



Torneos de Go

09 de noviembre de 2024

Índice

TORNEOS DE GO	0
1.- Introducción.....	1
2.- Consideraciones generales a todos los torneos.	1
3.- Torneos presenciales.....	2
4.- Torneos por internet.....	4
4.1.- Consideraciones generales	4
4.2.- Detección de trampas y procedimientos.....	5
4.3.- Sanciones y acciones por la comisión de trampas en torneos de internet.	6
5.- Disposición final.....	6

1.- Introducción.

Este documento establece las reglas y directrices que se aplicarán a todos los torneos y competiciones oficiales de la Asociación Española de Go (AEGO), así como aquellos otros torneos que sin ser directamente competencia de la AEGO, se incluyan como torneos jugados en España en la European Go Database (EGD).

Se establecen las reglas básicas de conducta de los jugadores, cuestiones relacionadas con la detección y prevención de trampas, resolución de conflictos y sanciones por incumplimiento de las normas. Se trata de promover valores de equidad, competencia justa e integridad en el mundo del Go, manteniendo una comunicación fluida con la comunidad de jugadores.

Esta normativa para Torneos, es un documento vivo que evolucionará con el tiempo para abordar desafíos emergentes y las necesidades cambiantes de la comunidad del Go. La AEGO trabajará conjuntamente con diferentes clubes, así como con los organizadores de torneos para garantizar su mejora y cumplimiento.

2.- Consideraciones generales a todos los torneos.

- En los torneos largos en modalidad no-presencial, se programan fechas y horas específicas de juego, con la posibilidad de modificarlas si ambas partes están de acuerdo, dentro de los límites de la ronda en cuestión.
- Se puede conceder un tiempo máximo de tolerancia de 15 minutos a criterio del director o árbitro del torneo. En torneos de parejas, de concederse ese tiempo de tolerancia, ambos jugadores deben estar presentes en ese intervalo de tiempo.
- En casos de situaciones sin resultado claro en una partida, como un triple ko o vida eterna, se juega nuevamente con el tiempo restante. En partidas en línea, se continúa con el menor tiempo restante.
- Durante las partidas, está prohibido consultar fuentes externas, usar un segundo tablero para analizar o recibir asistencia de programas o aplicaciones de go .
- No se permite cambiar o deshacer jugadas ya realizadas (en inglés “undo”). Si un rival solicita esto, la solicitud debe ser rechazada.
- Cada torneo debe tener un director designado por la AEGO o la organización del mismo. Este será el encargado de emparejamientos, inicio de rondas, registro y envío de resultados, y resolución de diferencias en la interpretación de reglas.
- El director del torneo o el árbitro podrá apercibir o amonestar, debiendo comunicar de manera expresa al infractor si es apercibido o amonestado para que éste tenga conocimiento de ello. Tras dos amonestaciones en una partida, el jugador amonestado pierde la partida. Al finalizar la partida, si hubo alguna amonestación, el jugador amonestado recibe una penalización de 2 moku en el conteo final.

- En cualquier momento un jugador puede abandonar la partida y el oponente se considera ganador de inmediato.
- Al terminar una partida, si hay dos pasadas consecutivas, el recuento de puntos se realiza según el acuerdo de vida y muerte de los grupos. Si no hay acuerdo, se puede reanudar la partida, y se juega hasta que ocurran dos pasadas consecutivas. Si los jugadores desean, pueden reanudar la partida varias veces.
- Si persiste el desacuerdo o los jugadores no quieren reanudar, un árbitro o director debe intervenir para aplicar las reglas de juego y contar.
- Los clubes o personas organizadoras del torneo serán los responsables de registrar correctamente a los jugadores. En el caso de jugadores desconocidos, o con dudas sobre su persona, deberán identificarlos para que figuren correctamente siempre con su nombre y primer apellido.
- En el caso de jugadores extranjeros europeos no socios de la AEGO con nivel igual o superior a 10k (de 10k a 1k y categoría dan), se contrastará su pertenencia a una federación/asociación nacional. No perteneciendo a ésta, la organización del torneo podrá denegar su participación en el mismo.

3.- Torneos presenciales.

Consideraciones generales para los torneos presenciales:

- Durante las partidas en la sala de juego, se prohíbe fumar, comer, hablar en voz alta y tener dispositivos de sonido o audio encendidos. El incumplimiento puede resultar en amonestación.
- Los teléfonos deben estar apagados o en silencio total. Están prohibidas las conversaciones telefónicas durante las partidas. El incumplimiento puede resultar en amonestación, si se reincide, con la segunda amonestación, en la pérdida de la partida.
- Los jugadores pueden levantarse de sus asientos para ir al baño, tomar aire u otros motivos sin detener el reloj.
- La utilización de dispositivos electrónicos para registrar se permitirá si ambos jugadores están de acuerdo. Estará también permitido el registro en papel (kifu tradicional). En ambos casos, tanto el papel como el dispositivo electrónico, deben estar a la vista del rival y disponible para su consulta.

