

# Reglamento Liga Nacional de Go Interclubes

Asociación Chilena de Go

14 de Marzo 2010

## 1. Introducción

La Liga Nacional de Go Interclubes es un campeonato anual donde participan los clubes y grupos en formación que componen la Asociación Chilena de Go. La liga se divide en 2 ruedas, tiempo en el cual cada club deberá enfrentarse a todos los demás, y 2 torneos de finalización de rueda, los cuales se jugarán para dar por terminada cada rueda. Una rueda durará un semestre (el tiempo real de duración dependerá de la cantidades de equipos inscritos).

La Asociación Chilena de Go, será quien anunciará rankings, resultados y fechas correspondientes a la Liga, a través de su página web: [www.igochile.cl](http://www.igochile.cl). Además la Asociación Chilena de Go será la responsable de interpretar y de cubrir todos los aspectos que presenten discrepancias en el reglamento.

### 1.1. Definiciones

- **Partida:** Encuentro entre dos jugadores de un equipo
- **Match:** Encuentro quincenal entre dos equipos en el cual se juegan 3 partidas

- **Rueda:** Torneo semestral donde cada equipo debe jugar contra todos los demás equipos participantes. Habrá dos ruedas en el año, una el primer semestre (torneo Momiji) y una el segundo semestre (torneo Sakura)
- **Torneo de finalización:** Torneo de doble eliminación que se juega entre todos los equipos participantes al final de la liga.
- **Equipo:** Club o grupo en formación, perteneciente a la Asociación Chilena de Go, que participa de la Liga Nacional de Go Interclubes.
- **Entrenador:** Nexo entre el equipo y la Asociación Chilena de Go. Es el encargado de entregar la nómina de jugadores y los resultados

## 2. Inscripciones

1. Se podrán inscribir a la Liga Nacional de Go Interclubes:
  - a.- Clubes que pertenezcan a la Asociación Chilena de Go
  - b.- Grupos en formación reconocidos por la Asociación Chilena de Go, que no hayan participado años anteriores.
2. La inscripción a la Liga Nacional de Go Interclubes tendrá un costo de \$10.000 semestrales por club o grupo en formación
3. La inscripción a la Liga Nacional de Go Interclubes deberá adjuntar, el nombre y logo (en formato jpg) del club o grupo en formación.

### 3. Ruedas

#### 3.1. Conformación de equipos

1. Cada club, dos semanas antes del comienzo de cada rueda, debe definir un entrenador. Se debe enviar a la Asociación Chilena de Go, el nombre completo, el mail y número de contacto
2. El entrenador, antes de cada match, deberá presentar una nómina de un equipo conformado por 4 jugadores:
  - a.- Primer tablero: Capitán
  - b.- Segundo tablero: Subcapitán
  - c.- Tercer tablero
  - d.- Reserva: Opcional, en cuyo caso la nómina estará conformada por 3 jugadores
3. La nómina deberá adjuntar el nombre completo de los jugadores, nick's en kgs y mail's de contacto.
4. La nómina será válida por una match y podrá ser cambiada, en su totalidad, para la match siguiente.
5. El entrenador no queda excluido de jugar las matchs

#### 3.2. Match

1. Para jugar cada match los equipos tendrán dos semanas de plazo.
2. Las partidas deben jugarse los fines de semana. De esta manera se podrá organizar y presenciar distintas partidas a nivel nacional
3. Se habilitará un foro desde la página web de la asociación, el cual será válido para que los equipos contrincantes acuerden la fecha y hora de las partidas.
4. Se habilitará un topic una semana antes de que se juegue la partida
5. Si se quiere jugar el match la primera semana, se pueden poner de acuerdo hasta antes del jueves de la primera semana.
6. Si se quieren jugar el match la segunda semana, se pueden poner de acuerdo hasta el jueves de la segunda semana.

7. El responsable de ponerse en contacto con el equipo contrario y poner fecha para cada uno de los partidos es el entrenador. No se considerará oficial ningún post para ponerse de acuerdo, que el entrenador del equipo no haya escrito.
8. Los partidos pueden ser jugados en vivo o a través de internet.
9. En el caso de jugarse a través de internet deben jugarse en la sala chilena de KGS
10. El tiempo de las partidas será de 60 minutos por lado y con Byo-yomi Candiense de 25 piedras en 7 minutos.
11. Si por motivos de causa mayor el entrenador no puede escribir en el foro y otro integrante del equipo desea ponerse de acuerdo en la fecha, esto debe ser informado por mail a la Asociación Chilena de Go.
12. Si por razones de causa mayor una o más de las partidas no pueden jugarse en un fin de semana, esto debe ser informado por mail a la Asociación Chilena de Go
13. Si por razones de causa mayor, un equipo se ve obligado a usar al reserva. Esto debe ser informado a la Asociación Chilena de Go, informando las razones.
14. Si se acepta la participación del reserva, éste sólo puede jugar en el tablero del jugador al que está reemplazando
15. Al final de cada encuentro el entrenador del equipo ganador debe mandar, por mail, el resultado de las partidas ganadas y perdidas por los miembros de su equipo a la Asociación Chilena de Go.
16. Al mandar el resultado de la match, el equipo ganador debe adjuntar al menos dos kifus de las partidas jugadas. Éste servirá como material de estudio para luego hacer comentarios al respecto a través de la página web de la Asociación Chilena de Go.
17. Para anotar los kifus, en caso de jugarse el encuentro en persona, es recomendable que una persona a parte de los jugadores anote el kifu.
18. De no poderse los jugadores deben anotar el kifu, a menos que ellos sean capaces de recordar la partida íntegramente después de terminarla.

