

УТВЕРЖДЕНЫ  
приказом Министерства спорта  
Российской Федерации  
от 05 ноября 2020 г. № 815,  
с изменениями внесенными приказом  
от 31 мая 2022 г. № 451

## ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ГО»

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила по виду спорта «го» (далее – Правила) разработаны в соответствии с правилами Международной и Европейской федераций го, распространяются на все официальные физкультурные и спортивные мероприятия по виду спорта «го» (далее – соревнования), проводимые на территории Российской Федерации общероссийской, региональными спортивными федерациями по виду спорта «го», и иными организациями, развивающими вид спорта «го».

Правила не могут учесть все ситуации, возникновение которых возможно в процессе игры, и не содержат технические и организационные процедуры, не относящиеся непосредственно к проведению соревнований. В тех случаях, когда статьи Правил не позволяют урегулировать ситуацию, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах, а также трактуемых уполномоченными органами общероссийской спортивной федерации по виду спорта «го» (далее – Федерация).

Участники соревнований, судьи, организаторы, тренеры, иные официальные лица, принимающие участие в проведении соревнований, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

В Правилах используются следующие основные понятия и термины:

**Соревнование (турнир)** – синоним термина «соревнование по виду спорта «го», относится к любому мероприятию по го: отдельному турниру, матчу, матч-турниру, сеансу, а также к мероприятию, являющемуся частью серии соревнований или частью большего мероприятия.

**Оргкомитет** – специальный руководящий орган, создаваемый для проведения соревнования; формируется под эгидой одной или нескольких организаций.

**Положение о соревновании** – основной документ, регламентирующий проведение соревнования;

**Регламент** – уточняет и детализирует Положение о соревновании, включая все условия и особенности проведения отдельных партий и туров (время на обдумывание ходов в партии, расписание туров и перерывы, и т. д.).

**Рейтинг-комиссия** – Комиссия по Правилам и рейтингу при Президиуме Федерации;

**Игровой зал** – часть места проведения соревнования: помещения и/или территории, специально подготовленные для размещения спортсменов в ходе соревнования.

**Игровая зона** – место проведения соревнования вместе со всеми подсобными и техническими помещениями, используемыми Оргкомитетом при проведении соревнования.

**Игрок** – одна из сторон в отдельной встрече (партии) в го; в частности, это может быть один спортсмен в спортивной дисциплине «личные соревнования», пара участников (мужчина и женщина) в дисциплине «парные соревнования» или целая команда в матче против другой команды в дисциплине «командные соревнования»; обе стороны встречи в го именуется также «соперниками»; для различия сторон в партии используются термины «белые» и «черные».

**Система проведения (соревнования)** – совокупность правил определения встречающихся пар соперников и порядка следования туров; предусматривает также конкретную форму встреч, правила распределения итоговых мест, состав сторон в отдельных встречах или партиях турнира; при двух участвующих сторонах это просто матч (серия матчей), в частности из одной партии; при большем числе участвующих сторон применяются системы проведения с заранее фиксированным числом туров или многоэтапные системы проведения с разным числом туров на отдельных этапах (описание применяемых в го систем проведения см. в п. 2.8 раздела 2).

**Тур** – раунд одной из систем проведения, первая партия командного матча, очередная встреча в матче двух сторон.

**Рэнго-партия и консультационная партия** – партии в го, когда в состав сторон входит более одного спортсмена; если партнеры в составе одной из сторон могут консультироваться между собой, то такая партия называется консультационной.

**Участник** – спортсмен (игрок), команда или её член, выступающий в соревновании, а также иное лицо, принимающее участие в проведении соревнования или присутствующее на нем в качестве зрителя; в необходимых случаях указываются конкретные категории участников.

**Игровое поле (доска)** – множество точек пересечений (игровые пункты), образованных прямоугольной сеткой линий, включая граничные; используется плоская доска из любого однородного цвета материала, или виртуальная доска на экране компьютера или мобильного устройства; стандартная доска имеет размер 19x19 линий, образующих 361 игровой пункт (см. Приложение 1); в соревнованиях могут использоваться и доски меньших размеров – 13x13 и 9x9.

**Коми** – компенсация в очках, предоставляемая одной из сторон и учитываемая при подсчете результата партии; размер коми и кто его получает определяется регламентом встречи.

**Нигири** – вид жребия для определения цвета сторон в партии; традиционно состоит в угадывании четности количества взятых соперником камней.

**Онлайн** – формат проведения спортивных и физкультурных соревнований, других мероприятий, при котором взаимодействие участников соревновательного

процесса осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».

Правила включают следующие разделы: Правила игры, Турнирные правила, Судейство и поведение участников, Требования к месту проведения соревнования, Противоправное влияние на результаты соревнований, Допинг и медицинский контроль, Правила проведения соревнований в формате онлайн, а также три Приложения.

## 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

1.1. Го является интеллектуальной логической игрой, в которой участвуют два игрока. Цель игры – набрать больше очков, чем соперник. Очки начисляются за территориальные приобретения сторон.

1.2. В игровой комплект входят доска и фишки двух контрастных цветов (далее – «белые» и «черные»), которые принято называть камнями.

1.3. Фиксированное расположение камней на игровом поле с указанной очередью хода (ход черных или белых) называется позицией. Позиция в го может быть начальной, игровой, конечной и заключительной.

1.4. Позиция перед игрой называется начальной. При игре на равных или с минимальной «форой 1» начальная позиция есть просто пустая доска при ходе черных. При игре с «форой 2» и т.д. начальной является позиция с ходом белых и с указанным числом (номер форы) выставленных на доску черных камней. Форовые камни выставляются в порядке, предусмотренном регламентом партии. Возможны и другие начальные позиции.

1.5. Начальная позиция всегда является игровой. Ходом называется смена игровой позиции на другую позицию путем выставления камня на один из свободных пунктов доски. Игрок может отказаться от выставления камня, произнеся слово «пас», и это также считается ходом. Новая позиция, полученная в результате совершения хода, может оставаться также игровой до тех пор, пока обе стороны не совершили пасов и не достигли согласия по процедуре перехода к заключительной позиции, в которой игровые действия прекращаются.

1.6. Камни одного цвета, стоящие на соседних вдоль линий сетки пунктах, считаются соединенными. Отдельный камень соединен сам с собой, и все соединенные между собой камни образуют цепь или группу. Под дыхательным пунктом группы (далее – дамэ) понимается любой свободный пункт, соседний хотя бы для одного камня из группы. Если выставленный камень отнимает последнее дамэ у группы соперника, то она считается плененной (уничтоженной) и немедленно снимается с доски. Если без дамэ оказывается своя группа (не снимаются какие-либо чужие камни), то такой ход запрещен.

1.7. Запрещается выставлять камень на такой пункт (со взятием одного или нескольких камней соперника), где только что были сняты камни игрока, если это приводит к повторению позиции (ситуация «ко»). Если оба игрока делают ходы, после которых взятие уже не приводит к повторению позиции, то локальные попеременные взятия камней («ко-борьба») могут продолжаться.

1.8. Ход завершается передачей очереди хода сопернику, когда при выполнении хода игрок полностью закончил действия, предусмотренные пп. 1.5, 1.6.

1.9. Игроки признают позицию конечной, если можно корректно вычислить разницу очков, набранных сторонами, и при оптимальном продолжении партии её нельзя изменить. Фиксация этого происходит в тот момент, когда одна из сторон при своем ходе делает пас (см. п. 1.5), а другая сторона подтверждает ответным пасом конечность позиции.

1.10. Переходя от конечной позиции к заключительной, в которой происходит подсчет очков и определение результата партии, стороны решают, какие камни на доске считать «мертвыми» и поэтому подлежащими снятию. При отсутствии разногласий все мертвые камни снимаются и добавляются к пленникам того же цвета и полученная позиция объявляется заключительной.

1.11. В заключительной позиции происходит подсчет очков, набранных игроками в процессе игры. При этом для обеих сторон определяются территории, т.е. такие пустые участки доски, в том числе освободившиеся из-под мертвых камней, где у каждого свободного пункта соседними являются только пустые пункты или камни данной стороны. За каждый пункт территорий начисляется по одному очку.

1.12. При японской традиции подсчета добавляется по одному очку за каждый камень соперника, полученный в ходе партии в качестве пленника (п. 1.6) или снятый как мертвый в заключительной позиции (п. 1.10).

1.13. При китайской традиции подсчета добавляется по одному очку за каждый оставшийся на доске камень.

1.14. При определении окончательного счета очков учитываются также очки коми, отнимаемые от счета очков черных в качестве компенсации за право первого хода, или как элемент корректировки фьоры (в этом случае коми может быть и отрицательным, т.е. отниматься у белых), различные поправки, зависящие от базового варианта правил, очки штрафов за нарушения, начисленные судьями в соответствии с регламентом партии и отнимаемые от счета очков оштрафованной стороны.

