

# Go toernooi organisatiegids

## Inhoudsopgave

1 Bereid een toernooi voor.....	2
2 Algemene overwegingen.....	2
2.1 Definieer de interne regels van het toernooi.....	3
2.1.1 Toernooi type.....	3
2.1.2 Gebruikt regels.....	3
2.1.3 Speeltijd.....	3
2.1.4 Paring system.....	4
2.2 Zoek voor een zaal.....	4
2.3 Reservering van Go-materiaal.....	5
2.4 Reclame.....	5
2.5 Stel een voorlopige begroting op.....	5
2.6 Maak een checklist.....	5
2.7 Laatste voorbereidingen.....	6
3 Beheer van D-day-toernooien.....	6
3.1 Welkom en registratie.....	6
3.2 Officiële opening van het toernooi.....	6
3.3 Paring.....	7
3.3.1 Handmatig paringen.....	7
3.3.2 Computergemaakte paringen.....	7
3.4 Scheidsrechters.....	7
3.4.1 Algemene principes van scheidsrechters.....	7
3.4.2 Wanneer en hoe ingrijpen?.....	7
3.4.3 Tijdsbeheer.....	8
3.4.3.1 De byo-yomi.....	8
3.4.4 Beheer van veelvoorkomende incidenten.....	9
3.4.5 Bijzondere gevallen van regels.....	9
3.4.5.1 Verschillen Japanse regels en Chinese regels.....	9
3.4.5.2 Zeer specifieke gevallen.....	10
3.5 Schrijver.....	10
3.6 Het toernooi afsluiten.....	10
APPENDIX 1 - Checklist.....	11
APPENDIX 2 - Voorbeeld van toernooiregels.....	12
APPENDIX 3 - Organisatie van een groot internationaal toernooi.....	12
APPENDIX 4 - Paren Tabel.....	13
4.1 “Berger” tabellen voor handmatig paren - voor 5 tot 10 spelers.....	13
4.2 8 Spelers paren met dubbele eliminatie.....	14



## 1 Bereid een toernooi voor

Deze gids bevat alles wat je moet weten om je toernooien succesvol te organiseren. In het bijzonder is het belangrijk **deadlines te anticiperen** en **een nauwkeurige checklist te maken**, zodat niets wordt vergeten. De inhoud heeft voornamelijk betrekking op het beheer van face-to-face toernooien. De organisatie van internettoernooien vergt een (in het algemeen) minder zware voorbereiding, vooral het technische aspect moet in goede banen geleid worden - het hangt dus sterk af van de applicaties die voor het toernooi worden gebruikt.

## 2 Algemene overwegingen

Het is belangrijk om het gewenste type toernooi precies te definiëren, evenals het aantal te verwachten deelnemers.

Afhankelijk van de grootte van het toernooi moet men vroeg genoeg beginnen met de zaal (of zalen) te reserveren waar het toernooi zal plaatsvinden. Er moet tijdig ook reclame gemaakt worden.

	Deelnemers	Kalender	Organisatie
<b>Klein vriendelijk clubtoernooi</b>	< 20	Kan ter plaatse geïmproviseerd worden	1 tot 2 personen
<b>Intern clubtoernooi</b>	< 20	Een paar dagen voor het evenement	1 tot 2 personen
<b>Klein open toernooi</b>	> 10 and <50	6 maanden van tevoren de zaal boeken	2 tot 4 personen
<b>Groot open toernooi</b>	> 50 and < 150	6-12 maanden van tevoren de zaal boeken	5 tot 10 personen
<b>Gesloten toernooi</b>	>= 4	6 maanden van tevoren de zaal boeken	1 tot 4 personen
<b>Groot internationaal toernooi</b>	> 150	Minimum 2 jaar van tevoren	5 tot 10 organisatoren + 5 extra vrijwilligers per 100 spelers boven de 150

Als het aantal vooraf geregistreerde personen lager of hoger is dan verwacht, moet de organisatie zich op een geschikte manier aanpassen.

Het vinden en boeken van een zaal geniet de grootste prioriteit, vooral als er veel spelers worden verwacht.