### **3.3. Puntajes otorgados por matches**

1. Al final de cada match el equipo que haya ganado dos o más de las tres partidas de la match obtendrá un punto en la clasificación y el equipo que haya perdido no obtendrá puntaje.

### 3.4. Sanciones

1. De no presentarse un jugador luego de 20 minutos de la hora acordada la partida será considerada como perdida por el jugador que no se presentó. El jugador que llegó debe informar por el foro la no presencia. De preferencia enviar un screenshot mostrando la hora y el perfil del jugador contra el que debía jugar.
2. Si ninguno de los dos jugadores se presentan antes de 20 minutos de la hora acordada, la partida será considerada nula y no dará ningún punto a los equipos.
3. En el caso de que un encuentro termine 1-1, ningún equipo conseguirá puntaje, pero las partidas si contarán para el desempate en el caso 5.4 (sección resultados punto 4)
4. En caso en el que se vea, por el foro oficial, que un solo entrenador (equipo A) se preocupó de tratar de fijar horario para el encuentro el otro entrenador (equipo B) no lo hizo o, en cierto momento, antes de que se decidiera la fecha y que pasará el límite de tiempo, no respondió al entrenador del otro equipo, se considerará que la partida fue perdida 3-0 por el equipo B.
5. Si ninguno de los dos entrenadores se preocupó de tratar de fijar horario para la partida, la partida no dará puntaje para ningún equipo y no añadirá punto a las partidas ganadas (se contará como 0-0)
6. En caso de no presentarse a lo menos dos kifus por el equipo ganador la partida será considerada nula. Los kifus se pueden presentar hasta una semana antes a los encargados de liga.

## 4. Torneo de finalización de rueda

### 4.1. Conformación de equipos

1. El entrenador (que fue elegido para la match que está finalizando) deberá presentar, un día antes del desarrollo del torneo, una nómina de un equipo conformado por 4 jugadores:
  - a.- Primer tablero: Capitán
  - b.- Segundo tablero: Subcapitán
  - c.- Tercer tablero
  - d.- Reserva: Opcional, en cuyo caso la nómina estará conformada por 3 jugadores
2. La nómina deberá adjuntar, nombre completo de los jugadores, nick en kgs y mail de contacto.
3. La nómina será valida por todo el torneo
4. Si algún jugador sufre algún inconveniente que vea obligada la participación del reserva, el equipo deberá informar a la asociación y se le permitirá cambiar el orden de los tableros.
5. Si algún jugador deja de jugar por un día y ve obligada la participación del reserva, ese jugador no se puede reintegrar al equipo hasta el siguiente día.

### 4.2. Tipo de torneo

1. Los competidores se enfrentarán entre sí en grupos de 8 bajo el formato de "doble eliminación" (o doble bracket) donde cada equipo puede perder una vez y seguir jugando en una match inferior (Bracket paralelo) hasta llegar a la final. Clasifican y pasan a la final los ganadores del lower y upper bracket.
2. Si en la final gana el equipo que ganó el upper bracket, éste será el campeón
3. Si en la final pierde el equipo del upper bracket, ésta debe jugarse nuevamente.
4. Si dado el punto 3, la final se juega nuevamente. El equipo que ganó será el campeón.

5. El equipo que jugó la final y no fue campeón será el 2° lugar.
6. El equipo que jugó la final del lower bracket y no jugó la final será el 3er lugar.

### **4.3. Partidos**

1. Cada partido se jugará por tiempo, para que un equipo gane un match debe ganar al menos dos partidas.
2. Los partidos se jugarán con reglas japonesas y komi de 6.5 puntos para blanco
3. El tiempo por cada partido será de 30 min con Byo-yomi de 5 minutos por 25 jugadas.
4. Para elegir el color de cada jugador, el capitán hará nigiri.
5. El primer y el tercer tablero tendrán el mismo color de piedras, mientras el segundo tablero los tendrá invertidos.