- Cuando el director del torneo anuncie el comienzo de la ronda, los relojes deben activarse. El tiempo de juego de un jugador seguirá avanzando incluso si no está presente, a menos que exista una causa justificada previamente comunicada al director del torneo.
- El jugador con blancas puede elegir el lado donde se ubicará el reloj.
- El juego comienza cuando las blancas presionan el reloj para iniciar el tiempo de las negras. Si hay piedras de hándicap, el juego comienza con las piedras de hándicap negras ya colocadas, las negras pulsan el reloj para iniciar el tiempo de las blancas, quienes realizan la primera jugada.
- Al capturar piedras, se deben retirar todas antes de presionar el reloj. Si se capturan 3 o más piedras, se puede pausar el reloj opcionalmente para retirarlas siguiendo un procedimiento específico.
- El reloj se debe presionar después de completar la jugada con la misma mano que realizó la jugada. Presionar el reloj antes de completar la jugada o con la otra mano (distinta a la que realizó la jugada) puede ser considerado una amonestación.
- Para pasar el turno, el jugador debe pulsar el botón del reloj.
- Una jugada se considera hecha cuando la piedra en contacto con la mano toca el tablero. No se permiten rectificaciones de las jugadas hechas, de ocurrir esta situación el jugador tiene derecho a reclamar, debiendo ser la reclamación antes de que se realice otra jugada sobre el tablero. En este caso el árbitro o el director del torneo, deberá rectificar la piedra, volviéndose a la jugada anterior, y amonestando al jugador que cambió la jugada ya realizada.
- Se permite levantar la mano con una piedra antes de soltarla para reflexionar, siempre dentro de un límite que no afecte la concentración del oponente. Si la mano con la piedra estuviera encima del tablero durante un tiempo prolongado sin realizar la jugada, o si este comportamiento fuera reiterado, podrá ser objeto de amonestación.
- Durante las partidas, se evitará el hacer ruidos molestos con las piedras, pudiendo este comportamiento en caso de ser reiterado, resultar en amonestación.
- Las jugadas inválidas, como recapturar un ko inmediatamente o jugar fuera de turno, pueden ser sancionadas con una amonestación.
- Cuando la posición de las piedras del tablero se viera afectada por una acción de un jugador, (mueve las fichas p.e. con la manga de su ropa, descoloca la posición, cae el tablero al suelo, etc)

- ✓ Si la acción fuese intencionada, se dará por perdida la partida al causante además de una amonestación
 - ✓ Si la acción no fuera intencionada, fuera un accidente, y la posición pudiera ser reconstruida de mutuo acuerdo, o bien el árbitro o el director del torneo puede tomar una decisión sobre la posición reconstruida, se reconstruye y se sigue jugando, recibiendo el jugador causante una amonestación. Si no se pudiera reconstruir la posición de mutuo acuerdo, entre los jugadores o por medio del árbitro o director del torneo, se dará la partida por perdida al causante.
- Al finalizar cada partida, el ganador debe informar del resultado al director del torneo.

4.- Torneos por internet.

4.1.- Consideraciones generales

- Este tipo de torneos para ser puntuables en EGD, se considerarán como torneos de clase D, sólo podrán ser organizados por clubes avalados por la AEGO, siendo su representante en la Comisión de Categorías (CC) o su presidente los que velen por la correcta aplicación de esta normativa en el torneo. Estos torneos nunca serán válidos para el Campeonato de España de Go (CEGO).
- El representante del club avalado en la CC, o el presidente del club avalado, serán los responsables de la inscripción correcta de los jugadores con su nombre y apellido real, no admitiéndose otras formas, pseudónimos o “nick” de los jugadores inscritos.
- Es importante tener en cuenta que los servidores de internet pueden no implementar correctamente todas las reglas, y puede haber diferencias en el recuento y el manejo del final del juego. Si hay discrepancias entre las reglas y lo que determina el servidor, prevalecen estas reglas.
- En caso de desconexión de un jugador, si el servidor considera que la partida se pierde debido a la desconexión, se dará por perdida por desconexión. Si el servidor permite continuar la partida después de una desconexión, esto es válido siempre que se pueda continuar desde la posición y con el tiempo restante en los relojes en el momento de la desconexión. No se permite agregar tiempo adicional a los relojes, ni siquiera por problemas de desconexión. Si un jugador agota su tiempo debido a una desconexión, pierde la partida por tiempo. Son incidencias que pueden ocurrir en los torneos por internet.
- Si la partida es interrumpida por una desconexión general o un desperfecto en el que no se puede señalar a un jugador en particular, y la partida no ha sido guardada por el servidor o no puede ser reproducida de mutuo acuerdo, se debe jugar nuevamente.

