

Wedstrijdreglement van de Nederlandse Go Bond

Geldig vanaf 6 oktober 2006, na goedkeuring door het bestuur.
Goedkeuring te bevestigen in de ALV van 14 oktober 2006.

Het reglement is van kracht voor alle wedstrijden van de NGoB. Het NK en het Indis kennen een aanvullend toernooireglement.

Dit reglement wordt bij voorkeur ook gebruikt bij andere wedstrijden, inclusief interne competities, die door clubs worden georganiseerd.

0.1. Definities

- a. Onder "wedstrijd" wordt in dit reglement een toernooi of tweekamp verstaan.
- b. De "wedstrijdleader" is degene die belast is met de leiding van de wedstrijd, de indeling, toezicht op naleving van de reglementen, etc.
- c. De "toernooirecteur" is belast met de praktische organisatie van de wedstrijd, speellocatie, catering, uitnodigingen, communicatie, etc.
- d. De wedstrijdleader kan tegelijkertijd de rol van scheidsrechter en die van toernooirecteur vervullen.
- e. Het "scheidsgerecht" is een commissie die bij protest van een deelnemer tegen een beslissing van de wedstrijdleader bijeen kan komen.
- f. "Byo-yomi" van een speler begint zodra hij z'n bedenktijd verbruikt heeft.
Voor een speler in byo-yomi geldt voor elke zet (of een vast aantal zetten) een tevoren vastgestelde maximale bedenktijd.

0.2. Reikwijdte

- a. Dit reglement is van toepassing op alle door de NGoB georganiseerde toernooien en tweekampen.
- b. Per toernooi kunnen in het toernooireglement expliciet afwijkende of aanvullende regels worden vastgesteld.

1. **Wedstrijdleider, Scheidsgerecht**

Een wedstrijd staat onder leiding van 1 wedstrijdleider, eventueel bijgestaan door assistenten.

- a. Een wedstrijdleider is verplicht
 - 1) toe te zien op een goed verloop van de wedstrijd;
 - 2) toe te zien op de strikte naleving van spel- en wedstrijdregels;
 - 3) er voor te zorgen dat beslissingen die hij of zij heeft genomen worden uitgevoerd.
- b. Er kan een scheidsgerecht zijn dat uit de deelnemers wordt samengesteld door de deelnemers. De taken en bevoegdheden worden dan verder uitgewerkt in het toernooireglement.

2. **De spelers**

- a. Er wordt van de spelers sportief gedrag verwacht. Sportief gedrag is een algemene noemer voor elk gedrag waarmee men zorgvuldigheid en respect betracht ten aanzien van de reglementen, spelregels, medespelers, en in het algemeen de mogelijkheid van de tegenstander om de sport te beoefenen.
- b. Gedurende het spel is het de spelers verboden de partij op een ander bord te bestuderen. Evenmin mogen zij go-literatuur of speltechnische notities raadplegen. Een notatiediagram mag uitsluitend gebruikt worden voor de notatie van daadwerkelijk gespeelde zetten. Spelers mogen wel kloktijden noteren en optellingen op papier maken.
- c. Gedurende het spel is het de spelers verboden anderen om raad te vragen. Raadgevingen, waarschuwingen of opmerkingen van derden moeten de spelers nadrukkelijk afwijzen; in geen geval mogen zij een discussie aangaan.
- d. Spelers, andere wedstrijddeelnemers en toeschouwers is het verboden op enigerlei wijze een speler af te leiden, te storen of te hinderen. Zij mogen de partij niet beïnvloeden (uitzondering, zie 2f); speciaal zijn raadgevingen, waarschuwingen of opmerkingen die invloed op de partij zouden kunnen hebben, gedurende het spel verboden. Indien iemand uit het publiek zich toch met een partij bemoeit, kan de wedstrijdleider hem uit de zaal (laten) verwijderen. Als het hier een speler die meedoet aan de wedstrijd betreft, kan hij verplicht worden zijn speeltafel niet meer te verlaten.
- e. Het is iedereen, behalve de beide spelers en de wedstrijdleider, verboden gedurende het spel bord of stenen aan te raken.
- f. Toeschouwers die iets bemerken dat niet overeenkomstig de regels is, mogen zich niet tot de betrokken spelers richten, maar moeten zich tot de wedstrijdleider of een assistent wenden.
- g. Vergeet een speler de klok in te drukken dan mag een toeschouwer hem daarop niet opmerkzaam maken.
- h. Een speler die zich voor een wedstrijd gemeld heeft, moet deze ook ten einde spelen. Alleen bij overmacht is hij gerechtigd zich terug te trekken.