1.15. Результат партии определяется по разнице набранных сторонами очков с учетом всех перечисленных источников: итоговые величины сравниваются и побеждает сторона, у которой оказалось больше очков.

## **2. ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА**

2.1. Соревнования различаются по условиям зачета, составу сторон в партиях, спортивным дисциплинам, возрастным группам участников, форме встреч, системам проведения, процедуре обмена ходами между соперниками (очно за доской, онлайн).

2.1.1. По условиям зачета соревнования бывают личные, командные и лично-командные.

2.1.2. По составу сторон в отдельных встречах соревнования проводятся в виде индивидуальных, парных, рэнго или консультационных партий.

2.1.3. Соревнования проводятся по спортивным дисциплинам в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта. Спортивные дисциплины делятся на личные соревнования, парные соревнования, командные соревнования. В каждой из спортивных дисциплин выделяются возрастные категории:

мальчики и девочки (до 9 лет);

мальчики и девочки (9-11 лет);

юноши и девушки (12-15 лет);

юноши и девушки (16-19 лет);

юниоры и юниорки (17-25 лет)\*;

мужчины и женщины без ограничения верхней границы возраста.

\* Всероссийские соревнования среди студентов, включенные в ЕКП.

Для участия в спортивных соревнованиях среди мальчиков, девочек (до 9 лет), среди мальчиков, девочек (9-11 лет), юношей, девушек (12-15 лет) спортсмен должен достичь установленного возраста в сезон (с 1 сентября по 31 августа) проведения спортивных соревнований.

Для участия в спортивных соревнованиях среди юношей, девушек (16-19 лет), юниоров, юниорок (17-25 лет) спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

Допускается участие женщин (юниорок, девушек, девочек) в соревнованиях, проводимых среди мужчин (юниоров, юношей, мальчиков).

Спортсмен может быть допущен к соревнованиям старшей возрастной группы, если уровень его спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении о соревнованиях для старшей возрастной группы.

2.1.4. По форме встречи могут состоять из одной или более партий. Индивидуальные встречи, а также парные, рэнго и консультационные, организуются в виде отдельной партии, в виде матча из нескольких партий или серии матчей.

2.1.5. В командных соревнованиях (матчах) и в парах встречающихся команд в матч-турнирах встречи организуются в виде матча по доскам, т.е. фиксированного числа отдельных партий между разными членами команд, в виде матча по схевенингенской системе проведения, а также возможны более сложные встречи в виде комбинации партий и матчей с разным составом сторон в отдельных партиях.

2.1.6. Система проведения соревнования указывается в Регламенте. Описание основных систем проведения, применяемых в соревнованиях по го, дается в п. 2.8.

2.1.7. Соревнования, в зависимости от способа организации обмена ходами между соперниками, могут быть очными, или проводимыми в формате онлайн (далее – онлайн-соревнования). В очных соревнованиях все участники прибывают в оговоренные сроки в указанное в Положении место и встречаются со своими соперниками, лично присутствуя за доской. Онлайн-соревнования не требуют присутствия соперников в одном месте и проводятся по специальным правилам, изложенным в разделе 7.

2.1.8. В соревнованиях всех видов при любой системе проведения может применяться принцип гандикапа на отдельных этапах или в части партий, если это предусмотрено Регламентом.

2.2. В состав Оргкомитета в обязательном порядке входит главный судья соревнования. Руководит Оргкомитетом председатель или директор соревнования («Директор»).

Оргкомитет:

2.2.1. разрабатывает и утверждает Положение;

2.2.2. подготавливает игровой зал, в том числе готовит оборудование и инвентарь;

2.2.3. назначает комиссию по допуску участников;

2.2.4. помогает участникам в вопросах размещения, приобретения обратных билетов;

2.2.5. организует для участников места отдыха и приема пищи и пр.;

2.2.6. обеспечивает доступность для участников итогов жеребьевки, таблиц с текущими результатами, бланков для записи и прочих реквизитов;

2.2.7. публикует Регламент, а также другие установленные Оргкомитетом правила, вывешивая эти документы в игровой зоне;

2.2.8. проводит открытие соревнования;

2.2.9. помогает судейской коллегии во всех технических вопросах проведения туров, готовит процедуру награждения и проводит закрытие соревнования.

2.2.10. В Положении указываются:

цели и задачи соревнования;

время и место проведения;

проводящие организации;

регламент и система проведения;

условия участия, квалификационные и иные требования;

порядок определения призеров, условия награждения и правила распределения призового фонда;

порядок финансирования и компенсации расходов участников;

информация для участников по оформлению приглашений (вызовов), размещению для проживания, заказу билетов и т.п.;

контактные данные Оргкомитета (е-мейл, телефон, факс и пр.).

2.2.11. В Положении обязательно прописываются порядок подачи заявок, процедуры предварительной и окончательной регистрации, при этом:

предварительная регистрация участников осуществляется путем подачи заявок либо непосредственно через специальную электронную форму регистрации на сайте Оргкомитета или Федерации, либо через электронную почту и другие контакты Оргкомитета, указанные в соответствующем разделе Положения;

окончательная регистрация осуществляется комиссией по допуску участников в срок, указанный в Положении (обычно до начала процедуры открытия соревнования или жеребьевки первого тура), после предоставления участником (командой) заявки (Приложение 2), заверенной органом исполнительной власти представляемого субъекта Российской Федерации (региональной спортивной

федерацией, клубом – для соревнований ниже межрегионального уровня); в заявке обязательно должна быть отметка врача физкультурно-спортивного диспансера о допуске к соревнованию; индивидуальные участники лично предоставляют документ, удостоверяющий личность, квалификационную книжку спортсмена и полис обязательного медицинского страхования;

при окончательной регистрации на участие в командных, парных или рэнго соревнованиях в заявке, предоставляемой в комиссию по допуску капитаном или другим официальным представителем команды, приводится весь список индивидуальных членов, допущенных к выступлению за команду, с выделением при необходимости основного состава и запасных участников, и этот список не должен превышать указанного в Положении количества – с учетом формы и состава командных, парных встреч или рэнго-партий;

в Положении для командных соревнований также указываются условия формирования состава команд и сроки подачи именных заявок на отдельные туры, порядок размещения по доскам в матчах и замены основных участников на запасных;

участие в спортивных соревнованиях осуществляется только при наличии полиса страхования жизни и здоровья от несчастных случаев, который предоставляется в комиссию по допуску на каждого участника спортивных соревнований;

страхование участников спортивных соревнований может производиться как за счет бюджетных средств, так и внебюджетных средств, в соответствии с законодательством Российской Федерации и субъектов Российской Федерации.

2.2.12. Оргкомитет может устанавливать для проводимого соревнования дополнительные правила, регулирующие вопросы, не нашедшие отражения в Правилах, Положении и Регламенте и касающиеся распорядка дня, поведения участников, условий присутствия и работы представителей СМИ и пр.

2.3. Для оперативного разрешения конфликтных ситуаций, возникающих в ходе соревнования и неурегулированных соглашением сторон, Оргкомитет назначает апелляционный комитет соревнования (далее – «Комитет») из состава специальной комиссии Федерации, созданной для разрешения конфликтов по поводу судейских решений (далее – Комиссия). Комитет формируется в количестве не менее 3-х лиц, а также двух запасных. В состав Комитета не могут входить игроки, выступающие на соревновании, а также члены судейской коллегии данного соревнования. Все решения, по которым не было достигнуто согласия в рамках Комитета или не принятые подавшей протест стороной, передаются после завершения соревнования в Президиум для анализа, систематизации и обобщения.

2.4. Все официальные соревнования учитываются Рейтинг-комиссией при проведении рейтинговых расчетов для формирования текущих рейтинг-листов. Ответственность за своевременное и достоверное предоставление необходимой информации в эту комиссию несет Оргкомитет и персонально – главный судья.

2.5. Турнирные часы могут быть электронными или механическими и должны иметь два устройства для регистрации и отображения времени, соединенные между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них.

В Правилах термин «часы» означает одно из двух таких устройств.

Турнирные часы должны быть в исправном состоянии и позволять вести правильный раздельный учет времени, затрачиваемого соперниками. Они должны быть оборудованы переключателем хода часов и устройством для фиксации просрочек времени («флажок»), отведенного на игру.

2.5.1. Термин «Падение флажка» означает истечение времени («просрочка»), отведенного на обдумывание ходов по Регламенту. Начальная установка часов производится таким образом, чтобы первое контрольное время («основной контроль») на механических часах заканчивалось в 6 часов, а электронные часы должны устанавливаться с помощью имеющихся в механизме настроек.

