

ЗАТВЕРДЖЕНО

Заступник Міністра

молоді та спорту України

_____ Матвій БІДН

_____ 2021 р.

ПРАВИЛА

спортивних змагань з го

I. Загальні положення

1. Правила спортивних змагань з го (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з го, які проводяться на території України. Правила розроблено з урахуванням правил Міжнародної Го Федерації (EGF). Вимоги цих Правил не поширюються на проведення міжнародних змагань з го.

2. Право внесення змін до Правил належить Федерації го (бадук, вейчі) України. Зміни до Правил вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.

3. Прийняття рішень в ситуаціях, що не передбаченні цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

4. Змагання з го проводяться з метою:

- 1) розвитку та популяризації виду спорту на території України;
- 2) визначення кращих спортсменів за результатами змагань;
- 3) підвищення спортивної майстерності учасників змагань;
- 4) покращення методів та практики суддівства;
- 5) обміну досвідом;
- 6) сприяння формуванню здорового способу життя громадян України;
- 7) активізації навчально-тренувальної роботи в спортивних організаціях.

5. Го – інтелектуальний, стратегічний вид спорту для двох гравців.

Го – гра без елементів випадковості, результат якої залежить виключно від знань, досвіду, навичок та майстерності гравців.

Го – настільна гра, в якій гравці змагаються у майстерності відгородити якомога більше території на ігровому полі, оточити найбільшу кількість каменів партнера та полонити найбільшу кількість груп партнера.

6. Терміни, використані в цих Правилах, вжито у наведених у Законі України «Про фізичну культуру і спорт» значеннях.

7. Антидопінговий контроль спортсменів, які беруть участь у змаганнях, здійснюється відповідно до Закону України «Про антидопінговий контроль у спорті» та Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті .

II. Організація та проведення змагань

Програма спортивних змагань визначається організаційним комітетом і затверджується Регламентом. Змагання можуть бути кваліфікаційними і популяризаторськими. Можливо проведення змагань «онлайн» за допомогою комп'ютерної та іншої техніки, при цьому

учасники змагань не обов'язково мають знаходитись в одному ігровому приміщенні. Обов'язковим є дотримання засад чесної гри.

Змагання можуть проводитись за різними системами їх проведення. Основні види особистих і командних змагань:

- 1) матчі;
- 2) матч – турніри;
- 3) кругова система;
- 4) олімпійська система («з вибуванням»);
- 5) швейцарська система («за жеребом»);
- 6) система Макмагон;
- 7) схевенінгенська система.

За рішенням організаційного комітету можуть застосовуватись інші системи змагань. Дозволяється проведення змагань, у яких на різних етапах застосовуються різні системи:

- 1) матчі проводяться між двома учасниками (командами). Матчі грають на більшу кількість перемог над тим же суперником з передбаченого числа партій;
- 2) матч-турніри проводяться з обмеженою кількістю учасників у декілька кіл за круговою системою. У турнірах за круговою і схевенінгенською системами учасники спочатку грають між собою першу партію (перше коло), потім, зі зміною кольору каменів, другу (друге коло) і т.д. У турнірах за системою з “вибуванням” поняття матч-турнір відноситься до випадку, коли учасники (команди) грають між собою одну за одною більш ніж одну партію (матч), що в цілому визначає учасника (команду), що залишається чи вибуває зі змагання;
- 3) у турнірах за круговою системою всі учасники (команди) зустрічаються за чергою один з одним. Після жеребкування черговість гри у турах і колір каменів визначаються за спеціальними таблицями. Черга гри в турах, а також визначення кольору каменів суперників у кожній партії відбувається за таблицями.

- Попередньо всі учасники турніру шляхом жеребкування одержують той чи інший номер, починаючи з першого по числу учасників турніру. Потім за відповідною таблицею визначається, які номери зустрічаються один з одним у кожному турі. Учасник, номер якого зазначений першим, грає чорними каменями. Якщо кількість учасників турніру непарна, число, що стоїть в першому стовпчику поза дужками, показує, що учасник з цим номером у даному турі вільний (Додаток 1);
- 4) у турнірах за олімпійською системою учасник (команда) вибуває зі змагань після програшу партії (матчу) або в особистих турнірах – після втрати визначеного числа очок;
 - 5) швейцарська система – турнірна система, за якою у кожному наступному турі зустрічаються суперники з однаковою або близькою

