Az EGF általános versenyszabályzata – magyar leírás

Oct 13, 2026 · @László

Béta verzió – a fordítás még nem végleges, a szöveg és a szakkifejezések változhatnak.

Ez az Európai Gó Szövetség (EGF) általános versenyszabályzatának tartalmilag hű, fejezetenként haladó magyar leírása. Nem hivatalos fordítás: vitás esetben az angol eredeti az irányadó (EGF General Tournament Rules).

A szabályzat 2007. július 21. óta hatályos.

1. Minden versenyre érvényes szabályzatok

1.1 Általános rész. Az EGF versenyein egyszerre négy szabályrendszer érvényes:

1. ez az Általános Versenyszabályzat;
2. az EGF Versenyrendszer-szabályzata;
3. a verseny saját versenykiírása, amely részletezi vagy módosítja az Általános Versenyszabályzatot;
4. az alábbi játékszabályok egyike:
   a. *Összterület alapú (a továbbiakban: kínai) számolás Ing-féle játékkészlettel:* Ing-szabályok, előny nélküli játszmában 8 komi, Ing-féle feltöltéses számolás. Döntetlen esetén fekete nyer.
   b. *Kínai számolás japán játékkészlettel:* Ing-szabályok, előny nélküli játszmában 7,5 komi, japán feltöltéses számolás. Aki passzol, egy követ ad át fogolyként az ellenfelének. A lépésváltást fehér passza zárja le.
   c. *Saját terület alapú (a továbbiakban: japán) számolás:* európai–japán szabályok, előny nélküli játszmában 6,5 komi, japán feltöltéses számolás. Előnyös játszmában, egész számú komi mellett döntetlen esetén fehér nyer. Az értelmezési vitákat a vitarendezési eljárás dönti el.

1.2 Alapértelmezés és eltérés. A fenti játékszabályok és paramétereik az alapértelmezések. A verseny saját versenykiírása, egyes speciális versenyek vagy az alsóbb táblák ettől eltérően használhatnak előkövet, más játékszabályt vagy más komit.

1.3 A verseny saját versenykiírása. Rögzíti, hogy kínai vagy japán számolás érvényes-e, továbbá a ténylegesen használt versenyrendszert, az időkeretet, a nevezés módját, a rangok értelmezését, a nyomtatványok használatát, az előkövek elhelyezését és minden egyéb egyedi feltételt.

1.4 Hatály. „Verseny” alatt itt érteni kell az önálló versenyt, a versenysorozat részét képező versenyt, a mérkőzést, valamint egy nagyobb rendezvény (például az Európai Gókongresszus) részét képező versenyt vagy mérkőzést. A szabályzatok minden EGF-égisz alatti versenyre és rendezvényre vonatkoznak.

1.5 Elsőbbségi sorrend. Ütközés esetén a lista elején álló szabály az erősebb:

1. az EGF által hozott módosítások (sorrendben: EGF éves közgyűlés, EGF Elnökség, EGF Szabálybizottság, a verseny versenyfelügyelői);
2. ez az Általános Versenyszabályzat;
3. az EGF Versenyrendszer-szabályzata;
4. a verseny saját versenykiírása;
5. a játékszabályok;
6. a szabályzatok hézagainak EGF általi kitöltése (sorrendben: a fenti EGF-testületek, majd a rendezvény, majd a verseny szervezői);
7. a korábbi döntések – különösen a magasabb fórumok döntéseinek – túlnyomó álláspontja;
8. a sportszerűség;
9. a játékosok szándéka.

1.6 Nem EGF-versenyek. Az Általános Versenyszabályzat más versenyeken is alkalmazható. Ilyenkor a verseny saját versenykiírását a lebonyolító szervezet adja ki; ez megelőzi az Általános Versenyszabályzatot, és akár más játékszabályt is előírhat.

2. A játszma menete

2.1 Lépés. Lépésnek számít a kő lerakása és a passz is.

2.2 A lépés megtétele. A követ gyorsan, a szándékolt metszésponthoz a lehető legközelebb kell letenni. Miután a kő hozzáért a táblához, már csak minimálisan szabad igazítani rajta, majd azonnal el kell engedni. Ezután kell levenni az esetleg leütött ellenfélköveket. A lépés azzal válik teljessé, hogy a játékos ugyanazzal a kezével megnyomja az órát, amellyel lépett, majd a kezét azonnal leveszi róla.

