

Reglement

Nederlandse Internet Go Competitie

vastgesteld door de Algemene Vergadering op 11 november 2017

I. Inleidende bepalingen

ART. 1

1. De Nederlandse Internet Go Competitie, in dit reglement verder aan te duiden als "NIGC", wordt georganiseerd en geregeld onder verantwoordelijkheid van de Nederlandse Go-Bond, in dit reglement verder aan te duiden als "NGoB".
2. De competitieleiding is in handen van één of meer personen die worden aangewezen door het bestuur van de NGoB. Deze personen worden in dit reglement aangeduid als "de competitieleiding".
3. In dit reglement worden de termen "speler" en "deelnemer" door elkaar gebruikt. Om de leesbaarheid te vergroten wordt onder "speler" en "deelnemer" ook steeds de vrouwelijke of gender-neutrale variant begrepen, ook wanneer dit niet expliciet vermeld is.

ART. 2

1. In de NIGC wordt door individuele spelers gestreden om de eerste plaats in de klasse waarin de speler ingedeeld is. Er is een Hoofdklasse, gevolgd door een Eerste klasse, Tweede klasse, etc.
2. Het aantal klassen wordt bepaald door de competitieleiding en kan, bij een wijziging in het aantal deelnemers, worden aangepast bij het maken van de indeling.
3. Een speler neemt deel aan de competitie binnen zijn klasse, waarbij elke speler één keer tegen elke andere speler in die klasse uitkomt.

ART. 3

Alle deelnemende spelers moeten lid zijn van de NGoB.

II. Indeling van de spelers over de klassen

ART. 4

1. De indeling van de spelers over de klassen wordt gedaan aan de hand van hun speelsterkte. De speelsterkte wordt bepaald aan de hand van de ratinglijst van de Europese Go Federatie (EGF) bij sluiting van de inschrijving. Waar in dit reglement over speelsterkte van spelers wordt gesproken, in de ruimste zin des woords, is steeds de sterkte volgens deze ratinglijst bedoeld.
2. Als geen EGF-rating bekend is, zal de opgegeven sterkte van de speler worden gebruikt. Voor dan-spelers zonder EGF-rating kan het advies van de classificatie-commissie van de NGoB worden gevraagd.

III. Speellocatie en aanvangstijd

ART. 5

1. Alle partijen worden gespeeld op een door de competitieleiding aan te wijzen lokatie of internet go server, op een door de competitieleiding vast te stellen datum en tijdstip.
2. Spelers mogen in onderling overleg afwijken van de door de competitieleiding vastgestelde speeldatum en -locatie, met inachtneming van artikel 7.

ART. 6

1. De partijen vangen in beginsel steeds aan om acht uur (20.00 uur). Spelers mogen in onderling overleg afwijken van de aanvangstijd, waarbij de competitieleiding vooraf van de gewijzigde tijd in kennis wordt gesteld. In het belang van eventuele toeschouwers wordt spelers wel gevraagd zoveel mogelijk op het door de competitieleiding vastgestelde tijdstip te spelen.
2. Wanneer een speler niet op het afgesproken tijdstip aanwezig is, mag de wachtende speler na 30 minuten het punt claimen. Dit dient direct aan de competitieleiding gemeld te worden.

ART. 7

1. Bij het verzetten van een partij dient de nieuwe speeldatum en -tijd uiterlijk op de datum van de oorspronkelijke speeldatum bekend en doorgegeven aan de competitieleiding te zijn.
2. Het is slechts éénmaal mogelijk een partij te verzetten.
3. De partij moet gespeeld worden uiterlijk op de dag voor de slotdag van de competitie.
4. Als in alle redelijkheid een nieuwe speeldatum niet kan worden overeengekomen, verliest de speler die als eerste te kennen gaf de partij te willen verzetten.