## 2.1 Definieer de interne regels van het toernooi.

### 2.1.1 Toernooi type

- **Open toernooi** voor alle doelgroepen,
- **Toernooi gereserveerd voor bepaalde categorieën spelers:** beginners (op kleine Go-borden), jongeren, BGF-leden (bv. Belgisch kampioenschap)...
- **Gesloten toernooi** (= op uitnodiging) bv. Finaleronde van het Belgisch kampioenschap

Ofwel zijn alle deelnemers gegroepeerd (meestal het geval), of ze zijn onderverdeeld in categorieën.

### 2.1.2 Gebruikt regels

Specificeer de komi, de handicap (zonder, exact, of handicap-1 / handicap-2), de gebruikte regels (Japanse regels - standaard in België), en in het geval van een online league-stijl toernooi: de deadline voor het verzenden van de resultaten.

Geef aan of de resultaten meetellen voor de Belgische en / of Europese ranglijst

De ratingscoëfficiënt (de made waarin het eindresultaat impact heeft op de rating) wordt gewogen volgens het aantal handicapstenen (hoe groter het aantal handicapstenen, hoe lager de impact). Meer details hier:

<https://www.gofed.be/rating>

Om een partij te laten meetellen voor de Belgische ranglijst moet de tijd per speler minstens 45 minuten "Sudden Death" of 30 minuten met byo-yomi zijn...

Zie [http://www.europeangodatabase.eu/EGD/EGF\\_rating\\_system.php#CLASS](http://www.europeangodatabase.eu/EGD/EGF_rating_system.php#CLASS) voor het verband tussen speeltijd en impact op de rating.

Bepaal en specificeer de methode voor het berekenen van de handicap:

- ofwel in relatie tot de "ranking" (niveau in kyu-dan) (bijv.: 3 stenen tussen een 7k en een 4k),

- ofwel in relatie tot de "rating" (niveau in punten) (bv.: 2 stenen tussen een speler van -642 en een speler van -402 (Belgische rating) of tussen een speler van 1652 en een speler van 1814). Het verschil kan naar boven of naar beneden afgerond worden. Standaard wordt dit naar beneden afgerond.

Bepaal of het de Belgische ranglijst of de Europese ranglijst is die de overhand heeft (advies: geef de voorkeur aan de Belgische ranglijst voor spelers die lid zijn van de BGF, aangezien deze in het algemeen iets actueler is).

Specificeer de maximale handicap (normaal gesproken 9 stenen) en hoe handicapstenen geplaatst moeten worden (vooraf gedefinieerd - "Japanse stijl", of vrij "Chinese stijl").

In plaats van een exacte handicap is een 'handicap -1' of 'handicap-2' (het systematisch verwijderen van 1 of 2 handicapstenen of het geleidelijk verwijderen van bepaalde niveau-afwijkingen) interessant omdat het zowel een betere balans mogelijk maakt voor het begin- en middenspel en moet voorkomen dat een ondergewaardeerde 20 kyu de winnaar van het toernooi wordt...

### 2.1.3 Speeltijd

Het gaat erom het aantal rondes te bepalen, hoe lang elke ronde duurt en wanneer ze begint.

Let op: als aanmeldingen ter plaatse moeten gebeuren, reken daar dan 1 uur voor in.

Dit zijn de meest gebruikte speeltijden:

<b>Blitz</b>	10 tot 15 minuten "Sudden Death". Voorzie 1 uur per ronde.
<b>Snel</b>	30 minuten + byo-yomi van 20 stenen / 5 minuten of 45 minuten "Sudden Death". Voorzie 1,5 uur per ronde.
<b>Regulier toernooi (de meeste open toernooien, interclub, etc.)</b>	1 uur + byo-yomi van 15 stenen / 5 minuten. Voorzie 3 uur per ronde.
<b>"Langzaam" -toernooi (sommige toernooien; bv.: laatste ronde van het Belgisch kampioenschap)</b>	1 ronde / dag: 1u30-2u30 + 5x 1 minuut. Voorzie maximaal 6 uur per ronde.