2.3 Foglyok. A foglyoknak és a ráadás idő periódusra jutó köveknek mindvégig jól láthatónak kell lenniük az ellenfél számára, kínai számolásnál is.

2.4 Lépésváltás. Minden lépést – a dame- és teire-lépéseket is – felváltva, futó órával kell megtenni.

2.5 Feladás. A játékos úgy adhatja fel a játszmát, hogy egyértelműen kimondja, hogy felad, vagy egyszerre két követ tesz a táblára.

2.6 Komi. A komit a számoláskor kell hozzáadni.

2.7 Nigiri. Nigiri esetén az idősebb játékos a tálból markol néhány fehér követ úgy, hogy az ellenfél ne lássa, hány darabot. Az ellenfél egy vagy két fekete kővel tippel a darabszám páros vagy páratlan voltára, ezután a fehér köveket megszámolják. Ha a tipp helyes, a tippelő játszik feketével, különben az idősebb játékos.

3. Játékosok és nézők viselkedése

3.1 Mindenkire vonatkozó szabályok

3.1.1 Szabályok és tisztségviselők. Mindenki köteles betartani a verseny szabályait és a versenyt vezető tisztségviselők utasításait.

3.1.2 Csend. A játékteremben és annak közelében mindenkinek csendben kell lennie. A mobiltelefont ki kell kapcsolni.

3.2 A játékosok viselkedése

3.2.1 Élcsoportok. Az élcsoportokban játszók alapesetben kötelesek minden fordulót lejátszani. McMahon-versenyen élcsoportnak számít a szupercsoport (ha van), a McMahon léc feletti csoport és a léc alatti első csoport. Élcsoportban induló játékos csak kivételes esetben hagyhat ki fordulót, például orvosi igazolással alátámasztott komoly egészségügyi ok vagy családtag halála miatt. A többi játékosnak a versenyre közzétett eljárás szerint kell jeleznie a kihagyott fordulót. Az indokolatlan kihagyás szankcióval jár.

3.2.2 Sportszerűség. Elsődleges a szabályok alkalmazása. Ha azonban gondos mérlegelés után is elégtelennek bizonyulnak, a játékosok viselkedésében akkor is a kölcsönös tiszteletnek és a tisztességnek kell megnyilvánulnia, miközben mindegyikük komolyan törekszik a győzelemre.

3.2.3 Zavarás. Tilos másokat zavarni kövekkel való zörgéssel, a lépések kommentálásával, szabálytalan lépésmegtétellel, zavaró testbeszéddel vagy figyelemelterelő tárgyak asztalra helyezésével.

3.2.4 Segédeszközök. A játszma vagy annak függőben hagyása alatt tilos az állást másik táblán elemezni, illetve bármilyen anyagot vagy eszközt elemzésre használni. Harmadik féltől tanácsot kérni tilos; szabálykérdésben a bíróhoz lehet fordulni.

3.2.5 Lejegyzés. Ha a játékos bármilyen módon rögzíti a játszmát, a lépést előbb meg kell tennie, és csak utána jegyezheti le.

3.3 A nézők viselkedése

3.3.1 Befolyásolás. A nézők semmilyen módon nem befolyásolhatják a játszmát: sem hangos megjegyzéssel, sem testbeszéddel, sem a játékfelszerelés bármely részének megérintésével.

3.3.2 Tolongás. A nézők nem tolonghatnak túl közel a folyamatban lévő játszmához.

3.3.3 Szabálysértés észlelése. Ha egy néző szabálysértést észlel, jelezheti a bírónak, de a játékosoknak semmiképp sem szólhat közvetlenül.

4. Rendellenességek

Az alábbiak a gyakori rendellenességekre vonatkoznak. Minden itt nem szereplő helyzetet a bíróval kell megbeszélni.

4.1 Szín- vagy előnytévesztés. Ha a játékosok rossz színnel vagy rossz előnnyel kezdik a játszmát, és ez a harmadik lépés befejezése előtt kiderül, a játszmát újra kell kezdeni. Ha később derül ki, a játszma folytatódik, a párosítást pedig a ténylegesen használt színekhez, illetve előnyhöz igazítják.