IV. Partijregels

ART. 8

1. De partijen worden gespeeld met de Japanse spelregels zoals bekend en op te vragen bij de NgoB.
2. Er wordt zonder voorgift gespeeld. Komi is 6.5 punt voor wit. Bij grote sterkteverschillen binnen een klasse kan de wedstrijdleiding besluiten om met

gereduceerde voorgift te spelen, gebaseerd op de EGF-rating bij aanvang van de competitie.

ART. 9

1. De bedenktijd per partij is 60 minuten per speler. Na het verstrijken van de speeltijd krijgt een speler telkens 5 minuten reservetijd, waarin 15 zetten moeten worden gedaan. Na 15 zetten gaat een nieuwe reservetijd in van 5 minuten, etc. Indien er bij een partij die niet op KGS gespeeld wordt, gebruik wordt gemaakt van een elektronische timer waarop geen Canadese byo-yomi mogelijk is, dan wordt er gespeeld met een byoyomi van 1 steen in 20 seconden.
2. Spelers dienen zelf te zorgen voor een goed functionerende internetverbinding. Wanneer binnen één partij dezelfde speler 3x zijn internetverbinding verliest heeft de achterblijvende speler automatisch gewonnen.
3. Wanneer één van beide spelers een langdurige onderbreking van zijn internetverbinding heeft, dient de speler die achterblijft minimaal 5 minuten te wachten alvorens de partij af te breken. Bij afbreken dient de partij op een later tijdstip te worden voortgezet, met inachtneming van dezelfde regels als in Art. 7.
4. Bij voortzetten van de partij dient de laatste zet teruggenomen te worden, zodanig dat de niet-uitgelogde speler als eerste aan zet is. Dit geldt ook wanneer de partij kortdurend onderbroken was.

ART. 10

1. Bij het spelen op KGS dient de partij "openbaar" gespeeld te worden. Het staat de spelers vrij om een partij "rated" te spelen, maar wanneer één van beide spelers niet "rated" wil spelen wordt "unrated" gespeeld. De te gebruiken instellingen op KGS zijn in onderstaande illustratie weergegeven.
2. In het belang van de toeschouwers wordt spelers gevraagd om in het commentaarveld op KGS zichzelf en de partij kort voor te stellen, bv. "Nicole de Beer, 6k, 1e ronde NIGC."
3. Door de competitieleiding wordt bij het maken van de competitie-indeling vastgesteld wie in welke partij met wit of met zwart speelt. Bij het opzetten van de partij op KGS dient dit door beide spelers gecontroleerd te worden.
4. Beide spelers dienen aan het begin van de partij te controleren of met de juiste instellingen gespeeld wordt. Wanneer binnen 10 zetten (d.w.z. vóór zet 11) ontdekt wordt dat de instellingen niet correct zijn dan mag de partij opnieuw gestart

worden met de juiste instellingen. Vanaf de 11e zet mag de partij ook opnieuw gestart worden, maar alleen als beide spelers daarmee instemmen.

5. Uitzondering op de regel in het 4e lid van dit artikel is wanneer met foutieve komi gespeeld wordt, deze kan immers aan het eind van de partij bij het tellen gecorrigeerd worden.

ART. 11

Aan het eind van de partij dienen alle neutrale punten opgevuld te worden voordat de KGS-scoring gestart wordt. Beide spelers dienen het resultaat te controleren. Als KGS-scoring om wat voor reden dan ook niet gebruikt kan worden dient handmatig geteld te worden.

ART. 12

Alle spelers dienen zich sportief te gedragen. Daar hoort in ieder geval bij dat spelers tussen begin en en einde van de partij geen andere spelers, go-spelende computerprogramma's, of go-literatuur mogen raadplegen. Verder wordt iedereen

Select Game Setup

NIGC 1e ronde

Free Private? Open list?

flutenic [5k]

Rule Set: Japanese

Time System: Canadian

Board Size: 19

Main Time: 60:00

Handicap: 0

Byo-Yomi Time: 5:00

Komi: 6.5

Stones Per Byo-Yomi: 15

OK Retry Close Help

geacht zich beleefd te gedragen, waarbij bedacht moet worden dat op internet allerlei gespreksnuances verloren kunnen gaan, houd daar rekening mee.

