

Europejski Kongres Go 2025 (EGC 2025)

Regulamin Pair Go

I. Regulacje ogólne

- 1.1. Regulamin Pair Go ma zastosowanie wprost do Turnieju Pair Go rozgrywanego w czasie trwania EGC 2025.
- 1.2. Obowiązują japońskie reguły gry i ustalania wyniku (Territory Scoring Verbal European-Japanese Rules oraz Japanese fill-in counting). Komi wynosi 6,5 pkt.
- 1.3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie Pair Go zastosowanie ma Regulamin Turniejowy EGC 2025.
- 1.4. Regulamin Przeciwdziałania Oszustwom EGC 2025 stosuje się wprost bez żadnych wyjątków.

II. Szczególne regulacje Pair Go

- 2.1. Gry są rozgrywane między zespołami składającymi się z kobiety i mężczyzny. Członkowie zespołu są nazywani partnerami.
- 2.2. Przy parowaniu (rozstawianiu) zespołów (oraz ustalaniu handicapu, który może zostać zastosowany w ostatniej grupie lub grupach) stosuje się średni stopień zespołu, obliczany na podstawie średniego ratingu obojga partnerów.
- 2.3. Zespoły siedzą naprzeciw siebie po obu stronach planszy Go, przy czym partnerzy siedzą obok siebie. Kobiety siedzą naprzeciwko siebie i mężczyźni siedzą naprzeciwko siebie.
- 2.4. Zespół grający Białymi ma prawo decyzji, po której stronie będzie ustawiony zegar turniejowy.
- 2.5. Aby uniknąć zbędnego zamieszania, każdy partner w zespole ma swoją własną czarkę na kamieniu. Zaleca się również, aby gracz siedzący najbliżej zegara wciskał zegar po tym, jak ruch zespołu zostanie wykonany.
- 2.6. Kolejność ruchów (rotacja) jest następująca: kobieta grająca Czarnymi, kobieta grająca Białymi, mężczyzna grający Czarnymi, mężczyzna grający Białymi, i tak dalej.
- 2.7. W czasie gry partnerzy nie mogą się w żaden sposób porozumiewać ze sobą, z wyjątkiem przypadków wskazanych w punkcie 2.8 poniżej. Słowne konsultacje, gesty, znaki i inne sposoby wymieniaania informacji są bezwzględnie zakazane. W każdym przypadku taka wymiana informacji będzie skutkować przegraną przez poddanie. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości należy wezwać sędziego głównego, który podejmie ostateczną decyzję.
- 2.8. Jedyne dopuszczalne wyjątki od powyższej zasady, to:
 - a) przypomnienie partnerowi, by wcisnął zegar, zgodnie z punktem 2.5;
 - b) zapytanie partnera o kolejność ruchów (rotację), czyli: „czy to jest mój ruch, czy twój?”;
 - c) zapytanie partnera, jednak tylko przez gracza, na którego przypada wykonanie ruchu, czy partner zgadza się na poddanie gry; odpowiedź na to pytanie powinna być jak

najkrótsza („tak”, „zgadzam się”, albo „nie”, „nie zgadzam się”) bez żadnych dodatkowych komentarzy lub uwag.

- 2.9. Tylko partner, na którego przypada wykonanie ruchu, może zgłosić poddanie gry. Takie zgłoszenie jest ostateczne i nie może być kontestowane.
- 2.10. Jako konsekwencja punktu 2.7 powyżej, w żadnym przypadku oboje partnerzy nie mogą odejść od stołu gry w tym samym czasie – przynajmniej jeden partner musi być tam obecny.
- 2.11. Gracze mogą neutralizować zegar wyłącznie w przypadkach wskazanych w punkcie 7.9 Regulaminu Turniejowego EGC 2025, z wyjątkiem litery d) – to znaczy, że nie można neutralizować zegara w razie potrzeby wyjścia do toalety, nawet w ostatnich 5 minutach czasu gry. Zegar może więc być neutralizowany tylko w następujących przypadkach:
 - a) w celu zdjęcia z planszy trzech lub więcej kamieni,
 - b) bezpośrednio po tym, gdy stwierdzony został błąd rotacji,
 - c) gdy występuje potrzeba wezwania sędziego,
 - d) po zakończeniu gry, a przed rozpoczęciem obliczania wyniku.

