



EK-1: TKGL LİG FORMATI, YARIŞMA USULÜ VE OPERASYONEL İŞLEYİŞ

1. TEMEL İLKELER

1.1. Katılımcı Profili

TKGL, yönergede belirtildiği üzere yalnızca kadın katılımcılardan oluşur.

1.2. Müsabaka Formatı

TKGL kapsamındaki tüm resmi müsabakalar kadın oyuncuların birbiriyle karşılaşması esasına göre oynanır.

1.3. Lig Mekanizması

Lig, katılımcı sayısının aydan aya değişkenlik gösterebileceği varsayımıyla kurgulanmış “Esnek Kademeli Küme Sistemi” ile yürütülür.

1.4. Formatın Hedefi

Uygulanan lig formatı; kadın oyuncuların Go ekosistemindeki devamlılığını sağlamayı, oyunda kalma sürelerini artırmayı ve sağlıklı bir rekabet ortamında teknik gelişimi teşvik etmeyi hedefler.

2. SEZON YAPISI VE EŞLEŞMELER

2.1. Sezon Periyodu

TKGL, takvim ayları esas alınarak aylık sezonlar (periyotlar) halinde düzenlenir.

2.2. Takvim İlanı

Her sezonun resmi başlangıç ve bitiş tarihleri, sezon öncesinde Koordinatörlük tarafından ilan edilir.

2.3. Turnuva Modeli

Bir sezon içerisinde her oyuncu, kendi kümesinde yer alan diğer tüm rakipleriyle bir kez karşılaşır (Round-Robin sistemi).

3. KÜME (GRUP) YAPISI VE YERLEŞTİRME

3.1. Küme Büyüklükleri

Katılımcı sayısına göre kümeler her sezon başlangıcında otomatik olarak oluşturulur. Küme planlamasında aşağıdaki oyuncu sayıları esas alınır:

- Hedeflenen ideal küme büyüklüğü: 6 oyuncu
- Minimum küme büyüklüğü: 4 oyuncu
- Maksimum küme büyüklüğü: 8 oyuncu

3.2. İlk Sezon Yerleştirme

Lige yeni kayıt yaptıran oyuncuların kümelerine yerleştirilmesinde sırasıyla; Avrupa Go Veritabanı (EGD / GoR), KGS/OGS platform seviyeleri ve oyuncunun güncel seviye beyanı dikkate alınır.

3.3. Gelişim Kümesi

Lige yeni katılan veya başlangıç seviyesindeki oyuncuların rekabet kaygısını azaltmak, oyun pratiği kazanmalarını ve lige adaptasyonlarını hızlandırmak amacıyla, en alt seviyede özel bir “Gelişim Kümesi” oluşturulabilir.

4. MAÇ PLANLAMA VE TAKVİM DİSİPLİNİ

4.1. Maç Hedefi

Her oyuncunun, kendi kümesindeki maç programını tamamlamak üzere haftada en az 1 (bir) maç oynaması ve takvimini buna göre planlaması hedeflenir.

4.2. Planlama Esnekliği

Ligde maçlar için sabit bir gün veya saat zorunluluğu yoktur. Fikstürde eşleşen oyuncular, iletişim kanalları üzerinden maç saatini kendi aralarında ortaklaşa planlar.

4.3. Haftalık Periyot

Planlama için haftalık maç penceresi, Pazartesi günü başlayıp Pazar günü sona erecek şekilde tanımlanmıştır.

4.4. Zaman Sunma Yükümlülüğü

Eşleşen oyuncuların herhangi biri, maçın organize edilebilmesi için rakibine hafta içinde birbirinden makul uzaklıkta en az 2 (iki) farklı alternatif zaman dilimi sunmakla yükümlüdür. Taraflar birbirlerine zaman sunmazlarsa standart maç zamanı Pazar günü 20:00'dır.

5. OYUN KURALLARI VE PLATFORM AYARLARI

5.1. Oyun Platformu

Tüm resmi maçlar KGS platformu üzerinde, Türk Odası'nda oynanır. Seyircilerin, eğitimcilerin ve Koordinatörlüğün maçları sorunsuz takip edip analiz edebilmesi için bu oda dışındaki oyunlar geçerli sayılmaz.

5.2. Platform Oyun Ayarları

Oyun odası kurulurken ařağıdaki ayarların eksiksiz uygulanması zorunludur:

- **Oyun Tipi:** Serbest / Free
- **Tahta Boyutu:** 19 × 19
- **Kural Seti:** Japon Kuralları
- **Komi:** 6.5 puan
- **Handikap:** Yok. Tüm maçlar eşit şartlarda oynanır. Renk seçimi platform sistemi tarafından Nigiri yöntemiyle otomatik yapılır.
- **Zaman Kontrolü:** 45 dakika ana süre + 3 × 30 saniye Byo-yomi (ek süre)

6. SONUÇ BİLDİRİMİ VE DOĞRULAMA

6.1. Sonuç Bildirimi

Maçı kazanan oyuncu, karşılaşmanın bitiminden sonraki en geç 24 saat içinde KGS maç linkini (veya SGF maç kaydını) Koordinatörlük tarafından sağlanan resmi sonuç formuna girmekle yükümlüdür.