кількістю очок. За швейцарською системою проводяться змагання з великою кількістю учасників у разі, коли недоцільна система з вибуванням. У разі застосуванні швейцарської системи в першому турі пари суперників визначаються жеребкуванням. В кожному наступному турі між собою грають ті гравці, які набрали однакову кількість очок. У разі непарної кількості гравців з відповідною кількістю очок один із гравців опускається або підіймається в групу гравців із вищою або нижчою кількістю очок. В разі застосування швейцарської системи бажано мати парну кількість гравців, щоб у кожному турі для кожного гравця знайшовся суперник. В разі непарної кількості гравців запроваджують фіктивного гравця, який програє усі партії, а один із гравців у кожному турі відпочиває (йому зараховується перемога над фіктивним гравцем). Кількість турів за швейцарською системою визначається часовими рамками, в яких проводиться турнір. Вона більша від кількості турів, необхідних у разі застосування системи з вибуванням принаймні на два-три тури. Переможець турніру визначається за кількістю набраних очок. В разі рівної кількості набраних очок застосовуються додаткові показники, першим із них є коефіцієнт Бухгольца (сума очок суперників). Швейцарська система застосовується в турнірах з великою кількістю учасників і обмеженою кількістю турів.

Співвідношення, що рекомендуються:

16 – 30 учасників – 5 – 9 турів;

30 – 50 учасників – 9 – 12 турів;

50 і більше учасників – 12 – 15 турів.

Перед початком турніру проводиться жеребкування. У першому турі зустрічаються номери 1 і 2, 3 і 4, 5 і 6, і т.д., гравці з непарними номерами грають каменями чорного кольору. У наступних турах зустрічаються між собою учасники, що мають однакову кількість очок, у кожній з таких “очкових” груп за жеребом, що проводиться перед початком туру чи заздалегідь. Якщо в якій-небудь групі виявиться непарне число учасників, для останнього з них суперник визначається в найближчій нижчій “очковій” групі. Але таке переміщення, а також пов'язана з цим необхідність учаснику з нижчої “очкової” групи проти учасника з вищої “очкової” групи, за можливістю, не можуть двічі стосуватися того самого учасника (один “спуск” у нижчу групу та один “підйом” до суперника з вищої “очкової” групи взаємно знищують один одного). Учасники не можуть зустрічатися між собою більше одного разу. Якщо жереб зведе їх удруге, жеребкування має відбутися знову. Якщо в даній “очковій” групі взагалі не можуть бути отримані нові пари для усіх учасників, для тих з

них, хто залишився без суперників, такі знаходяться за жеребом в найближчій нижчій групі, а якщо її немає, то до них мають “спуститися” суперники з найближчої вищої групи. Колір каменів визначається жеребом, що забезпечує рівномірне чергування гри чорними і білими каменями. Число партій, зіграних чорними і білими, у жодного учасника не має відрізнятись більш ніж на одну (в разі парної кількості турів – на дві), причому гра одним кольором більш двох партій поспіль не допускається. Жеребкування вважається закінченим і набирає сили після того, як воно зроблене у всіх групах. Турнір бажано починати і проводити в разі парної кількості учасників. Якщо в якийсь момент у змаганні буде непарне число учасників, хто-небудь з останньої “очкової” групи (щоразу обов'язково інший) залишається вільним і одержує очко (плюс). Учасник, що пропустив тур, може за згодою суддівської колегії продовжити гру, беручи участь у жеребкуванні відповідно до фактичного набраного числа очок.

У разі рівної кількості очок Регламент (або Технічний регламент, який затверджується головним суддею змагань) може передбачати проведення додаткового змагання чи підрахунок за системою коефіцієнтів, що підсумовують очки всіх суперників, з якими ці учасники зустрічалися. Якщо в числі таких суперників виявиться учасник, що вибув з турніру, вважається, що в партіях, які залишилися, він набрав би кількість очок, яка дорівнює середньому результату учасників, які в момент припинення ним гри знаходилися в його “очковій” групі;

- б) система Макмагон – схема проведення спортивних змагань, в основі якої лежить швейцарська система, але гравці мають різну кількість очок перед початковим туром. Система Макмагон застосовується тоді, коли в турнірі беруть участь гравці з великою різницею рівня гри, а також коли неможливо провести кількість турів, яка була б доцільною в разі цієї кількості учасників за швейцарською системою. В першу чергу в ході організації змагання формується найсильніша група з відповідної кількості гравців. Число гравців у верхній групі має бути парним (8, 12, 16 або 24) для уникнення спусків в першому турі. Ці гравці борються за перемогу в турнірі, інші – в менш вигідних умовах. Кожному гравцеві у верхній групі перед початком змагань присуджується відповідна кількість очок в залежності від кількості інших груп. Гравці, рівень яких нижчий від рівня найслабшого гравця в групі на один рівень рангу («дан», «кю»), отримують на одне очко менше і так далі до найслабшого гравця. Організатори турніру можуть вирішити також утворити меншу кількість груп, об'єднуючи в кожному гравців з близькими рівнями. Далі турнір проводиться за правилами, аналогічними правилам швейцарської системи. У кожному турі, за можливості, зустрічаються гравці з однаковою кількістю очок. Кількість турів визначається розміром