3. Tijdcontrole en zetwijze

- a. Elke speler krijgt een tevoren vastgestelde bedenktijd; deze wordt gecontroleerd door een klok. Als een speler deze bedenktijd heeft verbruikt, speelt hij in byo-yomi.
- b. Op het voor het begin van de partij vastgestelde tijdstip wordt de bedenktijd van de zwartspeler gestart, tenzij de wedstrijdleider beslist dat later begonnen wordt.
- c. Een zet is pas voltooid als de klok is ingedrukt. Een steen die is losgelaten kan niet worden teruggenomen. Een in byoyomi niet voltooide zet is een pas.
- d. Indien de tegenstander in byoyomi is, mag een speler geen zet doen terwijl de klok van de tegenstander loopt. De speler moet wachten tot de tegenstander de klok heeft ingedrukt.
- e. Het is de spelers niet toegestaan tijdens de partij de klok te neutraliseren, behoudens:
 - 1) indien er een probleem is waar de wedstrijdleider bij wordt geroepen (varieërend van een behoefte aan een toilet-pauze tot een omstreden claim van de winst),
 - 2) in twee specifieke gevallen (zie hieronder, punten 3.g. en 5.b.),
 - 3) op aanwijzing van de wedstrijdleider.
- f. De wedstrijdleider kan op eigen initiatief de klok neutraliseren.
- g. Neutraliseren bij het slaan van drie of meer stenen is in byo-yomi toegestaan. Voor een speler die in byo-yomi is, is dus de volgende reeks handelingen toegestaan:
 - 1) een steen plaatsen
 - 2) de klok neutraliseren
 - 3) drie of meer geslagen stenen verwijderen
 - 4) (direct) de klok de-neutraliseren
 - 5) de klok van de tegenstander indrukken.Indien binnen deze reeks de byoyomi-tijd toch wordt overschreden, dan wordt de ontstane situatie teruggedraaid en is de gespeelde zet een pas.
- h. De tijdaanwijzing door de klok is bindend, behalve bij een kennelijk gebrek. Als een speler op grond van zo'n gebrek en de gevolgen daarvan bezwaar wil indienen, moet hij dit doen zodra hij het gebrek bemerkt.

4. Begin, verloop en einde van de partij

- a. Partijen worden gespeeld in de door de wedstrijdleider en/of toernooirecteur bepaalde speelruimte en plaats, met het materiaal dat door de wedstrijdleider is vastgesteld. Het is spelers niet toegestaan hun partij op een andere plek te spelen zonder toestemming van de wedstrijdleider. Het is de wedstrijdleider in bijzondere situaties toegestaan dwingend te bepalen dat een partij buiten de vastgestelde speelruimte wordt gespeeld.
- b. De wedstrijd-deelnemers en opgeroepen reserves dienen op het door de wedstrijdleider aangekondigde tijdstip van de loting voor, of bekendmaking van, de eerste ronde, aanwezig te zijn. Indien een speler dan nog niet aanwezig is, zal de wedstrijdleider deze speler uit het toernooi halen. De wedstrijdleider kan in zijn/haar plaats een reserve speler inzetten (indien beschikbaar), die voor het gehele toernooi de oorspronkelijke speler vervangt.
- c. Een speler die door overmacht niet op tijd kan zijn, wordt geacht voor het aanvangstijdstip van de betreffende wedstrijd de wedstrijdleider telefonisch te informeren, zodra de overmachtoorzaak duidelijk is. De wedstrijdleider beoordeelt dan of artikel b zal worden toegepast of niet.
- d. Bij later arriveren dan het officieel aangekondigde aanvangstijdstip van een ronde moet de wedstrijdleider sancties nemen.
 - 1) Indien een wedstrijddeelnemer niet voor het verstrijken van zijn/haar reguliere bedenktijd (dus exclusief byoyomi) komt opdagen voor een ronde verliest hij/zij de partij.
 - 2) Indien een wedstrijddeelnemer te laat, maar wel voor het verstrijken van zijn/haar bedenktijd reguliere (dus exclusief byoyomi) komt opdagen voor een ronde start hij/zij met de nog op de klok resterende bedenktijd

Deze regels gelden voor beide spelers en derhalve kunnen beide spelers worden bestraft wanneer beiden te laat komen.