- Al finalizar cada partida, es responsabilidad del ganador cargar el resultado en el sistema en línea o comunicarlo al director del torneo (presidente del club avalado o representante del club en la CC).
- Está prohibido utilizar el modo de análisis en juegos en línea de torneo. Las partidas pueden jugarse en KGS, Pandanet, OGS. En caso de no llegar a un acuerdo para el servidor de juego, se debe jugar en KGS.
- No se debe solicitar "Deshacer jugada" o "UNDO" en juegos en línea de torneo. Si el rival solicita deshacer o cambiar la jugada, se debe rechazar la solicitud y continuar el juego.
- Para controlar la identidad de los jugadores y prevenir el uso de programas de inteligencia artificial, en algunos torneos, los jugadores podrán ser obligados a estar conectados a una reunión por medio de una aplicación de vídeollamada durante las partidas. La aplicación a usar será por acuerdo entre ambos jugadores, de no haber acuerdo será el club organizador o en su defecto la CC, quien determine la aplicación a utilizar. La aplicación por medio de la cámara deberá registrar, tanto la cara del jugador, como la pantalla compartida de la computadora en la que se juega el partido. Esto se podrá complementar con dispositivos de audio encendidos en aquellas partidas que la organización considere necesarios.

4.2.- Detección de trampas y procedimientos.

La AEGO por medio de la CC, se compromete a mantener un ambiente de juego en línea justo y equitativo, y para garantizar la detección de trampas seguirá los siguientes procedimientos:

- **Monitoreo y evaluación constante:** La CC, encargada de la revisión y categorización de partidas, podrá realizar una monitorización continua de las partidas en busca de posibles trampas. Esto implica la revisión y análisis de patrones de juego inusuales o comportamientos sospechosos.
- **Colaboración de los participantes:** Todos los jugadores y participantes en los diferentes torneos tienen la responsabilidad de cooperar plenamente con la CC. Esto incluye proporcionar información adicional, reproducciones de partidas y cualquier otro dato relevante que pueda ayudar en la detección de trampas.
- **Herramientas de detección especializadas:** La CC puede utilizar herramientas y tecnologías especializadas diseñadas para detectar el uso de IA durante las partidas. Estas herramientas pueden incluir análisis de movimientos, detección de patrones y otras técnicas avanzadas.
- **Proceso de evaluación justa:** En caso de que se identifique una partida sospechosa, bien por la propia CC bien por denuncia de terceros (no admitiéndose las denuncias anónimas), la CC por votación decidirá si se lleva a cabo una evaluación para

determinar si hubiera habido irregularidades. De llevarse a cabo, esta evaluación se realizará de manera imparcial. La identidad de los denunciantes será solo de conocimiento de la CC, haciéndose pública de recaer algún tipo de sanción.

- **Acciones correctivas:** En caso de confirmarse el uso de trampas, se aplicarán las sanciones correspondientes, que pueden incluir la pérdida de partidas, la descalificación del torneo y sanciones adicionales, según la gravedad de la infracción.

4.3.- Sanciones y acciones por la comisión de trampas en torneos de internet.

La Asociación Española de Go (AEGO) toma en serio la preservación de la integridad y la equidad en sus torneos en línea. En caso de que se detecte el uso de trampas en línea por parte de un jugador, la AEGO tomará las siguientes medidas:

- **Eliminación de partidas implicadas:** Las partidas en las que se haya confirmado el uso de trampas por parte de un jugador se eliminarán de la base de datos del torneo y no sean consideradas para la subida a la European Go Database (EGD).
- **Reevaluación del torneo:** La AEGO llevará a cabo una reevaluación de los resultados y clasificaciones del torneo en cuestión, teniendo en cuenta la eliminación de las partidas implicadas. Esto puede resultar en cambios en las clasificaciones y premios otorgados.
- **Sanciones a los jugadores:** Los jugadores identificados como infractores de las reglas y que hayan utilizado trampas en línea estarán sujetos a sanciones adicionales, que pueden incluir amonestaciones, pérdida de partidas, descalificación del torneo en curso, suspensión de futuros torneos en línea, en casos graves la prohibición permanente de participar en eventos en línea o presenciales respaldados por la AEGO.
- **Cancelación de la subida del torneo a la EGD:** En casos graves de trampas en línea, la AEGO se reserva el derecho de cancelar la subida del torneo a la European Go Database. Esta medida se toma para garantizar que los torneos en línea sean justos y cumplan con los estándares de integridad de la EGD.

Las decisiones de sanción y cancelación de subida a la EGD recaen en la Junta Directiva de la AEGO, cuyas decisiones son finales y vinculantes.

5.- Disposición final.

Quedan derogadas las normativas anteriores al respecto, pasando este documento a estar vigente desde el momento de la publicación del acta correspondiente de la asamblea en la que fue aprobado.

09 de noviembre de 2024.