2.5.2. При просрочке игроком основного контроля Регламентом может предусматриваться бё-ёми – дополнительное контрольное время на обдумывание каждого следующего хода или серии ходов. В противном случае (регламент времени «абсолют») просрочка влечет поражение по времени. Обычно используется японское или канадское бё-ёми, а также регламент учета времени «по Фишеру», когда за каждый сделанный игроком во время партии ход начисляется фиксированное дополнительное бонусное время (обычно несколько секунд за ход).

2.5.3. Японское бё-ёми указывается в Регламенте в виде фиксированного интервала времени (обычно 20-60 сек.) на один ход. Оно вступает в силу в момент просрочки основного контроля и отсчитывается по хронометру или автоматически – на электронных часах. Отсчет начинается, как только наступает очередь хода играющего на бё-ёми. Регламентом могут предусматриваться запасные периоды бё-ёми.

2.5.4. При канадском бё-ёми в момент просрочки основного времени (обычно от нескольких минут до 1-3 часов) на часах устанавливается контрольный интервал, предусмотренный для первого периода бё-ёми, а игрок откладывает необходимое число камней из своей чаши. Затем пускаются его часы и он делает ходы в обычном порядке. После использования всех отложенных камней в отведенное время процедура повторяется для следующего периода бё-ёми. Регламент может предусматривать ограниченное число последовательных периодов бё-ёми, или они могут докупаться за штраф, а также для каждого периода может быть своя продолжительность и разное число выставляемых камней.

2.5.5. Время для каждого нового хода при японском бё-ёми, или новой серии ходов – при канадском, отсчитывается заново. Если Регламент предусматривает запасные периоды бё-ёми, то они используются при просрочках очередных периодов. При отсутствии запасных интервалов просрочка японского бё-ёми влечет поражение по времени. При канадском бё-ёми просрочка обычно влечет поражение по времени, но Регламент может предусматривать и другие условия, например плату (штраф) в виде определенного числа (или всех невыставленных) камней за возможность использовать дополнительные интервалы.

2.5.6. Игрок в ходе партии имеет право остановить свои часы (не включая часы соперника) только для выставления контроля и отсчёта камней при канадском бё-ёми, для кратковременного посещения туалета во время бё-ёми, во время срочных сообщений от имени директора соревнования или главного судьи, а также если необходимо выполнить действие, непосредственно не связанное с



совершением хода, например: подать протест, устранить недостатки в оборудовании (при выходе из строя часов или поломке мебели, нехватке камней и т.п.), подготовить форму для откладывания партии, восстановить позицию, нарушенную не по его вине и т.д.

2.5.7. Судья имеет право остановить часы для разбора конфликтной ситуации или уточнения правил, во время срочных сообщений от имени Оргкомитета или главного судьи, для восстановления записи партии игроками. Если в ходе партии обнаруживается какой-либо дефект часов, то судья должен заменить их. Все протесты по поводу неправильной установки часов или работы флажка принимаются до начала контрольного интервала времени. Однако если дефект часов обнаружился только при прохождении стрелки вблизи контрольной отметки, то судья должен отменить неправильное решение, если протест был подан до фиксации результата партии. В случае любого нарушения, повлекшего остановку игры, судье следует принять аргументированное решение о том, какое время необходимо установить на часах при продолжении партии. Если нужно сократить игровое время одного из игроков, то судья должен учитывать, что оставшееся игровое время не должно быть меньше 5 минут.

2.6. Время старта тура назначается главным судьей в соответствии с расписанием туров и Регламентом. В момент объявления главным судьей старта тура пускаются часы играющего черными. Опоздание игрока к началу тура более чем на половину основного контроля времени, если иное не установлено Регламентом, и в любом случае – более одного часа, влечет проигрыш по регламенту, если только судья не решит иначе. Тур считается оконченным, когда зафиксирован результат последней из игравшихся в туре партий.

2.6.1. Туры играют последовательно в соответствии с расписанием и ни одна партия следующего тура как правило не может быть начата, пока не завершён предыдущий тур. В последнем туре по просьбе участника, имеющего уважительную причину, главный судья может перенести начало его партии на более раннее время, если это не нарушает прав других участников.

2.6.2. Перерыв между турами должен обеспечивать необходимое время для проведения жеребьевки, отдыха участников, приема пищи и пр., а также возможность проветривания помещения. Перерыв, как правило, не должен быть менее 10 мин (кроме турниров с основным контролем менее 25 минут, где продолжительность перерывов может сокращаться по усмотрению судьи). Если в соответствии с Регламентом или по непредвиденным обстоятельствам необходимо сделать длительный перерыв в ходе тура, то по решению главного судьи должна применяться процедура откладывания незавершившихся партий по специальному регламенту. При кратковременных перерывах без откладывания партий все часы останавливаются одновременно по объявлению судьи.

2.6.3. Стороной в партии, в зависимости от вида соревнования и Регламента, может быть физическое лицо, коллектив из двух и более игроков и т.п., а также компьютерная программа. Определение цвета сторон в партиях на равных осуществляется с помощью жребия, если системой проведения или Регламентом не предусмотрено иное, и в этом случае, как правило, применяется способ «нигири». В

партиях с гандикапом цвет определяется в зависимости от того, кто, кому и какую дает фору (в камнях, в очках результата партии – специальное коми, в виде комбинации обеих форм форы): если фора или ее часть выражается в выставляемых до старта партии камнях, то получающий фору играет черными.

2.6.4. В случае отсутствия за столом в момент старта тура обоих соперников пускаются часы стороны, играющей черными. При появлении одной из сторон судья переустанавливает часы, уменьшая основной контроль для обоих соперников на половину интервала времени, истекшего с момента старта. После этого пускаются часы играющего черными.

2.6.5. Игровые комплекты обычно изготавливаются с небольшой деформацией прямоугольных границ с учетом особенностей зрительного восприятия: боковые стороны доски (Приложение № 1) чуть длиннее. В этом случае комплекты располагаются на столах так, чтобы более короткие стороны игрового поля были обращены к соперникам. При этом на столах должно оставаться достаточно места для размещения турнирных часов, чаш с камнями и бланков для записи партий. Турнирные часы размещаются судьями сбоку от доски таким образом, чтобы их показания были хорошо видны как соперникам и судьям, так и зрителям.

2.6.6. Камни, еще не выставленные на доску, должны находиться в чашах соперников, кроме случая отсчета канадского бё-ёми. Пленники и штрафные камни, полученные игроками в ходе партии, хранятся каждым из них отдельно от своих камней и должны быть видны сопернику, судьям и зрителям, а также в любой момент партии доступны для пересчета соперником при его очереди хода.

2.6.7. Каждый ход должен выполняться только одной рукой в отведенное по Регламенту время на обдумывание. Для выполнения хода можно брать только один камень из чаши или места, где выложены камни для ходов при отсчете канадского бё-ёми (в этом случае нужное число камней следует размещать со своей стороны стола так, чтобы они были хорошо видны сопернику). Постановка камня на доску должна выполняться быстро и как можно ближе к предполагаемому пункту так, чтобы после касания поверхности доски он перемещался в нужное место минимально возможное расстояние. Зафиксированный на доске камень должен быть немедленно отпущен, после чего он не может быть перемещен на другой пункт или удален с доски игроком, сделавшим ход. Снятие пленных камней соперника производится только после выставления своего камня.

2.6.8. Игрок имеет право пропустить ход, произнеся слово «пас», причем в свой период канадского бё-ёми он должен вернуть невыставленный камень в свою чашу, и пас эквивалентен совершению хода, что обязательно подтверждается переключением часов.

2.6.9. Ход завершается передачей очереди хода сопернику, что фиксируется переключением часов (с пуском часов соперника) той же рукой, которой камень ставился на доску или возвращался в чашу при пасе на бё-ёми, после чего рука должна быть немедленно убрана с часов. Игрок имеет право пускать часы соперника только после совершения своего очередного хода, и никто, кроме соперника, не имеет права вмешиваться, если игрок забыл своевременно переключить часы. Игрок обязан позволить сопернику завершить ход переключением часов даже если сам уже приступил к совершению ответного хода и выставил свой камень на доску.

2.6.10. Если игрок поставил камень на доску нечётко, его соперник может попросить уточнить положение камня. Игрок имеет право при своём ходе и с согласия соперника поправить расположение одного или нескольких камней, не меняя их принадлежность к занимаемым пунктам, а также заменить свой ущербный камень или попросить заменить такой камень у соперника.