Bij (herhaaldelijk) te laat komen kan de wedstrijdleiding overgaan tot het geven van een waarschuwing of het toepassen van een zwaardere sanctie.

- e. Een pas is voor een speler de enige methode de tegenstander kenbaar te maken dat de partij is afgelopen.
- f. Komi wordt bij het tellen verrekend.
- g. Geslagen stenen dienen te allen tijde duidelijk zichtbaar te zijn voor de tegenstander.
- h. De spelers kunnen de partij slechts beëindigen door:
 - 1) opgave van een van beiden;
 - 2) het bepalen van de winnaar door tellen.In andere gevallen dient de wedstrijdleider de partij te beëindigen door de uitslag vast te stellen.
- i. Protesten met betrekking tot de uitslag van een partij dienen zo spoedig mogelijk, maar in ieder geval voor de aanvang van de volgende ronde, bij de wedstrijdleider te worden ingediend.

5. Onregelmatigheden

- a. Indien met verwisselde kleuren gespeeld is en dit geconstateerd wordt voordat de 4^{de} zet voltooid is, dan moet de partij opnieuw begonnen worden. Als de 4^{de} zet al voltooid is moet de partij worden voortgezet en telt het resultaat zoals de partij gespeeld is.
- b. Indien een speler twijfelt aan de plaats van een zojuist gezette steen, kan hij van de tegenstander eisen dat hij de steen op het bedoelde punt plaatst. Daartoe mag de klok worden geneutraliseerd.
- c. Indien een speler een onreglementaire zet doet en dat binnen 3 zetten wordt vastgesteld moeten de onreglementaire zet en de daarop volgende zetten worden teruggenomen en moet een andere zet worden gedaan. Wordt dit later geconstateerd dan wordt de partij voortgezet.
- d. De wedstrijdleader kan de bedenktijd corrigeren. Het doen van een onreglementaire zet valt onder het hinderen van de tegenstander en kan dus door de wedstrijdleader bestraft worden.
- e. Indien een speler constateert dat de klok verkeerd is ingesteld, zal de fout hersteld worden voor zover deze fout met instemming van de wedstrijdleader kan worden aangetoond.
- f. Indien een van de spelers een gebrek aan de klok constateert, wordt de klok vervangen door een goed werkende klok, waarbij aantoonbare fouten in de geregistreerde bedenktijd worden hersteld.
- g. Als gedurende de partij een of meer stenen verplaatst, er bij gekomen of van het bord verdwenen zijn en er daarna verder gespeeld is, moeten, zodra de onregelmatigheid bemerkt is, achtereenvolgens de hieronder genoemde procedures door de wedstrijdleader aan de orde gesteld worden. Uiteraard kan, als de spelers het eens geworden zijn één van hieronder beschreven procedures toe te passen, hierop later niet teruggekomen worden.

Als 1 niet voor beide spelers acceptabel is, wordt 2 voorgesteld, enz. Als tenslotte ook 5 verworpen wordt, moeten de spelers zich aan procedure 6 onderwerpen.

- 1) De fouten in de stelling worden hersteld en de partij wordt verder gespeeld.
- 2) De foutieve stelling wordt niet gewijzigd en de partij wordt verder gespeeld.
- 3) De partij wordt hervat vanuit de stelling die onmiddellijk voor de onregelmatigheid bereikt was, of, als dit punt niet precies bepaald kan worden, vanuit de laatste stelling waarin de onregelmatigheid naar alle waarschijnlijkheid *nog niet* had plaatsgevonden, of, wanneer beide spelers dat overeenkomen vanuit een stelling *nadat* de onregelmatigheid reeds had plaatsgevonden. Als de op dat moment door iedere speler verbruikte bedenktijd niet kan worden vastgesteld, wordt ieder een bedenktijd in rekening gebracht, die evenredig is met de door zijn uurwerk aangegeven bedenktijd op het moment dat de onregelmatigheid werd geconstateerd.
- 4) Een der spelers geeft op.
- 5) De tot nu toe gespeelde zetten vervallen, onder de voorwaarde dat de wedstrijdleader daarmee instemt, en de spelers spelen een nieuwe partij, eventueel met verkorte bedenktijd op voorstel van de wedstrijdleader.
- 6) De wedstrijdleader kiest één van de procedures 1, 2, 3 of 5. Of, indien er een scheidsrecht is benoemd, kan hij deze keuze aan het scheidsrecht overlaten. Als tot procedure 3 wordt besloten moet worden aangegeven vanuit welke stelling verder gespeeld moet worden.