4.2 Bizonytalan kőhelyzet. Ha egy éppen lerakott kő helye nem egyértelmű, a játékos kérheti az ellenfelét, hogy tegye a követ egyértelmű helyre.

4.3 Szabálytalan lépés. Ha a szabálytalan lépés három lépésen belül kiderül, a játszmát vissza kell állítani a szabálytalan lépés előtti állásra, és onnan kell folytatni. A bíró az időt is korrigálhatja.

4.4 Az állás megbolygatása. Ha az állás véletlenül megbolygatódik, vagy függőben hagyáskor hibásan rögzítették, és a játékosok ezt nem tudják egyszerűen helyrehozni, a bíró a következő megoldásokat alkalmazhatja, ebben a sorrendben:

1. kijavítja az állást;
2. a játszma a jelenlegi állással folytatódik;
3. visszaállítja a játszmát egy korábbi, közösen elfogadott állásra;
4. vereséggel sújtja azt a játékost, aki az állást megbolygatta;
5. érvényteleníti a játszmát, és újrakezdeti, akár rövidebb időkerettel.

4.5 Akadályozás. Aki szabálytalan játékkal tartósan megszegi a szabályokat, az akadályozza ellenfelét, és a bíró szankcionálhatja.

4.6 Időmérési hiba. A játszma kezdete előtt a játékosok megegyezhetnek a rosszul beállított óra újraállításában. A tisztségviselő által elindított, helyesen járó órát azonban nem indíthatják újra. A játszma megkezdése után az eltelt idő nyilvánvaló, nem elhanyagolható hibáit csak a bíró javíthatja.

A hibásan működő órát a bíró cseréli ki és állítja be. Ha egy analóg óra nem jelzi azonnal az időtúllépést, akkor azt kell figyelembe venni, amit az órának helyesen mutatnia kellett volna.

5. Időkezelés

5.1 Kezdés. A bíró eldöntheti, hogy a tábla melyik oldalára kerüljön az óra. Ha erről nem kell döntenie, az óra helyét fehér, egyébként fekete választhatja meg. A versenyigazgató által megszabott időpontban fekete óráját a bíró vagy maguk a játékosok indítják el. Különleges esetben a bíró egyes táblákon más időpontban is elindíthatja az órákat.

Aki 60 percet vagy többet késik, elveszíti a játszmát.

5.2 Kanadai ráadás idő. Alapértelmezésben a főidő lejárta után kanadai ráadás idő következik: a játékosnak meghatározott számú lépést kell megtennie az órán beállított időtartam alatt. Ha ez megvan, az órát a következő periódusra újraállítják. Minden periódus elején a játékos kiveszi a tálból a ráadás idő periódusra jutó köveket, és az ellenfél számára jól láthatóan az asztalra teszi őket. Ha az órát kézzel kell újraállítani, ezt eközben az ellenfél végzi.

Ráadás időben a játékos minden lépéshez a periódusra jutó köveket használja, nem a tálban lévőket. Passzoláskor egy ilyen követ visszatesz a tálba, majd megnyomja az órát.

5.3 Más ráadás idő rendszerek. Japán byoyomi és időmérő (személy) esetén egy órát a byoyomi idejére állítanak; az időmérő hangosan visszaszámolja az utolsó 10 másodpercet, és a lépést a byoyomi idején belül be kell fejezni. Japán byoyomi és digitális óra esetén szintén a byoyomi idején belül kell befejezni a lépést.

Ing ráadás idő esetén mindkét játékos legfeljebb három periódust „vásárolhat”. Egy periódus a főidő hatoda, és mindegyik megkezdése 2 pont levonással jár. Aki a harmadik periódust is túllépi, időtúllépéssel veszít.

Abszolút idő esetén nincs ráadás idő.

5.4 Időtúllépéses vereség. Ráadás idő nélkül az a játékos veszít időtúllépéssel, aki nem fejezi be az aktuális lépését a főidő lejárta előtt. Ráadás idővel az veszít, aki az előírt periódus alatt nem rakja le az összes periódusra jutó követ.

Három vagy több kő leütésekor az idő leállított órával telik így:

1. a játékos lerakja a követ;
2. az órát leállítják;
3. a játékszabályok szerint leveszik az élet nélkül maradt köveket;
4. a játékos elindítja az ellenfele óráját.