2.6.11. Если в ходе игры обнаружится, что был сделан невозможный ход, или камни были сдвинуты, то должна быть восстановлена позиция, бывшая на доске непосредственно перед нарушением. Если это невозможно, то партия должна быть продолжена с той последней позиции до нарушения, которая восстанавливается, или партия объявляется проигранной виновной стороной. Часы должны быть скорректированы судьей исходя из затраченного на восстановление позиции времени и с учетом того, кто был виновником нарушения.

2.6.12. Если цвет или фора были определены с нарушением Регламента и на доску выставлено не менее трех белых камней, то партия продолжается и учитывается в соревновании с фактической форой и цветом. В противном случае нарушение устраняется и партия начинается снова с переустановкой часов обоим соперникам в сторону уменьшения основного контроля каждому на половину истекшего с момента старта тура времени. Для рейтинговых расчетов всегда учитывается фактическая фора.

2.6.13. Если игрок сдвинет один или несколько камней, он должен за свое время восстановить правильную позицию. Если необходимо, любой из соперников должен остановить часы и обратиться за помощью к судье. Если позиция нарушена по вине зрителя, то судья должен принять все меры для восстановления позиции и продолжения партии. Если это невозможно, судья принимает решение о судьбе партии исходя из ситуации.

2.6.14. Запись и откладывание партий осуществляется по специально устанавливаемым регламентам. Игрок имеет право пользоваться для записи партии, а также для выставления камней и переключения часов, с согласия соперника и главного судьи или по медицинским показаниям, помощью других лиц, или использовать технические средства, в том числе электронные, если это явно не запрещено в Положении или Оргкомитетом.

2.7. Результат игры определяется разницей набранных очков и обычно побеждает сторона, набравшая больше очков (см. п.1.12). При этом:

2.7.1. игрок имеет право сдать партию в любой момент, произнеся слово «сдаюсь» и остановив часы, если результат партии не был уже зафиксирован судьей ранее по другим причинам;

2.7.2. победа присуждается игроку, если его соперник сдался, проиграл по времени или оказался единственной стороной в партии, получившей поражение по регламенту;

2.7.3. если в партии была зафиксирована просрочка времени только у одного из игроков, повлекшая поражение по времени, то партия прерывается, его сопернику засчитывается победа и результат фиксируется в протоколе тура;

2.7.4. результат партии фиксируется судьей сразу после ее окончания и в предусмотренных Регламентом случаях подтверждается подписями сторон в протоколе или иной форме. Любые нарушения Правил игры могут повлечь зачет поражения по

регламенту, если результат ещё не был зафиксирован, судья рассмотрел протест и не признал нарушение случайной ошибкой по неосторожности или невнимательности. После фиксации результата протесты по поводу ошибок и нарушений в ходе партии не принимаются, за исключением обнаружения ранее не известных обстоятельств, и в этом случае протест разбирается Комитетом в ходе соревнования, или Комиссией – по окончании;

2.7.5. результат партии учитывается в протоколах, таблицах и других документах судейской коллегии в форме, предусмотренной системой проведения или указанной в Регламенте;

2.7.6. если игра по каким-либо причинам (например, когда оба соперника просрочили время при регламенте «абсолют», или при отсчете канадского бё-ёми у обоих, причем невозможно установить, чей флажок упал раньше) заканчивается без результата, то в этом случае решение принимает главный судья, который может объявить ничью, назначить переигровку с укороченным контролем или принять иное решение.

2.8. Основными системами проведения соревнований являются круговая, олимпийская, схевенингенская, швейцарская, Мак-Магона и их сочетание – при двух и более этапах проведения соревнования.

2.8.1. Круговая система проведения турниров признана наиболее объективной для выявления сильнейших участников при игре на равных. Она является одной из самых простых систем, так как в ней все участники (игроки или команды) встречаются между собой по схеме «каждый с каждым». Перед стартом турнира участники получают номера в таблице по жребью или способом, указанным в Регламенте.

Цвет в партиях для индивидуальных участников, или на первых досках командных турниров, проводимых по схеме матчей по доскам, определяется либо по Регламенту, либо по специальным шахматным таблицам (с учетом того, что в го начинают игру черные). Цвет можно определять и по следующему простому алгоритму, который соответствует упомянутым таблицам:

последний номер таблицы при четном числе участников играет черными (на первой доске – для матчей) с участниками из второй половины таблицы и белыми – в остальных встречах;

в остальных парах встречающихся участник (или команда на первой доске) с меньшим номером получает черный цвет, если сумма номеров нечетна, и белый цвет – в противном случае.

Порядок встреч (туров) определяется по специальным (шахматным) таблицами или указывается в Регламенте, а число туров ровно на единицу меньше числа участников, если это число четно. В противном случае число туров совпадает с числом участников, при этом в каждом туре один из участников отдыхает. Порядок туров, если иное не оговорено в Регламенте, можно определять и без таблиц по следующей системе (для нечетного числа участников добавляем фиктивный последний номер):

в первом туре встречаются первый номер с последним, второй – с предпоследним и т.д., то есть по порядку следования диагональных клеток «шахматной» таблицы (Приложение № 3) от правого верхнего угла вниз и влево;

во втором туре встречаются номер 1 с номером 2, а также пары, клетки которых расположены под предыдущей диагональю, кроме последнего номера, который встречается с тем участником, клетка которого выводит его на самого себя;

в третьем туре и далее пары определяются по двум диагоналям, расположенным каждый раз на клетку ниже диагоналей таблицы из предыдущего тура, а для последнего номера пара определяется так же, как и в предыдущем случае – по участнику, попадающему на самого себя по диагональному принципу.

В индивидуальных турнирах по круговой системе победа дает 1 очко, поражение – 0, ничья – 0,5. В случае равенства очков применяются следующие дополнительные критерии определения преимущества (в порядке приоритета):

коэффициент Бергера, т.е. сумма очков соперников, над которыми одержана победа, и половина суммы очков соперников, с которыми была достигнута ничья;

результат личной встречи;

другие дополнительные показатели в соответствии с Регламентом.

В командных турнирах со встречами в виде матчей по доскам командные очки начисляются: за победу в матче – 2 очка, при ничьей – 1, при поражении – 0. При равенстве командных очков дополнительными критериями являются:

сумма индивидуальных очков по всем доскам;

коэффициент Бергера по командным очкам;

результат в матче (матчах) претендентов на место между собой;

коэффициент Бергера по суммам индивидуальных очков команд;

лучший индивидуальный результат по доскам с приоритетом в порядке возрастания их номеров;

другие дополнительные показатели в соответствии с Регламентом.

2.8.2. Олимпийская система наиболее предпочтительна для числа участников, являющегося степенью двух: 4, 8, 16, 32,... В этом случае на начальном этапе все находятся примерно в равных условиях и победитель оказывается выявленным достаточно объективно. Участники выписываются в столбик по номерам и на первом этапе играют: первый со вторым, третий с четвертым и т.д. Во второй этап выходят только победители первого этапа, а проигравшие выбывают из дальнейшей борьбы за первое место. Для победителей первого этапа процедура повторяется и так продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, выигравший все встречи.

Олимпийская система с выбыванием после одного поражения («плей-офф» или «нокаут-система») является самой распространенной схемой организации соревнований с выбыванием участников в процессе проведения в зависимости от успешности выступления. В этом случае проигравшие заканчивают выступление в турнире, а два наиболее успешных участника разыгрывают первое и второе места.

Возможно применение схем с выбыванием после нескольких поражений, как это делается в теннисе с помощью так называемых утешительных сеток. В этом случае также в каждый следующий тур основной сетки попадают только победители предыдущего тура, но проигравшие не выбывают из турнира, а попадают в дополнительную утешительную сетку схемы в соответствии с Регламентом.

При любом числе участников, являющихся степенью числа 2, можно определить все места по следующей схеме (усовершенствованная олимпийская система):

проигравшие в первом раунде остаются в турнире и борются за места во второй половине из всех возможных мест аналогично общей схеме;

проигравшие во втором раунде борются далее за места во второй четверти от числа всех возможных мест, а выигравшие и проигравшие из второй части (т.е. из проигравших в первом раунде) борются далее за места в третьей и четвертой четвертях соответственно;

весь турнир дробится на микротурниры аналогичным образом после каждого раунда, пока не останутся пары, разыгрывающие два соседних места.

Для более объективного определения сильнейших участники на старте могут рассеиваться по специальным правилам: два сильнейших получают первый и последний номера двоичной сетки соответственно, следующие два рассеиваемые игрока получают номера - один в начале второй половины, другой – в конце первой, и т.д., т.е. фавориты турнира рассеиваются по сетке таким образом, чтобы возможность встречи между собой лидеров отодвигалась как можно дальше по раундам. В итоге два фаворита, при правильном рассеивании, могут встретиться только в финальной встрече за первое место.