V. Uitslag en procedurele bepalingen

ART. 13

De winnende speler dient de uitslag binnen zeven dagen na de speeldatum door te geven op de website van de NiGC of via email naar de NiGC-organisatie. De verliezende speler dient deze uitslag op de website te controleren. Bij ontbreken van de uitslag geldt de partij als onbeslist.

ART. 14

1. Indien spelers over de uitslag van een partij geen overeenstemming kunnen bereiken, wordt - nadat eerst is geprobeerd in goed overleg tot een oplossing te komen - de competitieleiding hiervan zo spoedig mogelijk, maar uiterlijk binnen zeven dagen na de speeldatum, in kennis gesteld. Deze kennisgeving wordt door beide spelers gedaan per elektronische post onder opgaaf van de redenen die tot het geschil hebben geleid. De spelers geven daarbij steeds zo veel mogelijk aan op welke punten zij het wel, en op welke punten zij het niet eens zijn met de andere speler en waarom.
2. Indien zich een geval voordoet als bedoeld in het vorige lid, confronteert de competitieleiding beide spelers met elkaars standpunten, waarna deze in de gelegenheid worden gesteld een reactie te geven op het standpunt van de ander. Daarna neemt de competitieleiding een beslissing over de uitslag, waarbij kan worden bepaald dat de partij geldt als gewonnen voor een van beide spelers, of als onbeslist, of dient te worden overgespeeld vóór een bepaalde datum. Deze beslissing wordt zo spoedig mogelijk aan beide spelers bekend gemaakt.
3. Bij een zwaarwegend conflict kan de wedstrijdleiding advies vragen bij de wedstrijdleader van de NGoB alvorens een besluit.

VI. Promotie en degradatie

ART. 15

1. De eindstand in een klasse wordt bepaald door achtereenvolgens:
 - a. het aantal wedstrijdpunten
 - b. het onderling resultaat
 - c. de som van de wedstrijdpunten van de verslagen tegenstanders (SODOS)
2. Indien met lid 1 van dit artikel geen onderscheid wordt gemaakt voor de klassering van twee of meer spelers, dan delen de spelers een plaats in de klassering. Voor de

indeling van het eerstvolgende seizoen zal voor deze spelers gebruik worden gemaakt van loting.

ART. 16

De procedure voor het plaatsen van spelers over de verschillende klassen, uitgaande van de einduitslag van het vorige seizoen is als volgt:

1. **Ranking** - Alle klassen worden onder elkaar gezet. Binnen elke klasse worden de spelers op volgorde van uitslag geplaatst. Zo verkrijgt men een lijst van de winnaar van de Hoofdklasse bovenaan, tot de verliezer van de laatste klasse onderaan.
2. **Promotie en degradatie** - De winnende speler van elke klasse wisselt van positie met de verliezende speler van de klasse erboven.
3. **Invoeging en verwijdering** - Nieuwe spelers worden op basis van hun actuele speelsterkte, maar conservatief, geplaatst in de lijst. Spelers die zich uitschrijven worden verwijderd.
4. **Verdeling** - De lijst wordt verdeeld in groepen van opeenvolgende spelers. De spelers in de eerste groep spelen in de Hoofdklasse, de spelers in de tweede groep spelen in de Eerste Klasse, etc. Deze verdeling is zo gelijkmatig mogelijk; bij voorkeur worden grote sterkteverschillen binnen een klasse vermeden.

ART. 17

Op de procedure beschreven in Art. 16 gelden deze uitzonderingen:

1. De promoverende speler uit de Eerste Klasse speelt het eerstvolgende seizoen in de Hoofdklasse - hij wordt na de procedure beschreven in Art. 16 lid 1 bovenaan de lijst gezet.
2. Er mogen, buiten de promoverende speler uit de Eerste Klasse, maximaal twee spelers in de Hoofdklasse geplaatst of ingevoegd worden.

ART. 18

Indien deze reglementen onvoldoende uitsluitel geven beslist de wedstrijdleiding.