найсильнішої групи і є більшою, ніж у випадку застосування олімпійської системи. В ході визначення кількості турів основним є фактор часу. Найчастіше кількість турів становить 5 - 6. Переможець визначається за кількістю набраних очок. За виграш партії гравцю нараховується очко. В разі рівності кількості набраних очок у кількох гравців місце гравця визначають додаткові показники: за системою Бухгольца або її варіантами;

- 7) у командних турнірах може застосовуватись схевенінгенська система, за якою всі учасники однієї команди грають за чергою з усіма учасниками іншої команди. Черговість гри визначається спеціальними таблицями (Додаток 2).

III. Регламент змагань, заявки, мандатна комісія

1. Всеукраїнські змагання проводяться згідно з відповідним Регламентом на поточний рік, затвердженим у відповідному органі державної влади. Регламент змагань місцевого та регіонального рівня затверджуються у відповідних спорткомітетах та осередках Федерації го (бадук, вейчі) України (далі – УФГо).

2. Регламент складається з розділів:

- 1) мета і завдання змагань;
- 2) місце, час проведення змагань та програма змагань;
- 3) умови, що визначають коло учасників змагання;
- 4) система проведення змагань;
- 5) контроль часу для обмірковування;
- 6) правила підрахунку очок;
- 7) визначення кольору;
- 8) критерії визначення переможців та призерів;
- 9) система нагородження переможців;
- 10) особливості заходів безпеки на змаганнях.

3. В разі однакової кількості очок для визначення зайнятих місць у змаганнях використовують наступні критерії:

- 1) система коефіцієнтів, що порівнює суму очок учасників, з якими проведені партії, (коефіцієнт Бухгольца);
- 2) система коефіцієнтів, що порівнює суму очок учасників, над якими досягнута перемога (коефіцієнт Бергера);
- 3) сума коефіцієнтів Бухгольца суперників;
- 4) результат особистих зустрічей в змаганні;
- 5) додаткова гра між учасниками з однаковою кількістю очок;
- 6) рейтинг.

4. Для командних змагань може бути передбачено:

- 1) додаткове змагання;

- 2) залік результату матчу (матчів) між командами, що набрали однакове число очок;
- 3) система порівняння сум кількості очок, набраних у кожному матчі.
 5. Для особисто-командних змагань необхідно встановлювати мінімум зіграних партій (дві третини від загального числа), що дає право на участь в особистому заліку.
 6. Заявки на участь у змаганнях подаються до Організаційного комітету.
 7. Організаційний комітет призначає мандатну комісію, яка приймає заявки на участь у змаганнях, перевіряє відповідність поданих претендентами на участь у змаганнях даних, вимогам до учасників змагань (відповідність рейтинговим нормам, підтвердження відбору на попередніх етапах змагань, дозвіл лікаря, інші критерії допуску до змагань) та приймає рішення щодо допуску спортсменів до змагань.
 8. Протокол змагань, підготовлений головним суддею, має містити наступне:
 - 1) назва, місце та дата проведення змагань;
 - 2) інформація щодо виконаних розрядних норм;
 - 3) фінальна таблиця із зазначенням прізвищ та імен учасників.

IV. Учасники змагань, представники команд

1. Керівництво змаганнями здійснює Організаційний комітет в обов'язки якого входить:
 - 1) розробка і затвердження Регламенту;
 - 2) підготовка до проведення змагання;
 - 3) призначення суддівської колегії чи судді;
 - 4) вирішення ситуацій, що виникають у процесі змагання і не входять до компетенції суддівської колегії;
 - 5) розгляд випадків порушення дисципліни, включаючи виходи зі змагання чи неявки на окрему партію без поважної причини;
 - 6) підведення підсумків змагання.Організаційний комітет проводить реєстрацію, організовує сайт змагань в мережі Інтернет, забезпечує меблями та комплектами для гри відповідної якості. Протягом змагань забезпечує розподіл гравців за столами, гарантує відповідні умови гри (освітлення, температура, рівень шумів, прийнятне жеребкування), висвітлення поточних результатів. Головний суддя оголошує результати і подає звіт у відповідні інстанції.
2. Представник (капітан) команди призначається зі складу учасників команди, який забезпечує:
 - 1) захист інтересів учасників команди;
 - 2) інформування учасників команди;

- 3) оформлення заявки на змагання;
- 4) дисципліну учасників та дотримання етики гри.