A játszma végén két egymást követő passznál az eljárás:

1. a játékos passzol, és az óra megnyomásával befejezi a lépést – ha nem nyomja meg, időtúllépéssel veszíthet;
2. az ellenfél passzol, és szintén megnyomja az órát – ha nem teszi, ő is veszíthet időtúllépéssel;
3. ezután az órát leállítják.

5.5 Abszolút idő japán számolás mellett. Ez a szabály csak japán számolásnál érvényes, és nem használható együtt az Ing ráadás idővel. A lépésváltás versengő szakaszból és az azt követő semleges szakaszból áll. A versengő szakaszban a soron következő játékosok közül legalább az egyik még javíthat az eredményén, vagy betölthet egy egyszerű végjátékbeli kót. A semleges szakaszban már egyikük sem tud ilyet tenni, mert legfeljebb dame és teire maradt.

Ha az első két egymást követő passz idő előtt, még a versengő szakaszban történik, az órát leállítják, mindkét játékos idejét pontosan 1 percre állítják, majd újraindítják az órát, és a lépésváltás folytatódik.

A semleges szakaszban bekövetkező két egymást követő passzig minden szabályos lépés sportszerűnek számít.

A semleges szakaszban a játékosnak passzolnia kell, ha ellenfele az imént passzolt. Ezt követően leállított órával, továbbra is felváltva, gyorsan betölthetők a további dame- és teire-pontok.

5.6 Az óra leállítása. Az órát – mindkét játékos idejét egyszerre megállítva – a következő esetekben lehet leállítani:

1. a játékosok által, egymást követő passzok után, minden olyan élő/halott állapot eldöntésének szakasza elején, amely nem a játszma fő lépésváltási szakaszának folytatása vagy újrakezdése;
2. a játékosok által a számolás megkezdésekor;
3. a játékosok által az óra újraállításához vagy a következő ráadás idő periódusra jutó kövek leszámolásához;
4. a játékos által, ha röviddel a ráadás idő előtt vagy alatt mosdóba megy – ezzel a joggal nem szabad visszaélni;
5. a játékos által, saját köve lerakása után, három vagy több élet nélkül maradt kő levételéhez, ha ráadás időben vagy abszolút idővel játszik;
6. a játékosok által, ha maguk kezelik az óra hibáját, vagy ehhez bírót hívnak – időkeretüket nem növelhetik;
7. a játékos által a hivatalos függőben hagyás kezdetén;
8. a játékos által, hogy borítéklapot hozzon a függőben hagyáshoz;
9. a játékos által a borítéklap kitöltéséhez;

10. a játékos által, hogy – az ellenfél tájékoztatása után – a távol lévő bírót hívja;
11. a bíró által a vitarendezés vagy a szabálytisztázás kezdetén;
12. a versenyigazgató nevében tett sürgős bejelentés idejére.

6. Függőben hagyás

Egyes versenyeken a játszmát függőben lehet hagyni; ilyenkor a következő szabályok érvényesek.

6.1 Kezdés. A verseny elején a versenyigazgató közzéteszi, mikor lehet függőben hagyni a játszmákat, és ez legfeljebb mennyi ideig tarthat. Egy lépés elején a játékos azzal hagyhatja függőben a játszmát, hogy bejelenti: a lépést borítékolja. Az eljárást bíró felügyelheti.

6.2 A lépés borítékolása. A játékos „borítékolhat" úgy, hogy megteszi a lépést és leállítja az órát, vagy kitölthet egy borítéklapot. Borítéklap esetén az eljárás:

1. amíg a játékos a borítékolandó lépésen gondolkodik, az ellenfél elkezdi kitölteni a lapot;
2. amint a játékos döntött, az órát leállítják;
3. a játékosok haladéktalanul kitöltik a borítéklap adatait;
4. a játékos késedelem nélkül, az ellenfél elől elrejtve, egyértelműen bejelöli a lépést a lapon;
5. a lapot borítékba zárja;
6. a borítékra felírják a tábla számát, a párosítást és a folytatás időpontját;
7. mindketten elhagyják a termet, a borítékot pedig a szervezők előírása szerint leadják.

