

# Règlement de tournoi

Ce présent document n'est qu'un ensemble de pistes de réflexions. **Il ne s'applique pas par défaut aux tournois FFG.** Il est là pour servir d'exemple aux organisateurs voulant créer leur propre règlement, qui pourront s'ils le souhaitent en reprendre tout ou partie. Sans avoir en tête un souci d'exhaustivité qui aurait été intenable, j'ai préféré mettre trop de choses que pas assez, avec l'idée que les organisateurs pourront facilement trier ce qui leur semble inutile.

Pour être considéré valide, un règlement doit évidemment être connu des joueurs, tant par sa présence sur le site web du tournoi que par un affichage sur place.

## 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. **Au passage, et même si ce n'est sans doute pas à énoncer dans un règlement pour ne pas embrouiller les joueurs, je rappelle que lors d'une partie à handicap à n pierres, le komi officiel est de (n-0,5) points pour blanc. S'il y a utilisation du décompte simplifié, les (n-1) pierres de passe nécessaires sont en général omises et le komi ramené à 0,5 point.**

### 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.

**Pour rappel, le texte complet présent sur le site de la FFG : "les licenciés FFG ayant un niveau dans la dernière échelle parue doivent s'inscrire à ce niveau. Les licenciés FFG n'ayant pas de niveau dans la dernière échelle parue peuvent choisir leur niveau d'inscription mais ne peuvent pas s'inscrire directement au dessus de 3 dan (soit 250 points à l'échelle). Les joueurs étrangers ou non résidents en France ayant un niveau européen doivent s'inscrire à leur niveau européen. Les autres joueurs peuvent choisir leur niveau d'inscription mais ne peuvent pas s'inscrire directement au dessus de 3 dan (soit 250 points à l'échelle) sauf accord de la commission réévaluation ou à défaut celui du directeur de tournoi lors de l'inscription à un tournoi."**

### 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. **Même si cette durée peut être modifiée, c'est celle qui est indiquée dans les "EGF General Tournament Rules" au niveau européen.**

Un joueur qui annonce son absence avant le tirage de la ronde est considéré simplement comme « non participant » à cette ronde. **Selon le type de tournoi, et le fait que les organisateurs considèrent ou non cette non-participation comme normale, une telle absence peut être considéré au niveau du classement comme un match nul ou comme une défaite. Au niveau du règlement européen, les joueurs du top-group s'engagent normalement à jouer toutes les rondes.**

### D. Arbitrage

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

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

**S'il y a un seul point à retenir dans un règlement de tournoi, c'est bien celui-ci : un ou plusieurs arbitres doivent être présents pendant les parties pour régler les problèmes "à chaud". Un comité d'arbitrage peut ensuite régler les problèmes à tête reposée après la fin de la ronde.**

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.

D'après les textes, il est éventuellement possible de faire ensuite appel auprès de la FFG (soit auprès du bureau, soit auprès d'un comité d'appel qui n'existe pas encore), voire de l'EGF.

## II. Déroulement du tournoi

À titre personnel, je souhaiterais attirer l'attention sur toute cette partie II, qui est trop souvent négligée en France. Il me semble anormal que le déroulé du tournoi ne soit pas connu des joueurs (voire pas du tout décidé à l'avance par les organisateurs).

Les règles ci-dessous sont celles qui sont considérées standards en France. Comme pour le reste du document, il est évidemment possible d'en changer. Il faut alors faire attention à la cohérence entre ces trois domaines que sont le tirage, le classement et les prix.

### 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.

Pratiquement tous les tournois en France utilisent ce système McMahan, tandis que les championnats utilisent plutôt le système suisse. Les systèmes utilisant des catégories étanches sont déconseillés.

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.

Quelques conseils généraux quant à la manière de fixer cette barre :

- Tous les joueurs ayant une chance raisonnable de remporter le tournoi doivent être situés au-dessus de la barre.
- Le top-group doit comporter un nombre minimum de joueurs : au moins 6 pour un tournoi en 4 rondes, ce minimum augmentant en même temps que le nombre de rondes.
- Il est préférable que le niveau juste en-dessous du top-group comporte lui aussi suffisamment de joueurs.
- Le top-group doit comporter au maximum  $2^n$  joueurs pour  $n$  rondes. Chercher à atteindre exactement ce nombre peut être une stratégie pour fixer la barre, la victoire du tournoi se jouant alors en système de coupe à élimination directe.
- Pour des questions d'appariement et de parité, le nombre de joueurs du top-group doit être divisible par 2, voire de préférence par 4 ou 8.
- Sauf événement spécial (comme le congrès européen), il est déconseillé de créer un "super-group" à l'intérieur du top-group.

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 McMahan
2. SOS (somme des points des adversaires rencontrés)
3. SOSOS (somme des SOS des adversaires rencontrés)
4. Niveau à l'échelle ou âge ou autre.

L'utilisation de catégories de niveau pour les classements est déconseillée. L'utilisation du nombre de victoires comme critère principal de départage est à proscrire si le tirage a été fait en McMahan.

### 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. Il ne s'agit pas d'une obligation, mais si c'est le cas, autant le faire savoir.

Sont récompensés :

- Les  $n$  meilleurs joueurs au classement. Il est souhaitable d'indiquer les prix à l'avance, quitte à les conditionner par le nombre d'inscrits : entre tant et tant de joueurs, les prix sont de tant etc.
- Les joueurs ayant gagné toutes leurs parties ou ayant gagné un certain nombre minimal de parties fixé à l'avance. Là encore, il est préférable d'indiquer à l'avance la nature du lot (en espèces ou en nature).

## II. Comportement des joueurs

Un pot-pourri de divers comportements attendus.

\* 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.