Представник (капітан) команди не має права:

- 1) втручатися в розпорядження суддів;
- 2) обговорювати хід гри з учасниками змагань;
- 3) зловживати повноваженнями.

3. Основні правила поведінки учасників змагання включають:

- 1) виконання рішень суддів;
- 2) знання та виконання Регламенту;
- 3) виконання правил внутрішнього розпорядку;
- 4) повагу до суперників та суддів;
- 5) участь у змаганнях до їх повного закінчення.

Усі особи в ігровому приміщенні та поблизу нього зобов'язані дотримуватись тиші. Мобільні пристрої мають працювати в режимі «без звуку». Пропуск туру в змаганнях допускається винятково за наявності поважних причин. Рішення щодо продовження участі в змаганнях приймає Організаційний комітет. Учасникам, які стартують в змаганнях у верхній групі (система проведення змагань Макмагон), заборона на пропуск турів залишається в силі на всіх змаганнях. До гравців, які порушили ці вимоги, застосовуються дисциплінарні санкції.

Під час гри учасники не можуть робити неетичні ходи та привертати увагу інших, створюючи галас (гучно ставити камінь на дошку, коментувати ходи, лягати або заважати в будь-який інший спосіб).

Протягом гри учасникам змагань заборонено досліджувати свою гру на іншій дошці або використовувати для цього будь-які книги, журнали, довідники чи технічні пристрої. Заборонено брати поради у інших гравців. В разі втручання сторонніх осіб учасник змагань зобов'язаний звернутися до судді. Учасникам змагань і глядачам забороняється турбувати або заважати гравцям будь-якими засобами. Забороняється впливати на хід гри натяками, підказками, попередженнями або зауваженнями.

До гравців або глядачів, які порушують Правила, застосовуються санкції, як крайній засіб. Судді зобов'язані ретельно зважити наслідки вжитих санкцій. За одне порушення може бути застосована тільки одна з наступних санкцій:

- 1) порада (суддя пояснює правила поведінки і з того часу необхідно гравцям і глядачам дотримувались поради);
- 2) попередження (суддя може оголосити попередження одному або обом гравцям);
- 3) ігрова штрафна санкція (в разі, якщо гравець отримує більше двох попереджень в одній грі, суддя накладає санкцію – програш);

4) інші санкції (зменшення ліміту часу, видалення з туру, видалення з турніру, заборона у входженні до супер-групи в майбутньому турнірі, зниження рейтингу).

V. Суддівська колегія

1. Для безпосереднього керівництва проведення змагань, забезпечення дотримання Правил та створення сприятливих умов учасникам, призначається суддівська колегія до складу якої входять:

- 1) головний суддя;
- 2) заступник головного судді, у разі необхідності декілька заступників (проведення змагань у декількох приміщеннях одночасно, позмінна робота суддів);
- 3) головний секретар змагань;
- 4) судді;
- 5) лікар;
- 6) асистенти та технічні працівники;
- 7) волонтери.

2. Кількість суддів визначається за критеріями:

- 1) в особистих змаганнях національного рівня – один суддя не більше, ніж на 5 граючих пар;
- 2) у командних – один суддя не більше, ніж на 6 граючих пар;
- 3) у зональних, обласних, міських – один суддя не більше, ніж на 7 пар;
- 4) в інших змаганнях – один суддя не більше, ніж на 8 граючих пар.

3. Функції головного судді змагання:

- 1) участь у роботі Організаційного комітету;
- 2) розробка за потреби додаткових умов змагання;
- 3) проведення організаційних зборів учасників;
- 4) оголошення додаткових умов змагання;
- 5) проведення жеребкування учасників;
- 6) спостереження за ходом змагання;
- 7) виставлення результатів у турнірній таблиці;
- 8) виключення учасників зі змагання;
- 9) включення учасників у змагання;
- 10) вирішення конфліктів, що виникають у процесі змагання;
- 11) накладення стягнень на учасників;
- 12) оголошення результатів змагання;
- 13) складання та подання звіту до організації, що проводила змагання.

Головний суддя має право скасувати проведення змагання або його частини у випадку непридатності місця проведення змагань чи виникнення надзвичайних обставин.

4. Функції заступника головного судді змагання:

- 1) участь у роботі Організаційного комітету;
- 2) проведення організаційних зборів учасників;
- 3) спостереження за ходом змагання;
- 4) виставлення результатів у турнірній таблиці;
- 5) вирішення конфліктів, що виникають у процесі змагання;
- 6) оголошення результатів змагання.

5. Функції головного секретаря змагання:

- 1) реєстрація учасників змагань;
- 2) виставлення результатів у турнірній таблиці;
- 3) допомога в оформленні документації для звіту.