6.2. İtiraz Süresi

Kaybeden oyuncunun, sisteme girilen sonuca 48 saat içinde itiraz etme hakkı saklıdır. İtiraz edilmeyen sonuçlar kesinleşmiş sayılır.

6.3. Uyuşmazlık Çözümü

Uyuşmazlık durumunda Koordinatörlük SGF dosyası üzerinden inceleme yapar. Gerekli görülmesi halinde Kadınlar Komisyonu'nun teknik görüşüne başvurulur.

6.4. Nihai Karar

Kuralların ihlaline veya sonucun tesciline ilişkin karara bağlanamayan istisnai durumlarda nihai ve bağlayıcı karar TĞOD Yönetim Kurulu'na aittir.

7. PUANLAMA SİSTEMİ VE EŞİTLİK BOZMA

7.1. Puanlama Değerleri

Lig maçlarında elde edilen sonuçlara göre puan dağılımı řu şekildedir:

- **Galibiyet:** 3 puan
- **Hükmen Galibiyet:** 3 puan
- **Mağlubiyet:** 1 puan
- **Hükmen Mağlubiyet:** 0 puan

7.2. Eşitlik Bozma (Tie-Break) Sıralaması

Ay sonunda kendi kümesinde aynı puana sahip oyuncuların nihai sıralamasını belirlemek için sırasıyla aşağıdaki kriterlere bakılır:

1. **İkili Averaj:** Puanı eşit olan oyuncuların kendi aralarında oynadıkları maçın sonucu.
2. **SOS (Sum of Opponents' Scores):** Oyuncunun karşılaştığı tüm rakiplerin sezon sonu puanlarının toplamı.
3. **SODOS (Sum of Defeated Opponents' Scores):** Oyuncunun yalnızca galip geldiği rakiplerin sezon sonu puanlarının toplamı.
4. **Play-Off:** Tüm kriterlerin eşitliği bozamaması ve bu durumun şampiyonluk veya küme düşme/çıkma hattını doğrudan etkilemesi halinde, hakem gözetiminde tek maçlık bir play-off karşılaşması oynatılır.

8. KÜME (YÜKSELME / DÜŞME) MEKANİZMASI

Sezon sonu oluşan nihai puan durumuna göre kümeler arası geçişler aşağıdaki kurallara göre uygulanır:

8.1. Standart Küme (6 Oyuncu)

İlk 2 sıradaki oyuncular bir üst kümeye yükselir.
Son 2 sıradaki oyuncular bir alt kümeye düşer.

8.2. 5 Oyunculu Küme

1. sıradaki oyuncu bir üst kümeye yükselir.
2. sıradaki oyuncu bir alt kümeye düşer.

8.3. 7 veya 8 Oyunculu Küme

İlk 2 sıradaki oyuncular bir üst kümeye yükselir.
Son 2 sıradaki oyuncular bir alt kümeye düşer.

8.4. En Üst Küme

Bu kümeden yukarıya yükselme yoktur. Küme şampiyonu, sezonun lig birincisi unvanını alır.
Yalnızca alt kümeye düşme kuralı işletilir.

8.5. En Alt Küme

Bu kümeden aşağı düşme yoktur. Lige yeni kayıt yaptıran oyuncular, beyan ve seviyelerine göre ilk sezonlarına bu kümeden veya Gelişim Kümesi'nden başlarlar.

9. DEVAMSIZLIK VE PASİFLİK SÜREÇLERİ

9.1. Planlama İhlali

Maç planlama yükümlülüğünü yerine getirmeyen, rakibinin sunduğu alternatif zamanlara yanıt vermeyen veya maç organize etmekten kaçınan oyuncuya Koordinatörlük kararıyla hükmen mağlubiyet verilebilir.

9.2. Maç Saati Devamsızlığı

Önceden karşılıklı anlaşılan maç saatinden itibaren 15 dakika içinde platformda (KGS Türk Odası'nda) oynamaya hazır bulunmayan oyuncu hükmen mağlup sayılır.

9.3. Pasif Statü

Bir sezonda hiçbir geçerli mazeret bildirmeksizin 0 (sıfır) maç oynayan oyuncu "Pasif" statüsüne alınarak ligden geçici olarak çıkarılır. İlerleyen dönemlerde lige dönüş yapmak istediğinde, güncel seviyesine uygun bir kümeye yeniden yerleştirilir.

9.4. Mazeret Esnekliği

İş, okul, sağlık sorunları veya acil ailevi yükümlülükler gibi geçerli sebeplerle Koordinatörlüğe önceden mazeret bildiren oyuncular için maç planlamasında ve takvimde esneklik veya erteleme sağlanabilir.