2.8.3. Схевенингенская система изначально применялась для проведения матчей двух команд, возможно с разным количественным составом. Но ее можно рассматривать и как систему проведения турниров с разбивкой участников на две группы. В этом случае для обеспечения равного числа туров для всех участников турнира группы должны быть одинаковыми по числу игроков.

Независимо от того, совпадают или нет группы по числу участников, все игроки одной группы должны сыграть ровно по одному разу со всеми игроками другой группы. Между собой игроки одной группы не встречаются.

Общее число туров определяется максимальным числом участников в группах. Все участники каждой из групп получают на старте турнира номера по жребию или в соответствии с Регламентом. Меньшая группа (или одна из равных групп по какому-либо выбору или Регламенту) считается первой группой, а другая - второй. Номера досок закрепляются за участниками первой группы в соответствии с их номерами. В первом туре играют между собой участники с одинаковыми номерами, в следующем туре номера соперников для игроков из первой группы определяются путем сдвига номеров участников второй группы на 1, т.е. первый участник группы 1 играет со вторым участником группы 2, второй с третьим и т.д., с циклическим переходом к первому игроку второй группы при исчерпании списка игроков второй группы. Если вторая группа больше первой по составу, то в каждом туре в ней есть участники, пропускающие игру.

В матче между двумя командами общее число индивидуальных встреч одинаково для обеих команд независимо от их количественного состава и равно произведению этих чисел. Результат матча определяется по числу побед: команда, выигравшая больше партий, побеждает в матче.

При проведении индивидуального турнира, когда группы образуются по квалификационным признакам, производится отдельное подведение итогов в каждой из групп. Условия зачета указываются в Регламенте.

2.8.4. Швейцарская система, в отличие от круговой, позволяет провести соревнование для большого числа игроков, при этом количество потенциальных участников может в несколько раз превосходить число туров.

Суть системы заключается в разбиении игроков перед каждым туром на уровни в соответствии с набранными очками (очковые группы). Сведение игроков в пары встречающихся соперников (жеребьевка) производится по уровням. Как правило, игроки распределяются в уровнях по рангам (рейтингу), или в порядке, предусмотренном Регламентом, и пары образуются из игроков одного уровня или ближайших.

Швейцарская система по объективности выявления сильнейших занимают промежуточное положение между круговой системой и системами с выбыванием.

2.8.5. Система Мак-Магона, наиболее часто применяемая в го, была изобретена как обобщение швейцарской системы, когда уже на старте предполагается, что соперники распределены на несколько уровней (очковых групп) в соответствии с их квалификацией (рангами или рейтингами). Это равносильно тому, что несколько туров швейцарской системы уже сыграны и известно распределение по очкам. В остальном система Мак-Магона ничем не отличается от швейцарской.

Начальное распределение игроков по уровням производится на основе присвоения стартовых очков в соответствии рангами или рейтингами. Близкие по рангам (рейтингу) участники группируются в один уровень так, чтобы разброс по рангам не был слишком велик и исходы партий не были предрешены заранее.

2.8.6. При любой системе проведения, если Регламентом не предусматривается иное, судьи для каждого участника должны стремиться обеспечивать чередование цветов.

2.8.7. Жеребьевка в турнире по системе уровней (швейцарской, Мак-Магона и подобных), как правило, должна проводиться с помощью компьютерной программы, утвержденной для использования в турнирах Президиумом. Настройки программы должны указываться в Регламенте. Допускается проведение жеребьевки вручную при помощи индивидуальных карточек участников и с соблюдением всех правил данного раздела.

2.8.8. Неоконченные партии в соревнованиях по любой системе (за исключением круговой), как правило, должны быть доиграны до жеребьевки следующего тура. Если партии откладываются повторно, то перед жеребьевкой они условно присуждаются судейской коллегией или Оргкомитетом, и жеребьевка проводится в соответствии с результатом этого присуждения. Если доигрывание дает иной результат присужденной партии, то этот факт отмечается в системах с очковыми группами как соответствующий спуск или подъем, а новая жеребьевка проводится по фактическому числу очков.

2.8.9. В турнирах по системе уровней места участников определяются по конечному очковому уровню (количество набранных очков с учетом стартового присвоения). При равенстве очков применяются дополнительные критерии определения преимущества, указываемые в Регламенте.

### 3. СУДЕЙСТВО И ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

3.2. В состав бригады судей (судейскую коллегию), обслуживающей соревнование, входит главная судейская коллегия (ГСК), а также другие спортивные судьи по виду спорта «го» (далее – судьи) в целях обеспечения нормального проведения соревнования. ГСК состоит из главного судьи, его заместителя и главного секретаря. Судейская коллегия формируется из такого количества судей, чтобы при проведении туров не возникало задержек, непредвиденных перерывов в игре и т.п.:

Судьи, включая членов ГСК:

- 3.2.1. проводят жеребьевки туров;
  - 3.2.2. обеспечивают соблюдение Регламента;
  - 3.2.3. размещают игроков в игровом зале;
  - 3.2.4. устанавливают на часах основной контроль и обеспечивают отсчет бё-ёми;
  - 3.2.5. осуществляют старт тура, следят за порядком в игровой зоне;
  - 3.2.6. контролируют процедуры откладывания партий и возобновления игры после перерывов;
  - 3.2.7. принимают меры к устранению нарушений в ходе партий;
  - 3.2.8. фиксируют результаты партий, в том числе на основе судейских решений;
  - 3.2.9. разбирают конфликтные ситуации и принимают по ним решения.
- 3.3. Главный судья назначается общероссийской или региональной спортивной организацией по виду спорта «го» и входит в состав Оргкомитета с момента его создания. Кроме изложенного в п. 3.2., главный судья:
- 3.3.1. перед началом соревнования проводит собрание участников и лично проверяет все условия для игры и принимает меры по устранению выявленных недостатков;
  - 3.3.2. руководит работой судейской коллегии, следит за нормальным ходом соревнования;
  - 3.3.3. принимает решение об объявлении перерывов в игре или переносе туров;
  - 3.3.4. организует ведение протоколов туров и таблиц;
  - 3.3.5. обеспечивает проведение жеребьевок туров в строгом соответствии с Регламентом;
  - 3.3.6. принимает решения по спорным вопросам, при необходимости передает протесты в Комитет;
  - 3.3.7. представляет отчет о соревновании в спортивные организации;
  - 3.3.8. своевременно передает в Рейтинг-комиссию таблицу и иную информацию для рейтинговых расчетов и лично отвечает за полноту и достоверность представленных данных.



3.4. Заместитель главного судьи выполняет распоряжения главного судьи, помогает ему в решении всех задач по проведению соревнования, замещает главного судью в его отсутствие.

3.5. Главный секретарь выполняет работы с документацией соревнования, организует выпуск информационных материалов и их размещение в игровой зоне, подготавливает после окончания соревнования по заданию главного судьи материалы к отчету главной судейской коллегии и обеспечивает их распечатку и отправку в соответствующие спортивные органы.

3.6. Рассмотрение протестов, принятие решений по ним, а также вынесение решений по устранению нарушений, применению к участникам санкций за нарушения имеет следующие уровни:

- 3.6.1. судья,
- 3.6.2. заместитель главного судьи,
- 3.6.3. главный секретарь,
- 3.6.4. главный судья,
- 3.6.5. Комитет,
- 3.6.6. Оргкомитет,
- 3.6.7. Президиум.

3.7. Первое решение может быть вынесено любым судьей, включая заместителей главного судьи и главного секретаря, который зафиксировал нарушение или разобрал конфликт, в том числе по письменным протестам игроков (в онлайн-соревнованиях протест подается путем электронного сообщения на адрес судьи или Оргкомитета). При несогласии одной из заинтересованных сторон с решением судьи обсуждение ситуации может быть перенесено на более высокий уровень. При принятии решений на любом уровне должны учитываться позиции, точки зрения заинтересованных сторон. Позиции сторон должны подкрепляться аргументами в виде свидетельств и других доказательств. Решение должно выноситься беспристрастно и быть тщательно выверенным. Оно должно быть объяснено простым и доступным языком.

3.8. Комитет рассматривает протесты и принимает по ним решения, если решение главного судьи не оказалось достаточным для урегулирования ситуации. Если окажется, что один из членов Комитета заинтересован каким-либо образом в решении (конфликт интересов), то он заменяется на запасного участника Комитета. Если в итоге состав Комитета сократится и в нем окажется менее трех человек, то окончательное решение принимается Оргкомитетом совместно с оставшимися членами Комитета.

