul de puncte primite de învingătorul într-un concurs de tărie N (fie acest număr x) și numărul de puncte primite de învingătorul într-un concurs de tărie N + 1 (fie acesta y);

Tăria concursului	Puncte primite de învingător
.....
N	X
N + 1	Y
.....

- se calculează numărul de puncte (nt) primite de învingătorul la concursul de tărie intermediară „t”, astfel:

$$nt = x * (N + 1 - t) + y * (t - N) \quad (1)$$

Exemplu: pentru a calcula câte puncte primește învingătorul la un concurs de tărie $t = 3,26$, avem: $a = 3$; $a + 1 = 4$. Citim din tabelul nr. 1 $x = 232,30$ și $y = 354,07$ și calculăm conform formulei (1): $nt = 263,9602$. Păstrând doar două zecimale exacte obținem în final 263,96 puncte.

2.2.3 - calculul punctelor atribuite jucătorului în funcție de locul ocupat în grupa respectivă:

- fiecare jucător primește 90% din punctele obținute de jucătorul clasat pe locul imediat superior; numărul de puncte se calculează cu două zecimale exacte.

Exemplu: ocupantul locului a II-lea la un concurs de tărie 2 primește 90% din 152,41, deci:

$$\frac{90}{100} \times 152,41 = 137,169$$

care se calculează doar cu două zecimale exacte, adică 137,16 puncte.

2.3 - clasamentul final:

- la sfârșitul fiecărui an competițional se însumează toate punctele obținute pe parcursul anului de către fiecare jucător în parte și se stabilește un clasament final.

Art. 3 - Etapa semifinală.

Ocupanții primelor 16 poziții din clasamentul final, cu excepția deținătorului trofeului, vor participa în etapa semifinală. Aceasta constă într-un turneu eliminatoriu (knock-out) cu două vieți, timp de gândire 2h, byo-yomi 1'.

Etapa are loc în luna decembrie a fiecărui an și este ultimul concurs al anului.

Cîștigătorul acestui concurs este desemnat CHALLENGER și urmează să-l întâlnească în meciul final pe deținătorul titlului.

Art. 4 - Etapa finală

Etapa finală se desfășoară sub forma unui meci de tipul „cel mai bun din cinci partide“ între deținătorul trofeului și challengerul desemnat în etapa semifinală. Fiecare partidă se desfășoară cu timp de gândire de 2,5 h, byo-yomi 1'. Această etapă se va desfășura la începutul următorului an competițional, la o dată stabilită de comun acord între cei doi finaliști cu acordul Comisiei jucătorilor de nivel DAN, competiții și

clasificări din cadrul Biroului Federal, și se va încheia nu mai târziu de luna martie.

Cîștigătorul meciului final este desemnat deținătorul Trofeului Federației de Go pe anul în curs.

Numele cîștigătorului se înscrie pe soclul trofeului în fiecare an. Dacă un jucător cîștigă de trei ori trofeul, nu neapărat consecutiv, atunci el primește o copie a acestuia, care devine proprietatea sa.

Codul manierelor elegante

- ◇ La începutul partidei, în cazul în care negrul alege o mutare în colț, ea va fi efectuată în colțul din dreapta sus;
- ◇ Este preferabil (protocolar) ca jucătorul cu piesele albe să stea cu spatele la peretele opus intrării din camera de joc;
- ◇ Se joacă cu handicapul potrivit și jucătorul mai tare hotărăște modificarea handicapului;
- ◇ Salută-ți adversarul la începutul și sfârșitul partidei;
- ◇ Fii serios, nu vorbi ai nu face zgomot în timpul partidei;
- ◇ Nu te juca cu piesele în timpul partidei;
- ◇ Fii atent când plasezi o piesă pe tablă pentru a nu deranja celelalte piese;
- ◇ Cedează dacă pierderea partidei este evidentă;
- ◇ Dacă ai jucat pînă la sfârșit, numără punctele indiferent de diferența de scor;
- ◇ După sfârșitul partidei, strînge-ți propriile piese de pe tablă;
- ◇ Nu-ți spune părerea despre partidă în prezența unui jucător mai puternic, decît dacă ești întreat;
- ◇ Nu pretinde o nouă partidă unui jucător mai puternic : lasă-l pe el să aleagă dacă mai joacă sau nu;
- ◇ Respectă spiritul jocului în ținută, gesturi și vorbe.