6. Функції судів змагання:

- 1) участь у роботі Організаційного комітету;
- 2) спостереження за ходом змагання;
- 3) виставлення результатів у турнірній таблиці;
- 4) вирішення конфліктів, що виникають у процесі змагання.

7. Функції лікаря змагання:

- 1) допуск до змагань;
- 2) спостереження за ходом змагання;
- 3) надання першої медичної допомоги у разі необхідності.

8. Функції асистентів та технічних працівників змагання:

- 1) участь у роботі Організаційного комітету;
- 2) спостереження за ходом змагання;
- 3) забезпечення технічних умов проведення змагань.

7. Функції волонтерів змагання:

- 1) участь у роботі Організаційного комітету;
- 2) допомога суддям в проведенні змагань.

VI. Апеляційна комісія

Апеляційна комісія обирається перед початком змагання з найбільш досвідчених учасників змагань. У разі виникнення спірних питань між гравцем і суддівською колегією, гравець має право звернутись до апеляційної комісії. Апеляційна комісія зобов'язана заслухати позицію обох сторін і винести остаточний вердикт, обов'язковий до виконання усіма учасниками змагань. Якщо хтось із членів апеляційної комісії зацікавлений у тому чи іншому варіанті вирішення питання, його необхідно замінити на неупередженого учасника змагань. Гравці можуть звертатись до апеляційної комісії в разі потреби в письмовому вигляді. Рішення апеляційного комітету підлягають письмовому оформленню і додаються до звіту головного судді змагань.

VII. Інвентар та устаткування

1. Для гри го можуть використовуватись ігрові поля (дошки) розміченим лініями: 19 x19, (інколи 13 x 13 або 9 x 9). В офіційних змаганнях УФГо використовуються дошки 19 x19. Стандарним вважається розмір дошки: 45 см за вертикаллю, 42 см за горизонталлю. Відстань між вертикальними лініями – 2,21 см, між горизонтальними – 2,36 см. Можливі незначні відхилення від вказаних розмірів (Додаток 3).

2. Камені (фішки, шашки) – ігровий матеріал округлої (лінзоподібної) форми двох кольорів: чорного та білого. Розміри каменів: діаметр – 2,18 см, товщина в центрі каменя – 1,05 см (допускається товщина каменя від 0,5 см до 1,2 см). Комплект каменів для гри го складається з такої кількості каменів, щоб їх вистачило для повного заповнення дошки каменями (для дошки 19 x 19 = 361 (181 чорних і 180 білих). Камені зберігаються в двох ємкостях (чаші), які мають вміщувати повний комплект (Додаток 3).

3. Для обслуговування змагань з го використовуються «шахові» годинники, які можуть враховувати основний час, витрачений на обмірковування ходів кожного з гравців, та додатковий час для врахування часу в режимі догравання на «бойомі» (овертаймі). Це можуть бути додатні для контролю ігрового часу кожного гравця механічні або електронні годинники. В разі використання основного часу надається додатковий час на обмірковування. В разі повного використання додаткового часу зараховується поразка (Додаток 3).

4. В разі проведення змагань «онлайн» використовуються обумовленні ігрові го-сервери, які повністю забезпечують спортивні вимоги .

VIII. Правила гри го

В Україні в офіційних змаганнях використовуються Правила, які базуються на японських правилах гри з однією відмінністю - нічії виключені:

- 1) мета гри – набрати більше очок ніж партнер;
- 2) грають два гравці. Один використовує чорний ігровий матеріал «камені», другий - білі «камені»;
- 3) гра починається з порожньої «дошки» (ігрове поле розліноване 19 вертикальними і 19 горизонтальними лініями, які створюють 361 ігровий перетин);
- 4) ходи роблять за чергою. Першими ходять чорні;