### **4.4. Puntajes otorgados por el torneo**

1. El torneo de finalización de rueda repartirá 6 puntos, a sumar en la tabla general. Estos se dividirán de la siguiente manera:
  - a.- Primer lugar: 3 puntos
  - b.- Segundo lugar: 2 puntos
  - c.- Tercer lugar: 1 punto

## 4.5. Sanciones

1. A aquellos equipos que no participen en los torneos de finalización de Rueda, se les penalizará con dos puntos menos en la tabla de posiciones.
2. Para considerar que jugaron el torneo y que no se les aplique el punto 1, deben tener al menos dos partidas jugadas en la primera match del Torneo de Finalización de Rueda.
3. En caso de que, participando en el torneo, un equipo no se presente a jugar una partida ya sea por internet o presencial, se considerará esa partida como ganada por el otro equipo, sin tener otra repercusión en el puntaje más que la que podría causar esto.

## 5. Puntajes y posiciones

1. Para definir las posiciones de la Liga Nacional de Go Interclubes se sumarán los puntos otorgados por las ruedas jugadas, más los puntos otorgados en los Torneos de Finalización de Rueda.
2. Las posiciones se derivarán inmediatamente del puntaje, es decir, el equipo con más puntos será el primero, el que tenga más puntos de los restantes (excluyendo al primero) será segundo, etc.
3. Si dos equipos tienen igual puntaje, se revisará la cantidad de partidas ganadas en las matches del torneo (no se contarán para estos efectos las partidas ganadas en los Torneos de Finalización de Rueda), aquel que tenga más quedará en mejor posición
4. Si dos equipos tienen igual puntaje e igual cantidad de partidas ganadas, se revisará los enfrentamientos entre ellos, es decir, las matches que han jugado más los encuentros por torneos de finalización de liga, aquel que tenga más encuentros ganados, quedará con mejor posición.
5. Si a pesar del punto 2, 3, 4 dos equipos siguen empatados, se revisará la cantidad de partidas ganadas por cada uno, en los enfrentamientos entre ellos. Aquel con mayor cantidad de partidas ganadas, quedará en mejor posición
6. Si a pesar del punto 2,3,4,5 los equipos siguen empatados, se revisará las partidas de los capitanes en el enfrentamiento entre ellos. Aquel con más partidas ganadas por capitán, quedará en mejor posición

## 6. Premiación

1. Se premiará a los equipos que, al finalizar la liga, estén:
  - a.- Primer lugar
  - b.- Segundo lugar
  - c.- Tercer lugar
2. Se agregará una premiación al equipo que sea destacado por el aumento de su nivel y su responsabilidad con la liga. Este equipo recibirá el premio al espíritu de lucha
3. Se premiará además a los jugadores con los premios:
  - a.- **Capitán del año:** Jugador, que jugando como primer tablero, haya ganado más partidas en las ruedas.

- b.- Subcapitán del año:** Jugador, que jugando como segundo tablero, haya ganado más partidas en las ruedas.
  - c.- Tercer tablero del año:** Jugador, que jugando como tercer tablero, haya ganado más partidas en las ruedas.
  - d.- Mano de oro:** Jugador que haya ganado más partidas en las ruedas de la liga.
4. Si en alguno de los puntajes del punto 3 se produjera algún empate, el método de desempate es el siguiente:
    - a.-** Se analiza la cantidad de partidas jugadas, él que tenga menos partidas jugadas, en esa categoría será el ganador
    - b.-** Si el punto a es igual para ambos, se revisará las partidas entre ellos, el que tenga más ganadas, será el ganador
  5. Si por algún motivo, en alguno de los puntos dos o más jugadores equipos siguen empatados luego de aplicar todas las reglas de desempate se procederá a declarar a ambos como ganadores de ese punto.

## 7. Comisión Reglamentaria

1. La Asociación Chilena de Go definirá, semestralmente, dos o tres personas encargadas de supervisar el cumplimiento del presente reglamento.
2. Las personas elegidas formaran la comisión reglamentaria.
3. La comisión reglamentaria será la encargada de llevar los registros de todas las partidas jugadas, puntajes por clubes y partidas ganadas por cada jugador en todas las modalidades.
4. La comisión reglamentaria será la que fiscalice el uso del foro y será la que reciba todas las quejas debido a la no presentación de rivales.
5. La comisión reglamentaria entregará a la Asociación Chilena de Go los antecedentes y explicaciones de por que no se jugó cada partida. La Asociación Chilena de Go deberá confirmar las sanciones propuestas por la comisión reglamentaria
6. La comisión reglamentaria recibirá todas las solicitudes hechas por los clubes y las entregará a la Asociación Chilena de Go con las recomendaciones.
7. La comisión reglamentaria debe siempre regirse por el reglamento, a menos que la situación amerite una acción rápida que ponga en riesgo la continuación normal de la liga. En este caso debe informar a la Asociación Chilena de Go.

8. Cualquier problema que tenga la comisión con el reglamento y que no caiga en la categoría anterior, lo debe presentar a la Asociación Chilena de Go