6.3 Folytatás. A folytatás időpontjában a játékosok bemennek a játékterembe, 1 percet kapnak az állás és az idők ellenőrzésére, borítéklap esetén megteszik a borítékolt lépést, majd elindítják az ellenfél óráját.

7. Vitarendezés

7.1 Általános rész. A vitás ügyeket három szinten rendezik: (1) bíró, (2) fellebbviteli bizottság, (3) EGF Szabálybizottság. A játékos először a bíróhoz fordul. Ha bármelyik fél elégedetlen a döntéssel vagy annak indoklásával, az ügy a következő szintre vihető. A következő szint elutasíthatja az ügy újratárgyalását, ha az előző fórum döntését és indoklását nyilvánvalóan helyesnek és igazságosnak tartja. A vitát lehetőleg külön teremben, de legalább a még játszó játékosoktól távol kell megtárgyalni és rendezni.

A döntéshozatal figyelembe veszi az érintettek álláspontját; tanúk is meghallgathatók.

Bármely szinten hozott döntést világosan meg kell fogalmazni és gondosan meg kell indokolni.

A döntés pártatlan. Különösen tilos az állás megítélésére (ki áll jobban) alapozni, ugyanakkor a számolási szabályokat helyesen kell alkalmazni.

Az adott vitában érintett játékos nem lehet tagja az ügyet tárgyaló testületnek. Ugyanaz a személy egy vitában csak egy szinten járhat el döntéshozóként.

7.2 Bíró. A bíró feladata, hogy tájékoztassa a játékosokat a versenyen érvényes szabályokról, alkalmazza és betartassa azokat. A játékosok kérhetik, hogy a bíró mutassa meg nekik a szabályokat, vagy magyarázza el a digitális óra működését. A bíró először közvetíteni vagy egyszerűen a szabályt tisztázni próbál. Ha ez rendezi a vitát, döntés nem születik, és az ügy lezárul.

7.3 A játékos felelőssége. Vita esetén a játékosnak a lehető leghamarabb hívnia kell a bírót, és nem késlekedhet azért, hogy kedvezőbb döntést érjen el. Ha a bíró szerint a vitatott játszmának folytatódnia kell, de a játékos fellebbezni kíván, közölnie kell a bíróval és az ellenféllel, hogy a játszmát tiltakozás mellett játssza. Az eredménylap aláírásakor is fel kell tüntetnie, hogy a játszmát tiltakozás mellett játszotta. Ha ezt elmulasztja, elveszíti a fellebbezés jogát.

7.4 Fellebbviteli bizottság. Ha a vitában érintett játékos nem ért egyet a bíró döntésével, az ügyet a fellebbviteli bizottság elé viheti. A bizottság háromtagú, az első forduló előtt alakul meg, és póttagjai is vannak. Ha a vita idején háromnál kevesebb tag érhető el, a létszámot más játékosok bevonásával kell kiegészíteni. Ha a bizottság nem állítható fel, a vitatott játszma függőben hagyható.

Ha a bizottság a következő forduló előtt nem tud időben összeülni, csak a jelen lévő tag vagy tagok döntenek. A következő forduló párosítása szempontjából a fellebbviteli bizottság döntése végleges.

7.5 EGF Szabálybizottság. Ha a vitában érintett játékos nem ért egyet a fellebbviteli bizottság döntésével, az ügyet a verseny után az EGF Szabálybizottság elé kell terjeszteni. Ha a vita címeket vagy díjakat érint, a versenyigazgató mindaddig nem hirdethet győztest és nem adhat át díjat, amíg a Szabálybizottság végleges döntést nem hozott.

8. Szankciók

A játékos vagy néző szabálysértése szankciót vonhat maga után. A szankció végső eszköz: a bírónak gondosan mérlegelnie kell, hogy a hiba a verseny szervezésének gyengeségéből, a szabályok homályosságából vagy az érintett személyből fakad-e. Ezért csalás vagy sportszerűtlenség megállapításával nagyon óvatosan kell bánni. Ha a szankció indokolt, a következők egyike lehet:

8.1 Tájékoztatás. A bíró közli, mi a helyes viselkedés vagy szabály. Ezt követően a játékosok és nézők kötelesek ehhez tartani magukat.