- 5) хід – постановка каменя на вільний перетин ліній. Виставлений камінь не пересувається;
- 6) хід складається з постановки каменя і у разі необхідності, зняття з дошки оточених каменів партнера. Після завершення ходу на дошці можуть залишатися тільки ті камені, до яких прилягає хоча б один вільний перетин ліній («даме»);
- 7) оточення каменя або групи каменів партнера здійснюється послідовними ходами на прилеглі до них перетини (даме). В разі зайняття останнього даме оточенні камені обов'язково знімаються з дошки;
- 8) заборонено робити хід, який приводить до самооточення (відсутність хоча б одного даме). Виключення становлять самооточувальні ходи, які приводять до оточення каменя чи каменів партнера. В цьому випадку обов'язково оточені камені партнера знімаються з дошки, чим вивільняються даме для виставленого каменя;
- 9) заборонено робити хід, який приводить до повторення позиції, яка вже була на дошці (правило «ко»), не залежно від того, на якому ході в партії така позиція вже існувала. Правило ко вводиться з метою уникнення безкінечних партій;
- 10) в разі відсутності ходів, які приносять очки, гравець може відмовитись від ходу («пас»). Якщо партнер теж відмовляється від ходу (пас) - гра закінчується;
- 11) після закінченні гри партнери погоджують статус каменів та території, починається підрахунок очок для визначення переможця. Якщо гравці після завершення партії не згодні щодо статусу будь-яких каменів, призначається догравання до повного оточення і зняття каменів з дошки або узгодження статусу каменів;
- 11) очки нараховуються за «територію», за «оточені» камені партнера та за «полонені» камені партнера. Сума очок більша у переможця;
- 12) «територія» - порожня частина дошки, оточена каменями одного кольору. Кожний вільний від каменів перетин території приносить 1 очко;
- 13) «оточені» камені – зняті з дошки камені партнера. Кожний оточений камінь приносить 1 очко;
- 14) «полонені» камені – камені партнера, які знаходяться на території гравця і можуть бути оточені в разі будь-якого спротиву партнера. Після закінчення гри знімаються з дошки без повного оточення. Кожний полонений камінь приносить 1 очко;
- 15) перетини ліній, які оточені каменями різних кольорів, вважають «нейтральними» і в разі підрахунку очок не враховуються;
- 16) з метою компенсації переваги чорних, яка виникає у зв'язку з їх правом першого ходу, в разі підрахунку очок від території чорних

віднімають «комі» у розмірі 6,5 очок. Неціла величина комі запобігає нічийним результатам;

- 17) протягом гри гравець може відмовитись від продовження, погодившись на поразку без підрахунку очок;
- 18) після того, як обидва гравці підтвердили результат, він не може бути змінений за будь-яких обставин;
- 19) для обмеження часу на обмірковування ходів у партіях вводиться контроль часу для кожного гравця. Після закінчення основного часу гравця вступає в дію режим додаткового часу («бойомі»). Кількісні характеристики основного часу та «бойові» встановлюються Регламентом;
- 20) контроль часу може бути зупинений в разі наступних обставин: гравцями - на початку процедури підрахунку очок; гравцем - для звернення до судді; суддею - для прийняття рішення в спірних ситуаціях.

ІХ. Етика гри го

Загальноприйняті етичні норми:

В цілому етика го покликана забезпечити доброзичливу атмосферу гри і взаємоповагу. Вважаються неприпустимими будь-які дії, які заважають партнеру грати, викликають незадоволення чи створюють знервовану обстановку. Під час гри ніхто, крім гравців, які грають за дошкою, і судді не мають права торкатись до каменів та дошки. На дошку, навіть не під час гри, не можна ставити або класти нічого, крім каменів го. Не етично заповнення бланка з результатом партії на ігровій дошці.

За грою не приймають їжу, але припустимо, особливо в тривалих партіях, пити в процесі гри чай, воду або інший безалкогольний напій.

За японською традицією гравці безпосередньо перед початком партії мають вклонитися один одному і побажати вдалої гри. Камінь рекомендується тримати, затиснувши між вказівним і середнім пальцем (середній палець зверху) - це дозволяє зручно ставити камені, не зрушуючи ті, що вже стоять на сусідніх перетинах. Брати камінь з чаші слід тільки тоді, коли вибір наступного ходу зроблений. Не слід брати кілька каменів, перебирати їх в чаші, гриміти камінням - це заважає партнерові і сприяє необміркованим ходам.

У го діє правило аналогічне шахового - «торкнув – ходи». Хід вважається зробленим, якщо гравець поставив камінь на дошку і відпустив руку, яка утримує його («відняв руку - хід зроблений»). Переміщати вже поставлений камінь, від якого віднята рука, не етично. Гравцеві, який зробив це, оголошується попередження або зараховується поразка. Вкрай

не етичним вважається просити повернути зроблений хід назад, тим більше - наполягати на цьому.

Свідоме продовження програної партії може вважатися ознакою неповаги до партнера, так як змушує його робити ходи, коли інтерес до гри вже втрачено, а також сприймається як розрахунок на випадкову грубу помилку або «гра на час». Після завершення партії гравці мають ще раз вклонитися і подякувати один одному за гру.

Після фіксації результату гравці спільно прибирають камені з дошки в чаші. Кожен знімає камені свого кольору. Вважається доречним просити у партнера, який виграв, показати помилки, з його точки зору, дати оцінку грі в цілому або навіть повністю розібрати зіграну тільки що партію.