Als er niet voldoende tijd beschikbaar is kan de wedstrijdleader naar redelijkheid bovenstaande procedure bekorten.

6. Afbreken van een partij

- a. De wedstrijdleader kan opdracht geven of toestaan dat een partij wordt afgebroken. De wedstrijdleader moet bij de afbreekfase en bij de hervatting aanwezig zijn.
- b. De speler die aan zet is tijdens de afbreekfase noteert de zet op een speciaal afbreekdiagram (vanuit zijn perspectief op het bord), onzichtbaar voor de tegenspeler, zodanig dat onmiskenbaar valt op te maken welk punt wordt bedoeld, drukt dan de klok in en neutraliseert de klok meteen daarna. Onder het oog van de wedstrijdleader kan de speler op het formulier tevens een deel van de stelling noteren,

zodat de afgegeven zet later gemakkelijk gevonden kan worden. Het afbreekdiagram wordt *door de wedstrijdleader* verder ingevuld, in een enveloppe gestoken en bewaard.

- c. Bij hervatting van de partij wordt het afbreekdiagram aan beide spelers getoond en doet de speler de afgegeven zet. De spelers krijgen dan nog een minuut de tijd om de stelling te bestuderen, waarna de klok weer in werking wordt gesteld door de wedstrijdleader.

7. Geschillen

- a. Indien tijdens de partij een geschil tussen de wedstrijddeelnemers ontstaat, moet de wedstrijdleader geroepen worden. Een eventueel byo-yomi wordt meteen gestopt.
- b. Een beslissing van de wedstrijdleader is, in eerste instantie, bindend. De wedstrijdleader kan bij voortzetting van de partij de bij het geschil verloren bedenktijd compenseren. De wedstrijdleader kan de spelers enige tijd geven om zich weer op de stelling te concentreren alvorens de klok weer te starten. Een byo-yomi begint opnieuw met de volledige tijd.
- c. Indien de wedstrijd een scheidsgerecht kent, kan een speler tegen een beslissing van de wedstrijdleader in beroep gaan bij het scheidsgerecht. Indien niet, dat is de beslissing van de wedstrijdleader bindend. Eventueel wordt de partij gedurende het geschil hiervoor afgebroken. Bij voortzetten van de partij moet de speler zowel zijn tegenstander als de wedstrijdleader duidelijk laten weten dat hij onder protest verder speelt.
- d. Deelnemers aan het toernooi worden geacht de actuele reglementen te kennen en deze na te leven. Zij kunnen zich niet beroepen op het niet kennen van de reglementen.
- e. De wedstrijdleader dient de actuele reglementen ter inzage beschikbaar te hebben.

8. Sancties

- a. De wedstrijdleader kan de volgende sancties nemen tegen spelers die zich niet aan de regels houden.
 - 1) Een speler kan een waarschuwing krijgen. Wanneer eenzelfde regelovertreiding nog eens plaatsvindt zal de wedstrijdleader zwaardere sancties toepassen.
 - 2) Een speler kan een tijdstraf krijgen.
 - 3) De wedstrijdleader kan een speler verplichten zijn plaats aan het bord niet te verlaten tijdens de partij.
 - 4) De wedstrijdleader kan een partij van de regelovertreder verloren verklaren.
 - 5) De wedstrijdleader kan een speler uit het toernooi zetten.
 - 6) De wedstrijdleader kan een ex-speler de toegang tot de toernooizaal ontzeggen.

9. Slotbepaling

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleader.