



## TÜRKİYE ONLINE GO TURNUVA YÖNERGESİ

### **1.AMAC:**

2020 yılında tüm dünya gibi Türkiye'yi de etkileyen Covid-19 salgını her türlü güncel Go faaliyetlerimizle birlikte muhtelif Go turnuvalarımızı da olumsuz yönde etkilemiştir. 2021 yılı itibarıyla sözkonusu olumsuz etkilerin devam etmesi sebebiyle TGOD PLAYOFF SİSTEMİ'nin online (çevrimiçi) turnuvalarla devam ettirilmesine karar verilmiştir. İşbu yönerge yürürlükteki TGOD PLAYOFF YÖNERGESİ'nin tamamlayıcı yönergesi niteliğindedir.

### **2.TANIMLAR:**

#### **Dernek:**

Türkiye Go Oyuncuları Derneği, kısaca TGOD.

#### **Yönetim Kurulu:**

Türkiye Go Oyuncuları Derneği Yönetim Kurulu, kısaca YK.

#### **Turnuva:**

TGOD Turnuva Takvimi'nde yer alan ve TGOD PLAYOFF SİSTEMİ'ne dahil olan turnuva.

#### **Turnuva Organizasyon Komitesi :**

Turnuva organizasyonundan sorumlu kişi ve/veya ekip.

#### **Oyuncu :**

Turnuvaya katılan oyuncu.

#### **Üst Grup:**

McMahon turnuva eşleştirme sistemi ile yapılan turnuvalarda en yüksek McMahon puanının verildiği grup.

#### **Üst Grup Oyuncusu:**

Turnuvaya katılan ve Üst Grupta bulunan oyuncu.

#### **Hakem:**

Turnuva süresince turnuvanın genel işleyişini ve özellikle Üst Grup maçlarını takip edecek kişi / kişiler.

#### **İtiraz ve Oyun Değerlendirme Kurulu:**

Oyunlarla ilgili ihtilaflı durumların ortaya çıkması durumunda ilgili itirazları ve oyunların değerlendirilmesi ile sorumlu kurul.

#### **GoR (Go Rating):**

Bir oyuncunun Avrupa Go Veritabanı'nda (AGV) bulunan seviyesini ifade eden sayıdır.

#### **Turnuva Platformu :**

Online turnuvanın düzenleneceği platformdur.

Turnuvalar sadece KGS Go Sunucusu üzerinden, KGS Türk Odası'nda ve KGS Turnuva Sistemi kullanılarak gerçekleştirilecektir.

Bu sistem ile ilgili talepte bulunan Dernekler ve Turnuva Organizatörleri YK'nın görevlendirdiği bilirkişiler tarafından bilgilendirilecektir.

#### **KGS Hesap Adı :**

İşbu turnuva sisteminde oyuncunun KGS'den alması gereken hesap adıdır.

Oyuncunun daha önce KGS'den alınmış hesapları işbu turnuva sisteminde kullanılmayacaktır.

Oyuncu alacağı hesap adını "ad-soyad bitişik" şekilde almak durumundadır. KGS 10 harften fazlasına izin vermemektedir. Buna uygun şekilde kullanıcı adınızı düzenlemeniz gerekmektedir. Örneğin; ErenKurter, ErenKurte, ErenKurt, ErenKur, ErenKu, ErenK

Oyuncu turnuva kayıtlarını yapmadan evvel hesabının seviyesini turnuva kayıt sayfasında beyan edeceği seviyeye getirmekle sorumludur. KGS Turnuva Arayüzü'nde oynanan oyunlar hesap seviyesini etkilememektedir.

### **3.KURALLAR VE MAÇ USULÜ**

**3.1.**Oyuncuların standart turnuvalarda olduğu gibi ve Go oyununun ruhuna uygun olarak, maç sırasında herhangi bir yazılı Go materyali (kitap, joseki sözlüğü, ölüm-yaşam problemi, vs..) kullanılmaları, başka bir oyuncudan yazılı veya sözlü yardım almamaları ve ayrıca hiçbir surette akıllı Go programlarında destek almamaları beklenir.

Maç sırasında veya sonrasında herhangi bir desteğin / yardımın tespit edilmesi veya şüphe oluşması durumunda İtiraz ve Oyun Değerlendirme Kurulu durumu değerlendirecek olup, yukarıda bahsedilen kuraldışı durumlardan birini tespit etmesi durumunda oyuncuya YK tarafından, turnuvadan ihraç etmek ve oyuncunun süreli ve süresiz olarak, düzenleyici ve destekleyici derneklerin turnuvalarından men edilmesi olarak örneklendirilebilecek ancak bununla da sınırlı olmayan yaptırımlar uygulanabilir.

**3.2.**Üst Grup'taki ( Üst Grup oyuncuları ve Üst Grup oyuncuları ile oynama ihtimali bulunan oyuncular ) maçlar süresince oyuncuların kendilerini ve maçlarını oynadıkları ekranlarını gösterecek şekilde 2 farklı açıda canlı kamera bağlantısı ile birlikte ses bağlantısı yapmaları gerekmektedir. Bu bağlantı hakemler tarafından turnuvada herhangi bir hile şüphesi kalmayana dek saklamak üzere kayıt altına alınacaktır. Ayrıca bu bağlantılarda hakemler aynı anda en fazla 8 oyuncuyu takip edecek olup turnuva sürecinde en az 2 hakem görev alacaktır. Aşağıda belirtilen platformların bilgileri kayıt sayfasında belirtilmelidir.

- Ön Kamera ve Mikrofon için bilgisayarda kullanılacak program Discord
- Arka Kamera için telefonda/bilgisayarda kullanılacak program Google Meet olacaktır.

Kamera bağlantısı örnek görseli aşağıdaki verilmiştir;



**3.3.**Maç süresi boyunca kamera bağlantısı görüntüsünden çıkılmaması gerekmektedir. Yalnızca hakemlerin onay verdiği zamanlarda 3 defaya mahsus olmak üzere en fazla 5 dakikalık ihtiyaç arası verilebilir.

**3.4.**İnternet ve/veya kamera bağlantısı problemi yaşanması durumunda bağlantının en fazla 10 dakika içinde tekrar sağlanması gerekir, bağlantı bulunmayan süreçte süre devam eder, ancak kamera bağlantısı kopan oyuncu hamle yapamaz. Eğer bağlantısı kopan oyuncu 10 dakika içinde bağlanmazsa maçını hükmen kaybetmiş sayılır.

**3.5.**Maç süresince kulaklık gibi iletişim kurulabilecek aksesuarlar ve şapka ve güneş gözlüğü gibi, oyuncunun görülmesini engelleyecek aksesuarların kullanılması yasaktır. Maçların yapıldığı ortam ortak ses bağlantısı yapılması sebebiyle sessiz bir alan olmalıdır. Hakemler gerekli görüldüğü durumlarda oyunu durdurup kamera bağlantısının görüş açısını değiştirtmeyi hatta karşılaşmanın yapıldığı alanın tamamen gösterilmesini talep edebilir. Oyuncular hakemin yönlendirmelerine uymakla yükümlüdürler.

**3.6.**Herhangi bir oyuncu kurallara ve hakemlerin yönlendirmelerine uymazsa maçını hükmen kaybetmiş sayılır. Bu konu üzerindeki ihtilafları turnuva itiraz kurulu çözmekle yetkilidir.

**3.7.**Turnuvaların herhangi bir şekilde ön-kayıt süreci bulunmayacaktır. Turnuvaların kayıt sayfalarından yapılan başvuru, kesin kayıt bildirisi olarak kabul edilecektir. Turnuva kayıt sistemi, turnuva başlangıç saatinden 72 saat öncesinde kapatılacaktır, kayıtların kapatılmasından sonra yeni kayıt hiçbir şekilde alınamayacaktır.

**3.8.**Turnuvalarda Üst Grup oyuncuları ile birlikte Üst Gruptaki oyuncularla oynama ihtimali bulunan oyuncular yukarıda bahsedilen kurallara uygun şekilde online toplantı platformlarında katılmak zorundadırlar. Üst Grup ve Üst Gruptaki

oyuncularla oynama ihtimali olan oyuncular turnuva kayıt işlemlerinin kapanmasının ardından 24 saat / (Turnuva başlangıç saatinden 48 saat önce) içinde ilgili turnuva sayfasından ilan edilecektir. Bu ilan en geç turnuvanın ilk tur başlama saatinin 36 saat öncesinde yapılacaktır.

**3.9.**Online turnuvaya katılmayı beyan etmiş oyuncuların KGS sistemine ve Discord ve Google Meet toplantı platformlarına katılmaları kendi sorumluluklarındandır. Katılımcılar toplantı platformuna ve KGS platformuna ilgili tur saatinden en fazla 10 dakika öncesine kadar bağlanmaları gerekmektedir.

Tur başlama saati gelmesine rağmen toplantı platformlarına katılmamış katılımcılar maçlarını kaybetmiş sayılırlar.

**3.10** Üst Grup oyuncuları ve Üst Grupta olması muhtemel oyuncuların, turnuva başlamasından itibaren tüm maçlarına gireceklerini hükmen kabul etmiş olurlar.

Üst Grupta ve/veya Üst Grupta olması muhtemel olan oyuncular grubunda olmayan bir oyuncunun, turlara katılmama hakkı her zaman saklıdır, lakin, maçlara katılmama haklarını KGS sistemi üzerinden belirtmeye dair tüm sorumluluk kesin ve kati suretle oyuncuya aittir. Oyuncular KGS sistemi üzerinden tur başlamasından **5 dk** öncesine kadar maça katılmayacağını işaretlemek zorundadırlar.

Oyuncular, tura girmeyeceklerini sistem üzerinden belirtmeden maçlarına girmemeleri halinde madde 3.1'de belirtilen yaptırımlar (ilgili turnuvadan ihraç edilmek, daha sonraki düzenleyici ve destekleyici organizatörlerin turnuvalarına katılma hakkının elinden alınması vb. ) ve bunlarla sınırlı olmamak üzere Yk tarafından uygun görülecek yaptırımlarla karşılaşabilir.

**3.11.**Maçlar 19x19 boyutlu tahtada, Japon sayma kurallarına göre ve aşağıda belirtilen süre kıstaslarına göre yapılacaktır;

Turnuva Sınıfı	Min. Tur Sayısı	Min. Ana Süre (dakika)	Min. Toplam Süre (dakika)	Japon Byo-yomi (saniye)
1	5	45	60	3 x 30
2	5	40	30	3 x 20
3	4	30	25	3 x 20

TGOD TURNUVA SINIFLANDIRMA Yönergesi yukarıda belirtilen süreler haricinde aynen geçerlidir.

Toplam süre (TS) şu şekilde hesaplanır;

TS = Ana süre + 45 hamleye denk Japon byo-yomi.

#### **4.DİĞER HUSUSLAR**

**4.1.**Üst Grup ve Üst Grupta yer alması olası olan oyuncular Feragatname imzalayacak ve Organizasyon Komitesi'ne iletilecektir.

Kayıt sürecinde, turnuvaya katılan herkesin

- "Turnuva Kurallarını ve yönergesini okuduğumu, anladığımı ve tüm içeriğiyle kabul ettiğimi"
- "Üst Grupta olma ihtimalim olması halinde Feragatnameyi okuduğumu, anladığımı ve tüm içeriğiyle kabul ettiğimi" beyan ederim.

başlıklarını işaretlemeyen kayıt olunması yasak olmalıdır.

**4.2.**Turnuva boyunca oyuncular Go oyununun ruhuna, genel turnuva kurallarına ve KGS genel kurallarına uygun olarak hareket edeceklerdir.

**4.3.**Turnuva sonuçları AGV için tanımlanmış kıstaslar dahilinde veritabanına girilecektir.

**4.5.**Organizasyon ekibi, turnuva sayfasında, afişlerinde ve herhangi bir görsel içeriğinde KGS logosu olması zorunludur. Bu maddenin uygulanmaması durumunda YK tarafından bilimum yaptırımlar uygulanabilir.

**4.6.** YK tarafından veya YK ile mutabık kalmak suretiyle, Turnuva Organizasyon Komitesi tarafından yapılacak ek talepler işbu yönergenin tamamlayıcı unsurlarından kabul edilecek olup oyuncular gereklerini yerine getirmekle sorumludur.

**4.7**Kayıt olan oyuncuların işbu yönergeyi okudukları, anladıkları ve turnuva boyunca gerekleri doğrultusunda davranacaklarını taahhüt ettikleri kabul edilir.

**4.8** YK gerekli gördüğü durumlarda işbu yönergede değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

**5.**İşbu yönerge 5 maddeden oluşmaktadır.