X. Місце проведення змагань, підготовка тощо

Місце проведення змагань має забезпечити зручні умови учасникам змагань і відповідати санітарним нормам гігієни інтелектуальної праці.

Передбачається наступне:

- 1) стіл з пласкою стільницею, двостороннім доступом для ніг із розрахунку один стіл на двох учасників. На столі має бути вільно розміщено комплект для гри та годинник. На столах має бути достатньо місця для ведення запису гри кожним із учасників. Розміри столу: висота = 70-75 см, ширина = 60-80 см, довжина = 80-100 см. В разі поєднання мінімальних розмірів можливе використання столу зі стільницею на дві пари учасників;
- 2) стілець для кожного учасника може відрізнитись за конструкцією, але має бути зручним і міцним;
- 3) приміщення для проведення змагань має бути достатньо великим для розміщення ігрових місць, суддівської колегії, глядачів та гостей змагань. Передбачається достатньо прийнятне освітлення, опалення, кондиціонування повітря, шумоізоляція та наявність вбиральні;
- 4) підготовка приміщень проводиться завчасно. Головний суддя напередодні змагань перевіряє підготовку приміщення та інвентарю;
- 5) в разі проведення змагань «он-лайн» умови участі забезпечуються самими учасниками змагань.

XI. Медичний контроль

До участі у змаганнях допускаються тільки ті учасники, які пройшли медогляд і надали мандатній комісії відповідні довідки (відмітки лікаря в заліковій класифікаційній книжці спортсмена). Організаційний комітет має забезпечити учасників змагань засобами індивідуального захисту.

Директор департаменту фізичної
культури та неолімпійських видів
спорту

Людмила ПАНЧЕНКО

ПОГОДЖЕНО
Президент Федерації го
(бадук, вейчі) України
Дмитро ЯЦЕНКО
_____ 2021 р.



Таблиці для кругової системи:

при 3 чи 4 учасниках

Тур

1:	1 – (4)	2 – 3
2:	(4) – 3	1 – 2
3:	2 – (4)	3 – 1

при 5 чи 6 учасниках

Тур

1:	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
2:	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
3:	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
4:	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

при 7 чи 8 учасниках

Тур

1:	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2:	(8) – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3:	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4:	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6:	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7:	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

при 9 чи 10 учасниках

Тур

1:	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
2:	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
3:	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
4:	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
6:	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7:	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
8:	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9:	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

при 11 чи 12 учасниках

Тур

1:	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
2:	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
3:	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
4:	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
6:	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7:	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
8:	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9:	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
10:	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
11:	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

при 13 чи 14 учасниках

Тур

1:	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
2:	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
3:	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
4:	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
6:	(14) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7:	4 – (14)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
8:	(14) – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9:	5 – (14)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
10:	(14) – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
11:	6 – (14)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
12:	(14) – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
13:	7 – (14)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

при 15 чи 16 учасниках

Тур

1:	1 – (16)	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
2:	(16) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	1 – 2
3:	2 – (16)	3 – 1	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
4:	(16) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (16)	4 – 2	5 – 1	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
6:	(16) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7:	4 – (16)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
8:	(16) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9:	5 – (16)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 15	11 – 14	12 – 13
10:	(16) – 13	14 – 12	15 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
11:	6 – (16)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 15	13 – 14
12:	(16) – 14	15 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
13:	7 – (16)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 15
14:	(16) – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
15:	8 – (16)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1

при 17 чи 18 учасниках

Тур

1:	1 – (18)	2 – 17	3 – 16	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
2:	(18) – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	14 – 6	15 – 5	16 – 4	17 – 3	1 – 2
3:	2 – (18)	3 – 1	4 – 17	5 – 16	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
4:	(18) – 11	12 – 10	13 – 9	14 – 8	15 – 7	16 – 6	17 – 5	1 – 4	2 – 3
5:	3 – (18)	4 – 2	5 – 1	6 – 17	7 – 16	8 – 15	9 – 14	10 – 13	11 – 12
6:	(18) – 12	13 – 11	14 – 10	15 – 9	16 – 8	17 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7:	4 – (18)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 17	9 – 16	10 – 15	11 – 14	12 – 13
8:	(18) – 13	14 – 12	15 – 11	1 + 10	17 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9:	5 – (18)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 17	11 – 16	12 – 15	13 – 14
10:	(18) – 14	15 – 13	16 – 12	17 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
11:	6 – (18)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 17	13 – 16	14 – 15
12:	(18) – 15	16 – 14	17 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
13:	7 – (18)	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1	14 – 17	15 – 16
14:	(18) – 16	17 – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
15:	8 – (18)	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	14 – 2	15 – 1	16 – 17
16:	(18) – 17	1 – 16	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
17:	9 – (18)	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	14 – 4	15 – 3	16 – 2	17 – 1