3.9. Если конечной целью решения по протесту является только определение жеребьевки следующего тура, то решение апелляционного комитета является окончательным. Если игрок не согласен с таким решением Комитета, или подает протест на действия Оргкомитета, то дело может быть рассмотрено Президиумом по окончании соревнования. Если решение затрагивает распределение призовых мест или призов, то главный судья не может объявлять о результатах соревнования до принятия решения Президиумом.

3.10. Игроки в ходе партии должны по возможности избегать конфликтных ситуаций. В случае конфликта следует немедленно пригласить судью и ни одна из сторон не может этому препятствовать. При несогласии одной из сторон с решением судьи приглашается главный судья. Если главный судья решил, что спорная игра должна продолжаться, а один из игроков по-прежнему протестует, то последний должен предупредить судью и соперника о том, что он продолжает игру под протестом и это должно быть отмечено им при заполнении формы, фиксирующей результат партии. Если это не было сделано, то протест по данной партии в Комитет не принимается.

3.11. Игроки и зрители должны всячески содействовать успешному проведению соревнования и соблюдать Правила, поддерживать тишину в игровой зоне, не создавать помех и не причинять иного беспокойства игрокам, отключать мобильные телефоны или переводить их в беззвучный режим приема при входе в игровую зону, соблюдать иные правила и распорядок, установленные Оргкомитетом, выполнять требования судей и Директора соревнования, соблюдать порядок и не сорить, не принимать пищу и не курить вне отведенных для этого мест, привлекать внимание судей к любым фактам нарушения Правил.

3.12. Зрители, т.е. любые участники, наблюдающие за партией (кроме судьи при устранении нарушений Правил или Положения, фиксации просрочек и результата партии), обязаны никоим образом не вмешиваться в ход партии, в том числе не разговаривать около стола и не комментировать ходы соперников жестами или произнося что-либо вслух, не мешать нормальному течению партии, в том числе не прикасаться к любым элементам игрового инвентаря или к соперникам, не толпиться и не нарушать порядок иными способами.

3.13. Игрокам и зрителям запрещается приносить с собой и распивать спиртные напитки, а также находиться в игровой зоне в состоянии алкогольного опьянения или в ином неадекватном состоянии.

3.14. Поведение игроков в ходе партии должно выражать дух взаимного уважения и честности при обоюдном стремлении соперников к победе. Игроки должны соблюдать этикет го и не создавать помех для соперников, производя шум камнями, комментируя ходы, размещая посторонние предметы на игровом столе. Не следует также отвлекать внимание соперника какими-либо жестами или иными способами.

Игроки обязаны:

3.14.1. знать и соблюдать Правила, Положение и Регламент;

3.14.2. аккуратно обращаться с игровым инвентарем и другим оборудованием в игровой зоне;

3.14.3. не производить резкого стука при выставлении камней на доску и не осуществлять любых других манипуляций с камнями, вызывающих шум;

3.14.4. не прикасаться к поверхности доски одеждой или другими посторонними предметами, а также руками, кроме пальцев руки, держащей камень, и только в момент совершения хода;

3.14.5. не трогать любые камни на доске, кроме снимаемых при своем ходе пленников и в случаях, предусмотренных подпунктом 2.6.10;

3.14.6. не брать больше одного камня для выполнения своего хода;

3.14.7. аккуратно переключать часы, не прилагая при этом чрезмерных усилий, не вызывать излишний шум, не стучать по часам рукой или другими предметами, не сдвигать, не наклонять и не опрокидывать часы, не брать их в руки кроме случаев установки бё-ёми.

3.15. Во время партии игрок не имеет права использовать любые информационные материалы или средства, могущие иметь отношение к игре, а также пользоваться подсказками и другими нечестными способами получения преимущества.

3.16. Игрок обязан доводить соревнование до конца, не пропускать туры без уважительной причины, если это не предусмотрено Регламентом.

3.17. Игрок в ходе соревнования имеет право:

3.17.1. подать протест в судейскую коллегия или Комитет, лично или через представителя (капитан команды, тренер, другое уполномоченное лицо), и требовать предоставления обоснованного решения по протесту в письменном виде;

3.17.2. остановить часы в своей партии для подачи протеста, а также для фиксации судьей просрочки контроля времени или сдачи партии одной из сторон;

3.17.3. получить 3-минутный перерыв перед первым отсчетом у него бё-ёми;

3.17.4. получать разъяснения у судей по вопросам трактовки Правил, Положения или Регламента;

3.17.5. получать выпускаемые Оргкомитетом по результатам соревнования информационные материалы (таблицы);

3.17.6. требовать от судей устранения недостатков оборудования или иных помех нормальному течению партий;

3.17.7. пользоваться с согласия Оргкомитета игровым инвентарем в свободное от выступления в соревновании время;

3.17.8. приносить и пить за игровым столом неалкогольные напитки, не создавая помех другим участникам.

3.18. Нарушения, совершаемые участниками, могут повлечь за собой санкции со стороны судей или Оргкомитета. Нарушения разбираются судьей с целью определения виновных. Затем судья обязан:

3.18.1. указать на должное поведение или порядок соблюдения правил и сделать устное замечание;

3.18.2. сделать предупреждение виновной стороне, внося это в протокол тура, а второе предупреждение в течение одной партии влечет поражение по регламенту;

3.18.3. объявить поражение по регламенту без предварительных предупреждений, в том числе обеим сторонам, и так же наказываются неоднократные нарушения в ходе партии, совершаемые одной и той же стороной, рассматриваемые как препятствование нормальному течению игры;

3.18.4. изменить контроль времени, если считает, что нарушение повлияло на нормальное течение партии и условия для обдумывания ходов соперниками.

3.19. Главный судья, в дополнение к пункту 3.18, имеет право исключить виновного участника из соревнования и внести предложение о дисквалификации игрока в Президиум, принять решение об удалении участника из игровой зоны, внести в Президиум предложение о дисквалификации тренера или судьи, грубо нарушивших Правила. Остановка часов игроком, кроме случаев, предусмотренных Правилами, рассматривается

как сдача партии. Однако если главный судья считает, что часы остановлены по недоразумению, он может ограничиться замечанием участнику.

3.20. При рассмотрении протестов Комитетом, решение о санкциях передается главному судье или в Оргкомитет – в рамках соответствующих полномочий. Санкции являются крайним средством, и решение о санкциях на всех уровнях должно приниматься осторожно и взвешенно, с обязательным выяснением причин: является ли нарушение результатом слабой организации соревнования, следствием недостатков правил или результатом действий участников. Необходимо обязательно разобраться в мотивах виновной стороны, учитывая возможность отсутствия умысла в действиях нарушителя, и с особой осторожностью принимать решения о мошенничестве или неспортивном поведении. В любом случае участники должны уважать принятые решения.

#### **4. ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ**

4.1. Помещение для игры (игровой зал) должно быть достаточным по площади для свободного размещения всех встречающихся в одном туре пар, обеспечивать благоприятные условия по освещённости, уровню шума, температуре в игровой зоне и отвечать требованиям по безопасности и санитарным условиям, принятым для массовых мероприятий. Игровой зал должен быть легкодоступен и находиться на разумном расстоянии от мест размещения участников. Под игровой зоной понимается игровой зал вместе с расположенными в непосредственной близости к нему коридорами, туалетами и другими подсобными помещениями. Игровой зал комплектуется столами, стульями, игровыми (турнирными) комплектами и турнирными часами с учетом количества играющих и с таким запасом, чтобы при необходимости всегда можно было оперативно заменить неисправное оборудование.

4.2. Турнирные комплекты (доски и камни) должны быть надлежащего качества и удовлетворять принятым стандартам. Количество камней в комплектах должно быть достаточным для нормального проведения партий, а сами камни должны размещаться в чашах (коробках). В особых случаях в соревнованиях не выше городского масштаба по решению Оргкомитета могут использоваться и нестандартные комплекты.

4.3. Турнирные часы должны быть в исправном состоянии и позволять вести правильный отдельный учет времени, затрачиваемого соперниками. Они должны быть оборудованы двумя циферблатами (механические часы), или двумя индикаторами (электронные часы), переключателем хода часов и устройством для фиксации просрочек времени («флажок»).

4.4. В случае претензий к качеству оборудования места проведения Оргкомитет обязан принять срочные меры для устранения недостатков.

К Положению добавляется (как составная часть или в виде отдельного документа) Регламент, который описывает все условия и особенности проведения отдельных партий и туров: время на обдумывание ходов в партии, размер коми, учет штрафов, порядок определения форы в соревнованиях с гандикапом, порядок

следования туров и перерывы, особенности формирования стартовых групп (уровней) и пр. К Регламенту относятся также все прочие условия, предусмотренные системой проведения.