III. Błędy rotacji

- 3.1. Gdy jeden z partnerów zespołu wykona ruch w złej kolejności, innej niż to wynika z normalnej rotacji, stanowi to błąd rotacji.
- 3.2. Błąd rotacji można zgłosić tylko wtedy, gdy właśnie wykonany ruch stanowił naruszenie rotacji.
- 3.3. Jeżeli błąd rotacji sprawia wrażenie celowego błędu, lub został powtórzony kilka razy w czasie gry, należy wezwać sędziego. Jeżeli sędzia potwierdzi takie podejrzenie, sędzia główny może zdecydować, że gra została przegrana przez poddanie, a decyzja ta nie może być kwestionowana.
- 3.4. Jeżeli błąd rotacji nie był celowy i nie był bezpośrednio poprzedzony błędem rotacji przeciwnego zespołu, nakłada się trzypunktową karę (trzy karne kamienie są dokładane do zbitych kamieni), po czym gra jest wznawiana w nowej kolejności, jako kontynuacja tej nowej kolejności ruchów.
- 3.5. Jeżeli błąd rotacji nie był celowy i był bezpośrednio poprzedzony błędem rotacji przeciwnego zespołu, nie nakłada się kary, a gra jest wznawiana w nowej kolejności, jako kontynuacja tej nowej kolejności ruchów.
- 3.6. Jeżeli jednak kolejny nieintencjonalny błąd rotacji został popełniony bezpośrednio po poprzednim błędzie rotacji popełnionym przez ten sam zespół, nakładana jest nowa trzypunktowa kara, a ten kolejny błąd rotacji może zostać zakwestionowany jako celowy błąd, zgodnie z procedurą opisaną wyżej w punkcie 3.3.

- 3.7. Jeżeli taki trzeci błąd rotacji zostanie popełniony bezpośrednio po poprzednich dwóch błędach, jest on automatycznie uznawany za celowy błąd, a grę uznaje się jako przegraną przez poddanie.
- 3.8. W żadnym przypadku ruch nie może być cofnięty lub zmieniony. Ostatni wykonany ruch uznaje się za poprawny, a gracz, który go wykonał, stanowi punkt startowy do wznowienia normalnej rotacji.

IV. System turniejowy, czas na zespół oraz dopuszczalne spóźnienie

- 4.1. Grupy po 16 zespołów zostaną utworzone zgodnie z ratingiem tych zespołów, z możliwym wyjątkiem opisanym w następnym punkcie. W fazie wstępnej każda grupa będzie rozgrywać gry aż do wyłonienia 4 zespołów, zgodnie ze schematem rozstawienia przedstawionym przed rozpoczęciem turnieju.
- 4.2. W zależności od liczby zespołów, ostatnia grupa może się składać z 16 do 31 zespołów. Jeżeli w tej ostatniej grupie będzie więcej niż 16 zespołów, inny system parowania może zostać zastosowany do wyłonienia 4 zespołów.
- 4.3. Czas na zespół wynosi 25 minut + 10s bonus Fischer time.
- 4.4. Wszystkie pary (zespoły) powinny być obecne przy przydzielonych im stołach gry w sali gry nie później, niż 5 minut przed czasem wyznaczonym na rozpoczęcie rundy. Dopuszczalny czas spóźnienia wynosi 15 minut.
- 4.5. Jeżeli choćby jeden partner w zespole spóźni się więcej niż o dopuszczalny czas spóźnienia, zespół ten przegrywa grę przez poddanie i zostaje wykluczony z kolejnych rund w tym turnieju.

V. Parowanie i wyniki

- 5.1. Parowanie (rozstawienie) zostanie przedstawione przed rozpoczęciem turnieju i będzie aktualizowane po każdej rundzie.
- 5.2. Wyniki będą publikowane w taki sam sposób, jak wyniki innych turniejów.

Zatwierdził Sędzia Główny Turnieju Pair Go

Pascal Müller

W uzgodnieniu z Sędzią Głównym Europejskiego Kongresu Go 2025

Krzysztof Grabowski