

Tournoi du Rat de métal 2020

Règlement de tournoi

1) Informations du tournoi

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

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

Coordonnées : ecoledegorennnes@gmail.com – 06 59 58 00 09

2) Règles des parties

Temps principal : 10 minutes par joueur

Byo-yomi (temps additionnel) : aucun (absolu)

Komi (points d'avance pour Blanc) : 3,5 points

Système : MacMahon (appariement à niveau égal)

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.

Utilisation de l'horloge mécanique :

- Le temps est fixé à 10 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 10 minutes sont passées : je perds automatiquement la partie.

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

Catégories : 2 catégories seront proposées pour le classement final des participants : 6-10 ans et 11-17 ans.

3) Règles pour les joueurs et joueuses

- Hygiène

En raison de la présence du virus COVID-19 « Coronavirus » sur le territoire français, il sera demandé à chaque participant de se laver les mains avant chaque partie, et avant le goûter.

- Ambiance calme

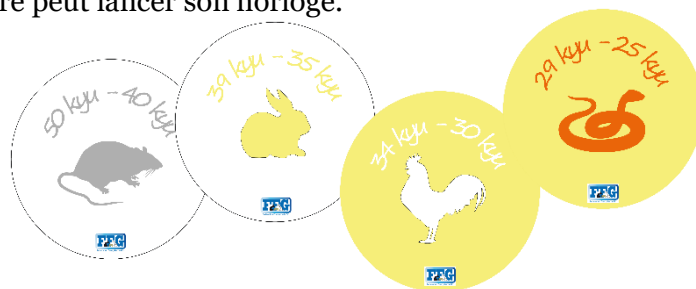
- Je garde le silence pendant toutes les parties en cours, et je ne parle pas trop fort en dehors de la salle principale.
- Je peux regarder les autres parties. Mais je ne dois pas parler sous peine d'être expulsé temporairement de la salle principale.
- Je ne dois pas courir dans les locaux.

- Politesse

- Lorsque je commence à jouer avec un nouvel adversaire, je lui souhaite une bonne partie.
- Lorsque mon adversaire et moi avons passé l'un après l'autre, nous nous disons « Merci pour la partie ».
- Lorsque nous donnons les scores de chacun et connaissons le vainqueur, 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 13h30 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 :
 - 14h00
 - 14h30
 - 15h00
 - 15h30
 - 16h00
 - 16h30
 - 17h00
- Le goûter commence à 17h30 et la remise des prix vers 17h45.
- Une partie de démonstration sur 19x19 pourra avoir lieu 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 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 !