4.5. Обеспечение безопасности участников и зрителей на спортивных соревнованиях осуществляется согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353.

## **5. ПРОТИВОПРАВНОЕ ВЛИЯНИЕ НА РЕЗУЛЬТАТЫ СОРЕВНОВАНИЙ**

5.1. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований. Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2 Федерального закона от 04.12.2007 № 329 «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

## **6. ДОПИНГ И МЕДИЦИНСКИЙ КОНТРОЛЬ**

6.1. Все вопросы, касающиеся борьбы с применением допинга, должны регламентироваться Антидопинговыми Правилами международной федерации и процедурами, базирующимися на основных принципах Всемирного Антидопингового Кодекса, разработанного Всемирным Антидопинговым Агентством (ВАДА), а также на основании документов, выпускаемых Российским Антидопинговым Агентством (РУСАДА).

6.2. Все лица (спортсмены, тренеры, руководители команд, врачи и др.), участвующие в соревнованиях, проводимых ОСФ, должны быть полностью осведомлены относительно процедурных правил и требований антидопингового контроля, изложенных в документах, выпускаемых РУСАДА (<http://rusada.ru/documents/all-russian-anti-doping-rules>).

6.3. Употребление любых запрещенных лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление спортсмена, при отсутствии разрешения на их терапевтическое использование, сознательно либо иначе – категорически запрещено. Если подобное употребление имело место, спортсмен отстраняется от участия в соревновании, и это может привести к последующей дисквалификации.

6.4. Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 01 марта 2016 № 134н «О Порядке организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку,

заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне».

## **7. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ В ФОРМАТЕ «ОНЛАЙН»**

В данном разделе регламентируются все вопросы, связанные с проведением официальных онлайн-соревнований, дополняя соответствующие разделы Правил с учетом специфики игры в формате онлайн.

Термин «Игровая комната» означает подструктуру игрового сервера в Интернете с соответствующим интерфейсом для пользователей, обеспечивающим проведение встреч в рамках онлайн-соревнования и общение участников онлайн-соревнования между собой и с судьями.

Термин «Игровое помещение» означает в данном разделе место фактического расположения одной из сторон во время проведения онлайн-соревнования.

Термин «Игровое устройство» означает компьютер, ноутбук или иное электронное устройство, подключенное к Интернету, с установленным на нем программным обеспечением, позволяющим проводить партии в го в формате онлайн.

Термин «Видеозапись» означает единый непрерывный видеосюжет из одной (или нескольких – при одновременном использовании более одной видеокамеры) видеозаписей на электронном носителе, отображающий полностью весь процесс игры на игровом устройстве.

### **7.1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

7.1.1. Оргкомитет онлайн-соревнования должен согласовать Положение и Регламент с Судейской комиссией Федерации. Если онлайн-соревнование является рейтинговым, то Регламент в части учета игрового времени должен соответствовать требованиям Рейтинг-комиссии.

7.1.2. Участники онлайн-соревнования должны принимать на себя повышенную ответственность за соблюдение Правил, учитывая ограниченные возможности контроля за исполнением этих условий при игре онлайн. Оргкомитет должен стремиться к созданию таких условий, при которых любая нечестная игра быстро выявляется и пресекается.

7.1.3. Игрок допускается к участию в онлайн-соревновании при обеспечении однозначной идентификации его личности, а также при предоставлении полной и достоверной информации о себе в Оргкомитет с обязательным указанием контактов (телефон, эл. почта, скайп и т.п.).

7.1.4. Рейтинг-комиссия вправе аннулировать рейтинговые результаты всех или части участников онлайн-соревнования при обоснованных сомнениях в соблюдении настоящего Порядка и Правил.

## 7.2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТУРОВ

7.2.1. Туры проводятся в назначенное главным судьей время в соответствии с Регламентом. Регламент должен предусматривать стандартное начало туров (1-2 временных окон) в указанные игровые дни таким образом, чтобы обеспечивать возможность участия игроков с учетом часовых поясов в регионах их проживания. Не допускается устанавливать полностью свободный график встреч и их проведение без присутствия судьи в Игровой комнате.

7.2.2. Регламентом может предусматриваться перенос отдельных встреч (партий в личных или матчей в командных турнирах) по согласованию с соперником и судейской коллегией. В этом случае должен быть указан предельный срок как для переноса (в любом случае не менее чем за 1 час до планового начала тура в личных соревнованиях и за 3 часа – для командных), так и для старта переносимой встречи. Главный судья, однако, вправе отказать инициаторам переноса, если посчитает такой перенос встречи нарушающим права каких-либо участников.

7.2.3. Определение пар (жеребьевка) первого тура проводится судьей заранее до старта онлайн-соревнования, не позже срока, установленного Регламентом. Все встречи очередного тура должны быть завершены до начала жеребьевки следующего тура. При форс-мажорных обстоятельствах главный судья может принять решение о проведении жеребьевки с условным присуждением результатов неоконченных встреч или перенести время жеребьевки. Срок оповещения о результатах жеребьевки устанавливается Регламентом.

7.2.4. Туры в командном онлайн-соревновании должны начинаться для всех участников по возможности в одно время. При большой разнице между часовыми поясами в местах проживания участников (более 3 часов) допускается устанавливать иное время старта для отдельных пар участников. Если главный судья считает, что результат тура существенно влияет на распределение мест или на другие результаты, имеющие важное значение при подведении спортивных и рейтинговых итогов, то он может назначить единое время старта тура.

7.2.5. Участники, ознакомившись с результатами жеребьевки, заранее (не менее чем за 15 мин) являются в Игровую комнату и сообщают назначенному на тур судье о своем присутствии способом, предусмотренным Регламентом. При любых обстоятельствах, препятствующих проведению партии по штатному расписанию, участник обязан уведомить судью о невозможности проведения партии по штатному расписанию любым предусмотренным Регламентом способом. Последний срок уведомления о таких обстоятельствах – за час до назначенного старта тура в личных и парных онлайн-соревнованиях и за 3 часа – в командных онлайн-соревнованиях.

7.2.6. В назначенное время старта первый игрок из каждой пары (тот, кто пришел раньше и выставил партию) ждет соперника и, при задержке более 5 минут, обращается к судье, а тот принимает меры к выяснению ситуации. При неявке участника в оговоренный по Регламенту срок виновному присуждается поражение.

7.2.7. При необходимости переноса партии судья назначает, по согласованию с участниками, дату и время встречи. Любую информацию о нештатных ситуациях с партиями нужно дублировать через предусмотренный Регламентом канал связи в течение не более чем часа с момента получения информации.

7.2.8. Любые нестандартные ситуации, не предусмотренные Правилами, Положением, Регламентом и данным Порядком, желательно разрешать путем переговоров между сторонами при участии судьи, и только при невозможности урегулировать разногласия вопрос передается на усмотрение главного судьи, решение которого обязательно для исполнения участниками и судьями.

7.2.9. В командных соревнованиях вопросы, касающиеся всей команды, решаются капитаном, который по Правилам должен быть в каждой команде, и термин «участник» в соответствующих местах Порядка, в зависимости от контекста, должен пониматься с учетом этого замечания.

7.2.10. При прерывании связи со стороны одного из участников встречи ему дается время, предусмотренное Регламентом, на то, чтобы восстановить соединение с сервером и подключиться к партии (перезагрузить партию) или связаться с судьей любым способом с целью информирования его о причинах прерывания. Если игрок не объявился в указанное время и не связался с судьей, ему засчитывается поражение по неявке. Если игрок постоянно отключается и подключается обратно, то это может быть признано как препятствование нормальному течению игры с санкциями в соответствии с Правилами.

7.2.11. При обоюдном прерывании по причине плохой связи у обеих сторон или со стороны сервера партия доигрывается, возможно в очном режиме, или переигрывается в установленное судьей время. Если результат в партии к установленному Регламентом сроку не достигнут, то партия или присуждается, или временно учитывается как закончившаяся вничью в целях проведения очередных жеребьевок, чтобы не задерживать проведение всего онлайн-соревнования. Далее судья может назначить переигровку (или доигрывание, если такое возможно) в любое свободное время, но до окончания всего турнира.

7.2.12. При необходимости прервать течение партии по внешним причинам, не зависящим от воли игроков, первым сразу после объявления судьи о перерыве отключается тот партнер, чья очередь хода. Если сервер не поддерживает режим отложенных партий, то встреча должна быть переиграна в порядке, изложенном в п. 2.11.