8.2 Figyelmeztetés. A bíró figyelmeztetheti az egyik vagy mindkét játékost. Aki ugyanabban a játszmában két figyelmeztetést kap, annak a bíró elvesztettnek nyilvánítja a játszmáját.

8.3 A játszma elvesztése szankcióként. A bíró az egyik vagy mindkét játékos számára vereséget állapít meg.

8.4 Egyéb szankciók. Különböző súlyú további szankciók: az időkeret módosítása, kizárás egyes fordulókból, kizárás a versenyből, kizárás a szupercsoportból egy későbbi versenyen, kvalifikációs pontok csökkentése.

9. Tisztségviselők

9.1 A testületek és kapcsolatuk (irányelvek)

1. Az *EGF* kiír egy versenyt, és helyi megszervezését egy nemzeti szövetségre vagy közvetlenül a helyi szervezőkre bízza.
2. Ha az EGF egy *nemzeti szövetségre* bízta a versenyt, az a szervezést továbbadja a helyi tisztségviselőknek, és ösztönzi őket a verseny jó lebonyolítására.
3. Ha több versenyből álló nagyobb rendezvényt tartanak, azt a *rendezvényigazgató* és az őt segítő *rendezvényszervezők* koordinálják. Ők az egyes versenyek szervezését a versenyek versenyigazgatóira bízzák. A helyszínen a rendezvényigazgató gyakorolja a házigazdai jogokat – a helyszín tulajdonosának jogait tiszteletben tartva –, hacsak ezt a feladatot át nem ruházza.
4. A *versenyigazgató* a verseny helyi szervezésének vezetője, munkáját *versenyszervezők* segítik. A párosítást a *párosító* végzi, aki akár maga a versenyigazgató is lehet.
5. A *bírók* betartatják a szabályokat és döntenek a vitás ügyekben; versenyszervezőként is működhetnek. Legalább egyikük EGF által minősített bíró kell legyen.
6. Az EGF Elnökség vagy az EGF Szabálybizottság *versenyfelügyelőket* rendelhet ki egy versenyre. Ők felügyelik a többi tisztségviselőt, és ellátnak bizonyos kulcsfontosságú szervezési feladatokat, például a szupercsoport összeállítását vagy a végeredmény-lista ellenőrzését.

9.2 A szervezés (irányelvek)

1. A tisztségviselők gondoskodnak a nevezésről, a játékhelyszínről, a bútorzatról és a megfelelő minőségű játékfelszerelésről.

2. A verseny során asztalokhoz osztják a játékosokat, és jó játékkörülményeket biztosítanak: megfelelő világítást, hőmérsékletet és zajszintet, elérhető párosítási listákat, naprakész eredménylistákat, játékfelszerelést, nyomtatványokat stb. Ha egy tisztségviselő lejegyez egy játszmát, ez nem zavarhatja a játékosokat.
3. Gondoskodnak a fordulók pontos kezdéséről; az 1. forduló külön előkészítést igényel.
4. Minden érvényes szabályzatot világosan közzétesznek, és kérésre megmutatják a játékosnak.
5. Elkészítik a párosításokat, kihirdetik az eredményeket, és beküldik azokat az EGF értékszám-bizottságának.

9.3 Szabályok

1. A rendezvényigazgató, a rendezvényszervezők, a versenyigazgató és a versenyszervezők kötelesek követni minden, a versenyre vonatkozó magasabb szintű iránymutatást a szabályok alkalmazásáról vagy a vitarendezés következményeiről, amelyet egy EGF-testület, a versenyfelügyelők, a fellebbviteli bizottság vagy az eljáró bíró ad.
2. Nem megfelelő versenyszervezés esetén az EGF Szabálybizottság szankciókat javasolhat az EGF Elnökségnek a tisztségviselőkkel vagy a versenyt rendező nemzeti szövetséggel szemben.

10. A szabályzat hatálya

1. Ez az Általános Versenyszabályzat 2007. július 21-én lépett hatályba.
2. Felváltja az EGF korábbi versenyszabályzatát, valamint az 1997. augusztusi EGF Fujitsu Grand Prix szabályzatot és a Fujitsu Grand Prix versenyekre vonatkozó EGF-irányelveket.
3. Minden versenynek vagy rendezvénynek saját versenykiírással kell rendelkeznie.