

# Tournoi de Go

## Dimanche 12 juin 2022

### Règlement de tournoi

#### 1) Informations du tournoi

Lieu : Institut Confucius de Bretagne – 17 rue de Brest 35000 Rennes – Parking – Bus C2 « Horizons »

Organisateurs : École de Go de Rennes – Institut Confucius de Bretagne

Coordonnées : [ecoledegorennnes@gmail.com](mailto:ecoledegorennnes@gmail.com) – 06 59 58 00 09

Participants : 32 maximum

Prix : bons d'achats à Japanim et Terres de jeux pour les premiers

#### 2) Règles des parties sur 19x19

Temps principal : 45 minutes par joueur

Byo-yomi (temps additionnel) : 15 pierres par 5 minutes

Komi (points d'avance pour Blanc) : 7,5 points

Règles françaises :

- A la fin de la partie, il faut remplir les *Damés*, c'est-à-dire les intersections qui ne font pas partie du territoire de Noir ni de Blanc.
- Lorsqu'un joueur passe, il doit donner une pierre de passe à son adversaire, qui l'ajoute à ses prisonniers.
- Blanc doit toujours finir de passer, car il joue après Noir et il doit y avoir le même nombre de pierres jouées dans la partie. Si Blanc passe en premier, il doit donc passer une deuxième fois.
- Après que les deux joueurs aient passé chacun leur tour l'un après l'autre, les prisonniers sont ajoutés dans le territoire adverses. Noir compte alors les points de Blanc, et vice-versa.

Système : Suisse – les joueurs avec le même nombre de victoires se rencontrent en priorité

Utilisation de l'horloge mécanique/digitale :

- Le temps est fixé à 45 minutes par joueur.
- Lorsque j'ai joué une pierre, j'appuie sur le bouton de mon côté pour déclencher le temps de mon adversaire. Je dois appuyer avec la main qui pose les pierres.
- Si le petit drapeau de mon horloge tombe, les 45 minutes sont passées : je perds la partie.

Arbitres : Messieurs Kevin Cuello et Thomas Besnard seront les arbitres du tournoi.

Catégories : 3 catégories seront proposées pour le classement final des participants : Chèvre-dragon (15 kyu+), Cochon (19k-16k), Singe (24k-20k),

Départage : En cas d'égalité sur le nombre de victoires, c'est le SOS qui sera utilisé (score des adversaires).



### 3) Règles pour les joueurs et joueuses

#### - **Ambiance calme**

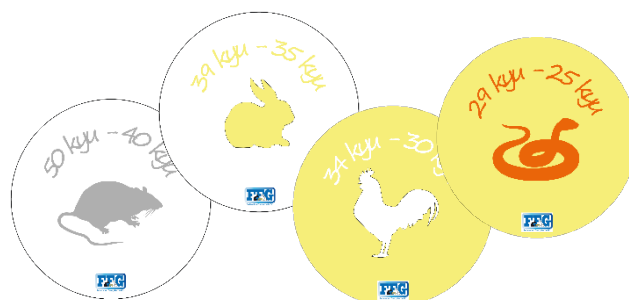
- Je garde le silence pendant toutes les parties en cours, et je ne parle pas trop fort en dehors de la salle principale.
- Je peux regarder les autres parties. Mais je ne dois pas parler sous peine d'être expulsé temporairement de la salle principale.
- Je ne dois pas courir dans les locaux.

#### - **Politesse**

- Lorsque je commence à jouer avec un nouvel adversaire, je lui souhaite une bonne partie.
- Lorsque nous avons passé l'un après l'autre, nous nous disons « Merci pour la partie ».
- Lorsque nous finissons de compter les scores, nous nous disons encore « Merci pour la partie ».
- Lorsque je discute avec mon adversaire, je ne dis rien qui pourrait le blesser ou l'humilier. Les mots et expressions vulgaires sont interdits.
- Toute insulte ou bagarre pourra entraîner l'exclusion du ou des fautifs hors de la salle principale pour une durée déterminée par les arbitres.

#### - **Ponctualité**

- J'arrive à 9h30 pour finaliser mon inscription
- Je suis à l'heure à chaque début de ronde pour ne pas faire attendre mon adversaire, ni retarder le tournoi. En cas de retard d'un joueur, l'arbitre peut lancer son horloge.
- Les rondes sont fixées ainsi :
  - 10h00
  - 14h00
  - 15h45
- Le goûter commence à 17h30.
- La remise des prix commence vers 17h45.
- Fin de l'événement à 18h00.



#### - **Résultat et contestation des parties**

- Lorsque mon adversaire et moi avons passé l'un après l'autre, nous levons la main pour appeler un arbitre afin de faire valider le score. Si des *Damés* n'ont pas été joués, des pierres mortes n'ont pas été retirées, ou que les territoires ne sont pas complètement finis, l'arbitre pourra les terminer avec nous.
- Une fois la partie terminée, le vainqueur doit aller entourer son prénom. Je peux alors rester dans la salle principale ou aller dans la bibliothèque.
- S'il y a triche ou que mon adversaire et moi ne sommes pas d'accord, nous pouvons appeler un arbitre à n'importe quel moment. Si jamais il n'y a pas de solution possible, l'arbitre pourra décider de faire rejouer la partie s'il y a le temps, ou bien de compter un nul pour les deux joueurs.
- Si en cours de partie je m'aperçois que l'adversaire a beaucoup plus de points que moi, j'ai le droit de dire « J'abandonne ». La victoire est donnée à mon adversaire sans compter les points.

**Bonnes parties à toutes et tous !**