Plan ook een uur middagpauze in (met het begin van de pauze ergens tussen 13.00 uur en 15.00 uur)

De meeste reguliere toernooien nemen één weekend in beslag (vb. 3 rondes op zaterdag en 2 op zondag) met als speeltijd 1 uur + byo-yomi van 15 stenen in 5 minuten.

"Fischer"-tijd kan eventueel gebruikt worden als het toernooi wordt gespeeld met elektronische klokken.

### 2.1.4 Paring system

Kies het paringssysteem: MacMahon (bij voorkeur), vrij (voor kleine toernooien), elimination ...

Principe van het MacMahon paringssysteem: <http://www.jeudego.info/?McMahon>

Waarschuwing: Directe eliminatietoernooien zijn eerder te vermijden, omdat het niet prettig is om tijdens de eerste ronde al uitgeschakeld te worden. Liever een computer-berekend paringssysteem of een eliminatiesysteem met "twee levens" (eliminatie na de 2e verloren partij).

De tiebreaker voor spelers die hetzelfde aantal games hebben gewonnen moet ook vooraf worden bepaald.

De tiebreaker-regel van de Europese Go Federatie:

1. Score (aantal overwinningen)
2. SOS (Som van de scores van tegenstanders - toernooiprestatie-indicator voor de spelers die je tegenkomt: tel hun score in het toernooi op)
3. SODOS (Som van verslagen tegenstanders scores - prestatie-indicator in het toernooi van de spelers die je hebt verslagen: we tellen hun score op in het toernooi)
4. Directe confrontatie.

## 2.2 Zoek voor een zaal

De zoektocht naar een speelplek mag niet over het hoofd worden gezien.

Bij grote toernooien met meer dan 10-20 personen kan een zaal vinden erg problematisch zijn, vooral als je laat begint met zoeken.

Let op: **zorg voor voldoende tafels en stoelen, en dat het rustig zou zijn tijdens het toernooi**, dat er voldoende verlichting is, dat er stopcontacten zijn en dat er een internetverbinding is, bij voorkeur via wifi.

Denk aan de voorziening van drankjes, snacks en catering voor het middageten. Controleer vooral of er de mogelijkheid is om thee of koffie te zetten en of er ter plaatse of in de buurt een mogelijkheid is om te gaan eten. Denk ook aan rokers en bezoekers die geen Go spelen.

Als het pand geschikt is, is het belangrijk om een schriftelijke reserveringsbevestiging te krijgen.

## 2.3 Reservering van Go-materiaal

Om materiaal te verkrijgen, **neem minstens 2 weken op voorhand contact op met de materiaalbeheerder van de Federatie** voor het reserveren van spelstenen, gobans, printers, spelklokken ... en maak een afspraak om het uitgeleende materiaal op te halen (en vervolgens terug te brengen).

Let op: je hebt iemand nodig om het spelmateriaal naar de toernooilocatie te vervoeren en achteraf terug te brengen naar de opslaglocatie van de Federatie - de materiaalbeheerder doet dit niet voor jou.

De aard van de lening (aantal uitgeleende stukken van elk type) zal worden bevestigd in een e-mail die door de voorraadbeheerder naar de toernooiorganisator wordt gestuurd (met het bestuur van de federatie in cc).

De toernooiorganisator is verantwoordelijk voor de correcte teruggave van alles wat voor het toernooi is uitgeleend.

## 2.4 Reclame

Voor toernooireclame, **neem zo snel mogelijk contact op met het bestuur van de Federatie (specifiek de kalenderbeheerder) om een datum met hem af te spreken en het evenement te plaatsen op de kalender van de Federatie.**

Om goedgekeurd te worden, moet het toernooi de regels die zijn vastgelegd door de Belgische Federatie van Go volgen.

Reclame kan gemaakt worden in clubs, op internet (BGF- en EGF-site), eventueel in de (lokale) pers...

Vermeld alle nuttige informatie voor de spelers: adres, datum(s), deadline voor registratie en starttijden van elke ronde, gebruikte regels, toegankelijkheid, enz.

Bereid voor een gesloten toernooi de uitnodigingen voldoende van tevoren voor en verstuur ze met een expliciet verzoek van deelname van iedereen.

In geval van terugtrekking (voorzie passende sanctie indien dit onaangekondigd gebeurt: zie toernooireglementen), zorg ervoor dat niet-beschikbare spelers worden vervangen door één of meer "reserve" spelers die gekozen worden volgens de regels van het toernooi.

## 2.5 Stel een voorlopige begroting op

**Maak een lijst van alle uitgaven** (de twee belangrijkste punten zijn de zaalreservering en de te verdelen prijzen).

Bepaal het inschrijvingsgeld op basis van het verwachte aantal deelnemers en de winstdoelstellingen.

Geef eventueel korting voor jongeren en vraag een iets hoger bedrag voor niet-BGF-leden (dit laatste punt is perfect gerechtvaardigd als het toernooi gebruik maakt van materiaal dat door de BGF is uitgeleend).

Voorzie prijzen (spelmateriaal, go-boeken, gratis inschrijvingen voor het volgende jaar, medailles, geld, ...) en bepaal hoe ze onder de deelnemers verdeeld worden (categorieën te bepalen).

Vraag voor grote toernooien subsidies/ sponsoring aan bij partners (spelwinkels, gemeenten, bedrijven ...)

## 2.6 Maak een checklist

Verdeel de rollen van elke vrijwilliger: definieer in het bijzonder een scheidsrechter (essentieel voor het beslechten van geschillen) en voorzie een schrijver (iemand die de partij noteert) voor belangrijke partijen.

**Controleer voor het toernooi of al het IT-materiaal werkt door een serieuze simulatie te doen: test de paringssoftware, internettoegang en printer (controleer het inktniveau van de toners!) !**

Maak een lijst van het benodigde materiaal:

- Tafels en stoelen
- Gobans en stenen in voldoende hoeveelheid: voorzie een overschot als voorzorgsmaatregel en voor spelanalyse

- Spelklokken en batterijen voor elektronische spelklokken
- Kifus en pennen (optioneel)
- Registratieformulieren voor toernooien.
- Formulieren, zodat spelers hun resultaten kunnen noteren.
- Waterkoker (s), thee, koffie, eventueel drankjes, sandwiches ..., gerechten ...
- Metalen doos met kasgeld (veel briefjes van € 5 ...) voor wisselgeld
- Diverse kantoorbenodigdheden: papier, stiften, pennen, schaar, plakpapier, lijm, zaklamp ...
- Computer(s) met paringssoftware en printer, verlengkabel (indien nodig).
- Toernooiregels en praktische informatie ter plaatse en online op de registratiesite.
- Nummers om op tafels te plaatsen
- Diverse posters (toernooischema's, borden ...)
- Welkomstwoord (in het Frans / Nederlands / Engels)
- Praktische informatie om de ontvangst te vergemakkelijken: restaurants, hotels, campings ... Voorzie indien nodig accommodatie voor internationale spelers (vb. plaatselijke spelers die zich hiervoor kandidaat stellen)  
→ Voor informatie: zie appendix voor een gedetailleerd checklistmodel.

## 2.7 Laatste voorbereidingen

Vul vooraf geregistreerde spelers in in de paringssoftware.

Toernooiregels, schema's en praktische informatie weergeven.

Rangschik de tafels en stoelen (zet de mooiste borden, stenen en kommen bij de tafels bedoeld voor de beste spelers), nummer met labels (indien meer dan 10 deelnemers).

Plaats richtingaanwijzers om de spelers te helpen de speelzaal te vinden indien nodig.

## 3 Beheer van D-day-toernooien

### 3.1 Welkom en registratie

Controleer het verschil tussen het aangegeven niveau en het officiële niveau (van de BGF en / of de EGF):

\* Maximaal 1 niveau verschil voor dan-spelers.

\* 2 afwijkingsniveaus - of meer - is verdacht voor "single digit kyu".

A priori is er echter geen reden om het aangegeven niveau niet te vertrouwen; ook veel spelers spelen regelmatig in clubs of op internet en daarom kan hun werkelijke sterkte veel hoger zijn dan hun officiële rating.

5 minuten voor het berekenen van de paring: meld dat de registraties binnen 5 minuten worden gesloten.

Zodra de registraties zijn gesloten, print een lijst met de geregistreerde spelers en hang deze op een zichtbare plaats.

Vraag vervolgens alle geregistreerde spelers om al hun gegevens (naam, voornaam, niveau, nationaliteit, club, enz.) te controleren en de organisatoren op de hoogte te brengen van eventuele fouten.

De paringen van de eerste ronde kunnen dan worden gemaakt.

### 3.2 Officiële opening van het toernooi

Open het toernooi met een korte welkomstwoord, herinner je de gebruikte spelregels en speeltijden, wie de scheidsrechter is, de starttijden van de verschillende rondes, hoe om te gaan met de spelklokken (byo- yomi) ... en dat in het Frans / Nederlands / Engels (afhankelijk van je publiek ... en je taalvaardigheid! )

Herinner je de procedure in het geval een speler van plan is om één of meer rondes niet te spelen: dit moet aan de organisatoren worden aangekondigd vóór de trekking van de genoemde ronde!

Mobiele telefoons moeten uitgeschakeld zijn en smartphones kunnen niet gebruikt worden om het spel te bestuderen; ze worden (net als elk ander elektronisch apparaat) enkel getolereerd voor het scoren van het spel, op voorwaarde dat het scherm altijd zichtbaar is voor beide spelers!

Controleer voor elke ronde de apparatuur en wind de klokken op.

Controleer regelmatig de internetverbinding (in geval van webcast).

## 3.3 Paring

### 3.3.1 Handmatig paringen

Voor een minitoernooi (<10 deelnemers) kan het paren met de hand worden gedaan. In dit geval kan dit een simpele “Berger-tafel” of een paringsboom (dubbele eliminatie of met groepsfase) zijn die geprint kan worden voordat het toernooi begint (zie appendix). In alle gevallen moet u nog steeds de namen van de spelers en hun niveau registreren om de handicap voor elke partij te kunnen bepalen.

### 3.3.2 Computergemaakte paringen

Voor een groter toernooi (meer dan 10 spelers) is **paringssoftware essentieel** om snelheid en kwaliteit te kunnen combineren (prioriteiten op basis van resultaten, afwisselende kleuren ...).

Eenmaal onder de knie, duurt het slechts 5 minuten om alle paringen te genereren en alle benodigde documenten af te drukken.

Het programma dat wordt gebruikt om toernooien in Europa te beheren (MacMahon) is gratis en kan hier worden gedownload: <https://www.cgerlach.de/go/macmahon.html>

Het is vrij eenvoudig te gebruiken, maar je moet het oefenen voordat je van plan bent een groot toernooi te organiseren.

Beschikbare software: MacMahon (Java - alle besturingssystemen), OpenGotha (tot 2000 spelers en 20 ronden - draait op Linux, MacOS en Windows), GoDraw (Windows-systemen)

Voer tijdens het toernooi de resultaten in de paringssoftware in. Sla regelmatig op en bewaar de paren / resultatenbladen.

## 3.4 Scheidsrechteren

De toernooiorganisator neemt de verantwoordelijkheid van de hoofdscheidsrechter op zich, wat inhoudt dat hij moet beslissen in geval van geschillen.

### 3.4.1 Algemene principes van scheidsrechteren

Scheidsrechteren vereist uiteraard kennis van de regels. De basislijn is de gedetailleerde Europese regelgeving: [https://www.eurogofed.org/egf/rules\\_guidelines\\_points.html](https://www.eurogofed.org/egf/rules_guidelines_points.html)

In België gebruiken we Japanse regels: <http://www.cs.cmu.edu/~wjh/go/rules/Japanese.html>

Scheidsrechteren is veel meer dan de regels toepassen, het is vooral de spelers respecteren, niet "te graag" willen ingrijpen, beschikbaar zijn – en meerdere talen spreken ...

### 3.4.2 Wanneer en hoe ingrijpen?

De scheidsrechter moet meestal tussenkomen in geval van onenigheid tussen spelers, als hij/zij een probleem ontdekt of als een waarnemer een situatie meldt die een beslissing vereist. Er is uiteraard geen noodzaak om in te grijpen als de spelers de fout snel zien en deze zelf onderling corrigeren.

Bij het begin van de interventie, **stop de klok** om te voorkomen dat er een tijdkwestie aan het bestaande probleem wordt toegevoegd... Let op alle feiten van de situatie. Zorg ervoor dat spelers akkoord gaan - zonder te worden beïnvloed - voordat zij een beslissing nemen.

De rol van de scheidsrechter is, afhankelijk van de situatie, om te informeren, een argument te beslechten, te helpen een wedstrijd te herstellen, de overwinning te beslissen of in bepaalde gevallen het punt te delen.

### 3.4.3 Tijdsbeheer

**De meeste incidenten die plaatsvinden in een Go-toernooi hebben betrekking tot het omgaan met klokken.**

Een speler die een steen op het speelbord legt of past, mag nooit vergeten op de knop van de klok te drukken!

#### 1) Gevallen vlag (of geen resterende tijd)

Alleen klikken op de klok is belangrijk. Als de vlag is gevallen of als de elektronische spelklok piept, is het spel op tijd verloren, zelfs als de vereiste zet is gedaan of als de speler past (!).

#### 2) Vertraging

Als de speler 10 minuten na de start van de ronde nog niet aanwezig is, moet de klok worden gestart. Als de speler aankomt, begint hij / zij het spel met de resterende tijd, anders gaat het spel verloren als de vlag valt.

#### 3) Storing - de gespeelde tijd is aan de ene of de andere kant verloren gegaan of het vooraf gedefinieerde spelritme is niet de juiste.

Pas het principe van fair play toe. Schat de verloren tijd in en corrigeer deze door de verloren tijd in de helft te delen.

#### 3.4.3.1 De byo-yomi

Geef de deelnemers het volgende advies: neem aan het begin van elke byo-yomi periode de byo-yomi-stenen uit de kom (meestal 15 of 20) en sluit de kom.

Leg de spelers uit hoe ze de klok moeten instellen voor de duur van de byo-yomi te resetten (zonder enige resterende tijd van de vorige byo-yomi toe te voegen) en de klok opnieuw starten.

Hieronder staat een technische nota over het resetten van een byo-yomi op elektronische klokken.



**DGT 2010**

Druk 1 seconde op “-” tijdens de beurt van de speler



**DGT 3000**

Druk 3 seconde op “<” tijdens de beurt van de speler





**DGT Easy**

Zet de klok op pauze.  
Blader door de resterende tijd met “/”.  
Stel de resterende tijd in op 5 minuten met “+/-”.



**Naald Clock**

Draai de grote wijzer terug naar de linkerkant van de vlag en stel deze in op 5 minuten.

### 3.4.4 Beheer van veelvoorkomende incidenten

#### 1) Illegale verplaatsing

Een fout of een ongeldige zet (direct herpakken van een Ko bijvoorbeeld) leidt niet automatisch tot ongeldigheidsverklaring, en de stelling kan opnieuw worden hernomen als de fout binnen 3 zetten wordt gedetecteerd, anders gaat het spel normaal verder.

#### 2) Grenzen niet gesloten

Als er niet-gesloten grenzen en/of stenen in de strijd zijn, moet er actie worden ondernomen om op de fout te wijzen, aangezien geen telling kan worden geaccepteerd zonder gesloten grenzen.

#### 3) De positie is omwille van een ongeluk in de war gebracht

In dat geval moet de scheidsrechter ingrijpen om het spel te helpen reconstrueren naar een door de spelers geaccepteerde positie - zonder te vergeten de klokken te corrigeren.

Als moet worden bepaald wie aan zet was: tel het aantal zwarte en witte stenen dat is gespeeld (en pas op als een speler heeft gepast).

Als het onmogelijk blijkt om het spel te reconstrueren / opnieuw af te spelen, dan verdeel je best de punten 50/50 tussen beide spelers, tenzij betrouwbare getuigen een overweldigend voordeel van een van de twee spelers aantonen.

Als een speler het spel opzettelijk vernietigt, wordt dit gelijkgesteld aan een opgave van de betreffende speler.

#### 4) Bewezen bedrog, agressiviteit ...

In geval van valsspelen of agressie wordt het spel verloren en wordt de betreffende speler uitgesloten van het toernooi.

### 3.4.5 Bijzondere gevallen van regels

#### 3.4.5.1 Verschillen Japanse regels en Chinese regels

Waarschuwing! In België worden Japanse regels gebruikt. Er zijn enkele kleine verschillen met de andere regels, vooral het tellen van stenen is de Japanse regelgeving anders dan de Chinese en Amerikaanse regels.

<https://www.britgo.org/rules/compare.html>

In België:

- alleen lege velden binnen territoria worden als punten geteld
- je mag je tegenstander geen stenen geven als je past
- een Seki is geen punten waard, als er een steen in kan worden geslagen, moet dit voor het einde van het spel worden gedaan.

### **3.4.5.2 Zeer specifieke gevallen**

In Go moet je weten dat er enkele zeer zeldzame speciale gevallen kunnen optreden: triple Ko, groepen met onbesliste status, eeuwig leven... die moeilijk te arbitreren kunnen zijn als ze niet bestudeerd zijn. Raadpleeg bij twijfel de regels of vraag sterke spelers om hulp.

## **3.5 Schrijver**

De rol van de schrijver is om de belangrijke spellen te noteren.

Als de wedstrijd live wordt uitgezonden, moeten de spelers worden aangekondigd.

Wijs de schrijverstaak beter toe aan een speler van een redelijk goed niveau (> 5 kyu) om fouten te vermijden en omdat de schrijver de snelle spelsequenties die soms op hoog niveau plaatsvinden moet kunnen noteren...

## **3.6 Het toernooi afsluiten**

Maak de winnaars en de prijzen bekend.

Geef eventueel speciale prijzen: jongste speler, speler van verder weg, troostprijs voor degenen zonder enige overwinning...

Bedank iedereen voor het meedoen en maak een afspraak voor het volgende jaar.

Stuur de resultaten van het toernooi naar de Belgian Go Federation en het EFG.

Vergeet niet om al het geleende materiaal terug te sturen

Maak een rapport voor de Belgische Fed of Go. Stuur uw opmerkingen als u die heeft.

## APPENDIX 1 - Checklist

### Definieer de interne regels van het toernooi

#### Zaalreservatie

- Controleer locatie (tafels en stoelen, helderheid, rust, elektriciteit & catering)
- Boek met een contract

#### Materiële reservering

- Zorg voor voldoende spelmateriaal, klokken ...

#### Promotie

- Adverteren via e-mail en op de BGF / EGF-website
- Mails van de federaties, of zelfs clubs in de buurt van buurlanden

#### Bouw een team

- Verantwoordelijke hoofdtoernooi
- Team (2/3 pers.) voor inschrijvingen
- Verantwoordelijke voor het noteren van resultaten en maken van paring
- Officiële scheidsrechter
- Hof van beroep van de scheidsrechter (aan het begin van het toernooi zelf: vraag 3 "sterke" spelers)
- Team om tafels, stoelen, spelmateriaal te plaatsen en aan het einde van het toernooi de ruimte op te ruimen en schoon te maken (in de praktijk: vraag hulp van een groep vrijwilligers)
- Team van mogelijke schrijvers

#### Schriftelijke instructies

- instructies voor andere vrijwilligers
- welkomstspeech

#### Belangrijke controles

- PC + printer (controleer inktniveaus van toners), paringssoftware
- Internetverbinding:
- Genoeg spelborden en stenen, tafels en stoelen... en batterijen voor elektronische klokken

#### Materiaal om voor te bereiden

- Maak een kopie van de officiële toernooiregels
- Bereid het registratieformulier voor
- Enveloppen (voor prijzen)
- Plakband, pennen (noteren van partijen), stiften, vel papier, rekenmachine
- Contant geld voorbereiden (wisselgeld)
- Metalen doos met cash
- Genummerde labels voor tafels
- Resultatenbladen die door de spelers moeten worden ingevuld
- Vellen en pennen om partijen (kifu) te noteren

#### Catering

- Controleer de toegankelijkheid van dranken, koelkast ...
- Waterkoker, koffiezetapparaat, kopjes, bekers, handdoeken, theelepels, roerstaafjes ...

#### Anderen

- Neem contact op met Go materiaal winkel
- Voorzie een planning



- Het hebben van adressen / telefoonnummers voor jeugdherbergen en / of goedkope hotels
- Zorg voor accommodatie bij lokale spelers
- Selecteer / boek één / een paar restaurants voor de avond ...
- Contact met conciërge: zaalsleutel zoeken, sleutel meenemen ...
- Markeer de route
- Demonstratiebord
- Foto's nemen
- ...

## APPENDIX 2 - Voorbeeld van toernooiregels

### Toernooi formaat

Vijf ronden MacMahon met <handicap - 2>

Timing: 1 uur per speler + byo-yomi 15 stenen gedurende 5 minuten

Komi: 6.5

Niet-rokers toernooi

### Registratie- en inschrijfgeld

XX € voor inschrijving en betaling voor (datum)...

XX € na (datum) ...

Als je je voorinschrijft en niet kunt komen voor de eerste ronde, wordt van je verwacht dat je de organisatie hiervan op de hoogte stelt.

Zodra je inschrijvingsgeld is ontvangen, word je gepaard voor de eerste ronde. U hoeft uw aanwezigheid alleen te bevestigen als er fouten in uw naam of beoordeling op onze lijst staan. U kunt uw registratie annuleren door ons te waarschuwen - de helft van de prijs wordt terugbetaald.

U kunt zich aanmelden door een mail te sturen naar <e-mailadres> met uw naam, land, club en niveau.

### Prijzen

Prijzen voor topplaatsen worden bepaald door de MMS-score en SOS. De prijzen worden gelijk verdeeld als zowel MMS als SOS gelijk zijn.

### Programma

Dag 1

10:00 - Opening inschrijving

10:45 - Deadline van registratie

11:00 - Eerste ronde

14:00 - Tweede ronde

17:00 uur - derde ronde

Dag 2

10:00 - Vierde ronde

13:00 - Vijfde ronde

16:00 - Prijsuitreiking

Praktische informatie

Adres: ...

Hoe daar te komen:

## APPENDIX 3 - Organisatie van een groot internationaal toernooi

**De organisatie moet minimaal 2 jaar van tevoren starten.**

**De data en plaatsen moeten minimaal 12 maanden van tevoren worden bepaald.**

De moeilijkheid wordt vergroot door het beheer van veel mensen uit het buitenland, vertaalproblemen, beheer van visa, borden, plannen, meertalige vertalingen (Aziatische talen: Chinees, Japans, Koreaans) ...

De grootte van de zalen (vaak een accommodatie die plaats biedt aan veel spelers, inclusief maaltijden en accommodatie) maakt het beheer complexer: de noodzaak om apparatuur te verplaatsen, mogelijk tafels en stoelen te huren, enz.

Het is belangrijk om betrouwbare vrijwilligers te werven. Een redelijke teamgrootte is vereist: 1 manager + 5 vrijwilligers per 100 spelers (voor de EGC in Brussel in 2019: 6-10 organisatoren en 40 vrijwilligers voor 800 spelers).

Onderschat de logistieke problemen niet (tafels, stoelen, cafetaria, toiletten, schoonmaak, vuilnisbakken, verloren voorwerpen, airconditioning, doorgifte van de partijen, communicatie van de resultaten, registraties, helpdesk, verzekeringen, vrijwilligerscontracten, etc.).

## APPENDIX 4 - Paren Tabel

### 4.1 “Berger” tabellen voor handmatig paren - voor 5 tot 10 spelers

R	5-6 spelers		
1	1-6	2-5	3-4
2	6-4	5-3	1-2
3	2-6	3-1	4-5
4	6-5	1-4	2-3
5	3-6	4-2	5-1

R	7-8 spelers			
1	1-8	2-7	3-6	4-5
2	8-5	6-4	7-3	1-2
3	2-8	3-1	4-7	5-6
4	8-6	7-5	1-4	2-3
5	3-8	4-2	5-1	6-7
6	8-7	1-6	2-5	3-4
7	4-8	5-3	6-2	7-1

R	9-10 spelers				
1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

## 4.2 8 Spelers paren met dubbele eliminatie

