

# Règlement de tournoi

## I. Généralités

### A. Règles de jeu

Toutes les parties se jouent en règle française. Une partie est terminée lorsque les deux joueurs ont passé consécutivement, Blanc ayant passé en dernier. Le décompte de la partie se fait alors conformément à la règle (le plus souvent avec la « procédure simplifiée » de la règle française qui utilise les « pierres de passe » et qui évite ainsi de compter les pierres vivantes sur le goban).

Le temps de réflexion est de une heure par joueur, le byo-yomi est de 5 minutes par tranche de 15 pierres.

Le komi, pour blanc, est de 7,5 points pour les parties à égalité.

### B. Inscriptions

Tout participant au tournoi résident en France doit être licencié de la FFG pour l'année en cours.

Les licenciés FFG ayant un niveau dans la dernière échelle parue doivent s'inscrire à ce niveau. Les joueurs étrangers ou non résidents en France ayant un niveau européen doivent s'inscrire à leur niveau européen.

### C. Retards et absences

En principe, les parties commencent tout de suite après leur affichage. En cas de retard de l'un des joueurs – au plus tard 10 minutes après l'affichage – si le joueur qui a les noirs est présent il joue son premier coup et déclenche la pendule ; si le joueur qui a les Blancs est le seul présent, il déclenche simplement la pendule sans jouer de coup.

La partie est déclarée perdue au bout de 60 minutes.

Un joueur qui annonce son absence avant le tirage de la ronde est considéré simplement comme « non participant » à cette ronde.

### D. Arbitrage

Le (ou les) arbitre(s) du tournoi est (sont) : .....

Les trois membres du comité d'arbitrage sont : .....

En cas de litige, si les deux joueurs n'arrivent pas à un accord à l'amiable, l'un des joueurs, ou les deux, peuvent demander un arbitrage. La décision de l'arbitre est alors définitive, sauf si l'un des joueurs fait appel dans les 10 minutes qui suivent la décision de l'arbitre. Le Comité d'arbitrage statue alors de façon définitive.

## II. Déroulement du tournoi

### A. Tirage

Le tirage des rondes est réalisé suivant le système Mac-Mahon avec « handicap moins 1 ». Les appariements sont réalisés avec le programme Gotha.

Pour chaque ronde, les appariements seront affichés. Sauf en cas d'erreur, les organisateurs du tournoi ne prendront pas en compte les demandes de modification des participants.

La barre Mac-Mahon permettant de déterminer le « top-group » sera fixée en fonction des joueurs inscrits.

Les joueurs d'un niveau 20<sup>e</sup> kyû ou plus faible sont regroupés au même « plancher Mac-Mahon ».

## B. Classement

Le classement final se fait selon les critères suivants :

1. Score Mac-Mahon
2. SOS (somme des points des adversaires rencontrés)
3. SOSOS (somme des SOS des adversaires rencontrés)
4. Niveau à l'échelle

## C. Prix

La totalité des frais d'inscription est reversée aux joueurs sous forme de prix en liquide ou en matériel (livres,...) à la fin du tournoi.

Sont récompensés :

- Les  $n$  meilleurs joueurs au classement.
- Les joueurs ayant gagné toutes leurs parties

## II. Comportement des joueurs

- Durant leur partie, les joueurs ont interdiction d'utiliser quelque matériel que ce soit pour étudier. Ils ne doivent pas chercher de conseils de la part de tiers, mais ont le droit de consulter des arbitres à propos des règles.
- Les prisonniers et les pierres de byo-yomi doivent rester clairement visibles pour l'adversaire.
- Jouer un coup : après avoir placé (rapidement) sa pierre sur le goban, le joueur qui a le trait appuie sur la pendule avec la même main que celle qui vient de placer sa pierre. La réponse à ce coup n'est à jouer par l'adversaire qu'après cette mise à jour de la pendule. En cas de capture, le joueur n'appuie sur la pendule qu'après avoir retiré du goban toutes les pierres capturées. Cependant, il a le droit d'arrêter la pendule pendant ce retrait si le nombre de pierres prises est supérieur à trois.
- Passer consiste à donner une pierre de son bol (ou une pierre de byo-yomi) à son adversaire, puis à appuyer sur la pendule.
- Un joueur peut abandonner, en déclarant clairement « j'abandonne », ou en plaçant simultanément deux pierres sur le goban.
- Tous les coups doivent être joués avec la pendule en marche, y compris les dame et les « passe » en fin de partie.
- Par défaut, le *byo-yomi* canadien est utilisé lorsque le temps principal d'un joueur est terminé : le joueur doit alors compléter un nombre de coups fixés en une certaine période de temps. Quand tous les coups ont été joués, la pendule est réglée à nouveau pour la période suivante.

Au début de chaque période, le nombre de pierre requis est pris du bol et placé sur la table. Pendant ce processus, l'adversaire règle la pendule (dans le cas où ce réglage est manuel).

Pendant le *byo-yomi*, le joueur utilise ces pierres (et pas celles de son bol) pour chaque coup (y compris pour passer), puis complète son coup en appuyant sur sa pendule. Il est possible de perdre au temps lors de cette dernière étape.

- Procédure de *nigiri* : le joueur le plus âgé prend une poignée de pierres blanches. L'adversaire choisit une ou deux pierres noires pour deviner la parité, et les pierres blanches sont alors révélées. Si la parité est devinée correctement, l'adversaire prend noir, sinon le joueur le plus âgé prend noir.
- Le joueur qui a les blancs décide du côté où sera placée la pendule durant la partie.