Таблиці для схевенінгенської системи:

при 8 учасниках (4x4)

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур
1 – I	I – 2	3 – I	I – 4
2 – II	II – 3	4 – II	II – 1
3 – III	II – 4	1 – III	III – 2
4 – IV	IV – 1	2 – IV	IV – 3

при 10 учасниках (5x5)

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур
1 – I	I – 2	3 – I	I – 4	5 – I
2 – II	II – 3	4 – II	II – 5	1 – II
3 – III	III – 4	5 – III	III – 1	2 – III
4 – IV	IV – 5	6 – IV	IV – 2	3 – IV
5 – V	V – 1	7 – V	V – 3	4 – V

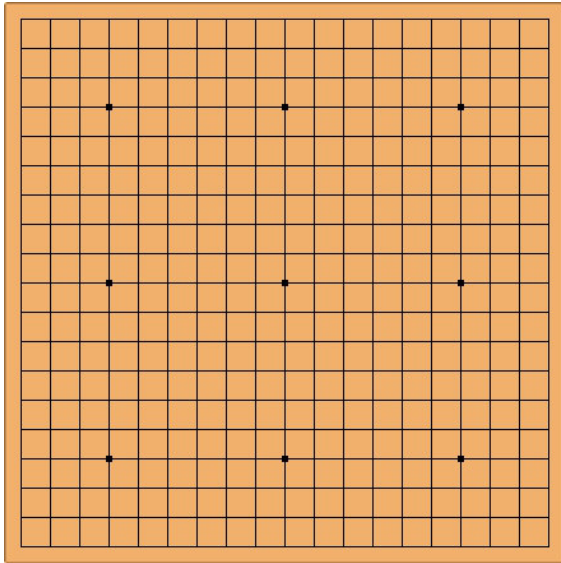
при 12 учасниках (6x6)

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур
1 – I	I – 2	3 – I	I – 4	5 – I	I – 6
2 – II	II – 3	4 – II	II – 5	6 – II	II – 1
3 – III	III – 4	5 – III	III – 6	1 – III	III – 2
4 – IV	IV – 5	6 – IV	IV – 1	2 – IV	IV – 3
5 – V	V – 6	1 – V	V – 2	3 – V	V – 4
6 – IV	VI – 1	2 – VI	VI – 3	4 – VI	VI – 5

при 14 учасниках (7x7)

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	7 тур
1 – I	I – 2	3 – I	I – 4	5 – I	I – 6	7 – I
2 – II	II – 3	4 – II	II – 5	6 – II	II – 7	1 – II
3 – III	III – 4	5 – III	III – 6	7 – III	III – 1	2 – III
4 – IV	IV – 5	6 – IV	IV – 7	1 – IV	IV – 2	3 – IV
5 – V	V – 6	7 – V	V – 1	2 – V	V – 3	4 – V
6 – VI	VI – 7	1 – VI	VI – 2	3 – VI	VI – 4	5 – VI
7 – VII	VII – 1	2 – VII	VII – 3	4 – VII	VII – 5	6 – VII

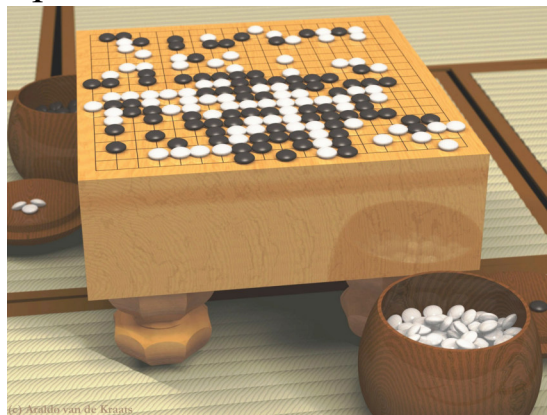
Ігрове поле (дошка 19x19)



Чаші та камені



Традиційний гобан

Годинники для контролю часу
електронні

механічні



Зміст

I.	Загальні положення.....	1
II.	Організація та проведення змагань.....	2-5
III.	Положення про змагання, заявки, мандатна комісія..	6-7
IV.	Учасники змагань, представники команд.....	8-9
V.	Суддівська колегія.....	10-11
VI.	Апеляційна комісія.....	12
VII.	Інвентар та устаткування.....	13
VIII.	Правила гри го.....	14-15
IX.	Етика гри го.....	16
X.	Місце проведення змагань, підготовка, тощо.....	17
XI.	Медичний контроль.....	18
XII.	Додаток 1.....	19-21
XIII.	Додаток 2.....	22
XIV.	Додаток 3.....	23