### **7.3. ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ И ПРОТЕСТЫ**

7.3.1. Вероятное использование сторонами любых информационных материалов и дополнительного программного оборудования не может быть абсолютно исключено. Для максимального снижения вероятности нечестной игры каждая из сторон обязана производить видеозапись процесса игры по регламенту, установленному в пункте 7.4. Если судье, по его требованию, одной из сторон не предоставлена видеозапись в установленный Регламентом срок, то такой участник принимает на себя все риски, связанные с возможными сомнениями по поводу использования им подсказок. Для контроля и



идентификации личности участников в ходе онлайн-соревнования Оргкомитет может предусматривать дополнительные процедуры проверок, от проведения которых участники не имеют права отказываться.

7.3.2. Участникам онлайн-соревнования запрещается использовать любые средства связи, через которые возможно получение подсказок, а также другие специальные средства, могущие нарушить порядок проведения партий или работу игрового сервера. В ходе встречи не допускается устанавливать связь с соперником через чат партии или иными способами более необходимого по этикету (для приветствия перед началом встречи, при сдаче партии или подаче протеста).

Разрешается переподключение к игровому серверу при сбоях в клиентской программе или других помехах с предупреждением по возможности соперника об этом. Все задержки игры устраняются виновной стороной за счет своего времени. Разрешается также прерывание партии для подачи обоснованного протеста судье, однако злоупотребление этим может рассматриваться как препятствование нормальному течению игры.

7.3.3. Протесты подаются судье до старта следующего тура любым возможным способом – по телефону, электронной почте, через мессенджер и т.п., согласно контактам, предоставленным Оргкомитетом или судьей. Судья обязан оперативно разобраться в ситуации и принять решение в соответствии с Правилами. При любом решении судьи стороны обязаны подчиниться и завершить встречу до полного оформления результата. Сторона, несогласная с решением судьи, может обжаловать его действия также до начала следующего тура путем подачи протеста по указанной в Регламенте форме в Оргкомитет. При всех умышленных нарушениях Регламента проведения отдельных партий или туров виновной стороне засчитывается поражение.

7.3.4. В случае возникновения конфликтных ситуаций, неразрешимых в рамках онлайн-соревнования, спорные партии рекомендуется доигрывать или переигрывать в очном режиме (по усмотрению судей). В исключительных случаях допускается присуждение партий по решению Оргкомитета.

7.3.5. При ведении видеозаписи процесса встречи участник может однократно за всю партию покинуть Игровое помещение сразу же после совершения им очередного своего хода и до пуска часов соперника. Время такой отлучки не должно превышать 5 минут. Для командных соревнований при проведении нескольких встреч в одном помещении, а также для важнейших личных и парных соревнований, рекомендуется использовать специального судью («проктора») для дополнительного контроля за порядком и соблюдением Правил участниками.

## **7.4. ВЕДЕНИЕ ВИДЕОЗАПИСИ ХОДА ВСТРЕЧИ**

7.4.1. В целях контроля за соблюдением Правил, в том числе для противодействия подсказкам и другим нечестным способам ведения борьбы при проведении онлайн-соревнования, необходимо использовать видеозапись, производимую с включенным звуком. Непосредственно перед началом видеозаписи рекомендуется устанавливать двустороннюю видеосвязь между сторонами для

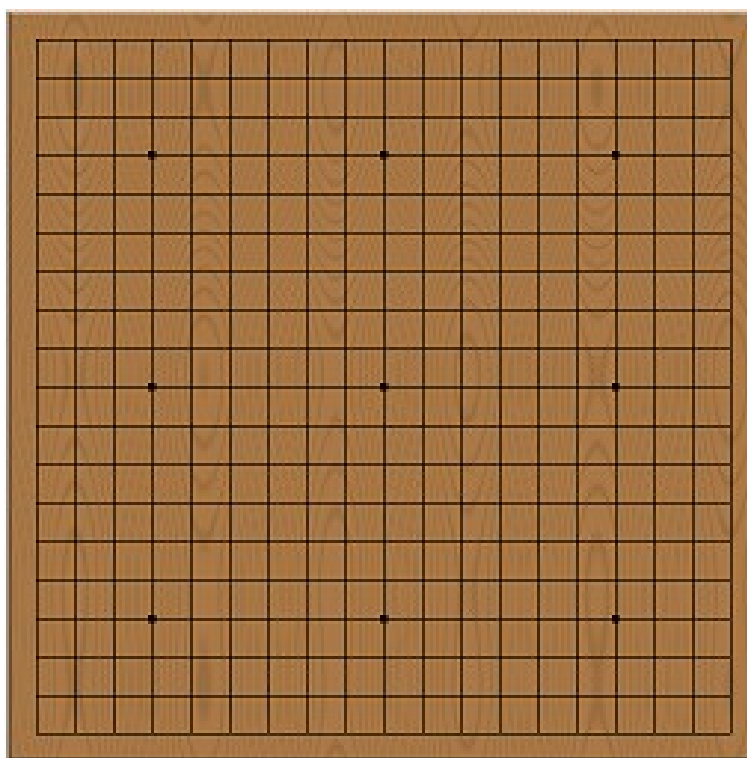
демонстрации друг другу видеоаппаратуры, мест ее установки и других особенностей Игрового помещения.

7.4.2. Начало видеозаписи должно содержать объявление об онлайн-соревновании, туре и сторонах встречи, времени старта. Перед фиксацией камеры в стационарное положение делается панорамный обзор Игрового помещения, позволяющий четко видеть, кто и что находится там. При обзорной видеосъемке должно быть зафиксировано, что нет никаких средств связи, гаджетов и прочих посторонних устройств, включая наушники, чтобы каждый из игроков мог удостовериться в невозможности получения соперником подсказок в ходе игры.

7.4.3. Камера фиксируется один раз на весь период записи таким образом, чтобы в поле зрения находился участник (или команда) вместе с экраном (экранами – для командных онлайн-соревнований) Игрового устройства. На экране должно четко отображаться игровое поле со всеми выставленными в ходе игры камнями и графическим интерфейсом используемой клиентской игровой программы. Все окна на экране Игрового устройства, не относящиеся к текущей позиции проводимой встречи, должны быть скрыты, недоступны для наблюдения, а любые сторонние программы (за исключением, например, используемого для связи с судьей скайпа) и гаджеты отключены. Вход в Игровое помещение должен также постоянно находиться в поле зрения камеры.

7.4.4. Окончание видеозаписи оформляется аналогично началу и включает объявление о времени окончания, сторонах встречи и ее результате, определение которого осуществляется автоматически с помощью сервиса, предоставляемого игровым сервером. Учет времени в видеозаписи ведется в соответствии с местным часовым поясом.

## Стандартное (19x19 линий) игровое поле для игры в го



## Примечания.

1. Пункты 4-4 (нумерация по линиям от ближайших сторон по горизонтали и вертикали), 4-10, 10-4, 10-10 на игровых комплектах выделяются жирной точкой для возможной игры с форой (форовые пункты). Форовые пункты в углах и на сторонах называются «хоси» («звезда» по-японски), центральный пункт называется «тэнгэн» – «Центр Вселенной». Фора дается всегда черным, они перед игрой с гандикапом выставляют форовые камни в следующем порядке:

фора 1 – просто первый ход без коми (компенсация белым в равной игре за право первого хода);

фора 2 – камни выставляются в пункты 4-4 в правом верхнем и нижнем левом углах;

фора 3 – добавляется камень в правом нижнем углу;

фора 4 – занимают все угловые пункты 4-4;

фора 5 – добавляется камень в центре;

фора 6 – к форе 4 добавляются два камня на сторонах в пунктах 4-10;

фора 7 – добавляется камень в центре;

фора 8 – к форе 6 добавляются камни сверху и снизу в пунктах 10-4;

фора 9 (максимальная) – занимают все форовые пункты.

При игре по китайским правилам форовые камни выставляются черными на доску произвольным образом.

2. Для реальных досок клетки делаются немного вытянутыми по вертикали.

## Рекомендуемая форма заявки на участие в соревнованиях

## ЗАЯВКА

на участие в \_\_\_\_\_  
(наименование спортивного соревнования)

от команды \_\_\_\_\_  
(наименование субъекта РФ, спортивной организации или клуба)

№ п/п	Фамилия, имя (отчество)	Пол	Дата рождения	Спортивный разряд или спортивное звание	Рейтинг	Тренер	Виза врача
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

К соревнованию допущено всего \_\_\_\_\_ человек

Врач \_\_\_\_\_ (подпись и печать)

Старший тренер (капитан, представитель) \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Руководитель команды \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Руководитель органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации (региональной спортивной федерации, клуба – для соревнований ниже межрегионального уровня) \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

## Образец таблицы результатов для круговой системы

## Таблица результатов

соревнований \_\_\_\_\_

№	Фамилия, Имя	Ранг	Рейтинг	Клуб, город	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	О	КБ	М
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	

Главный судья: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Главный секретарь: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /