



# Trophée 13x13

## Dimanche 11 février 2024

Ecole  
de Go  
Rennes



### Règlement de tournoi

#### 1) Informations du tournoi

Lieu : Institut Confucius de Bretagne – 17 rue de Brest ☺  
« Horizons »

Organisateurs : École de Go de Rennes – Institut Confucius de

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

#### 2) Règle du tournoi

Temps principal : 15 minutes par joueur

Byo-yomi (temps additionnel) : 7 sec /coup

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

Système : Breton avec catégories de niveaux – chaque catégorie commence avec un certain nombre de points – le joueur avec le plus de points à la fin remporte le tournoi.

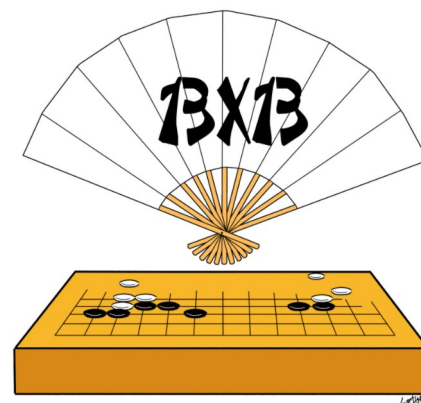
Utilisation de l'horloge digitale :

- Le temps principal est fixé à 15 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 l'horloge parle, il me reste 10 secondes : il faut jouer ! Sinon, je perds par le temps.

Arbitres : Monsieur Kevin Cuello sera l'arbitre du tournoi.

Catégories : Elles sont utilisées pour la remise des prix en fonction du profil des participants (âge, grade, nombre de victoires...), et fixées la veille.

Départage : Les joueurs débutent avec leur niveau d'inscription. A chaque victoire, leur niveau augmente de 1, et les défaites ne changent rien. En cas d'égalité de score, c'est le nombre de victoires, puis le SOS (score des adversaires) qui compte.



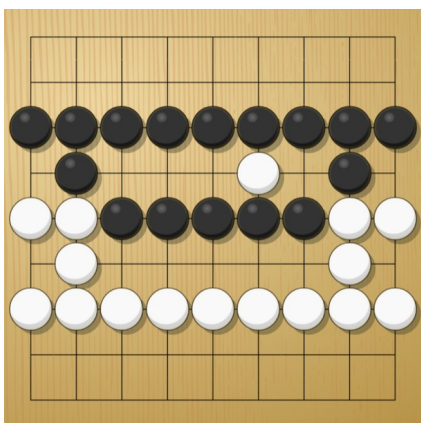


### 3) Règles des parties

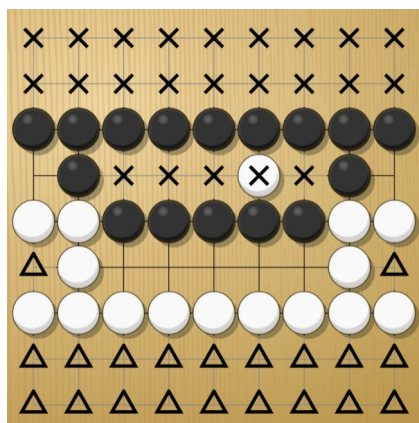
#### Règles françaises :

- À 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 adverse. Noir compte alors les points de Blanc, et vice-versa.

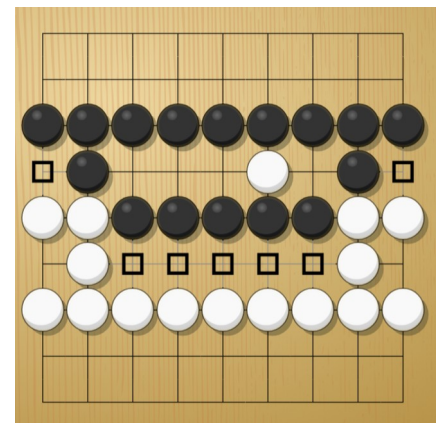
#### Exemple de fin de partie :



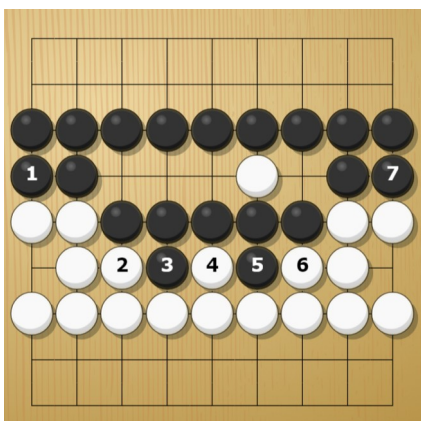
1. Noir et Blanc ont terminé de faire leur territoire. Il n'y a pas eu de capture dans cette partie.



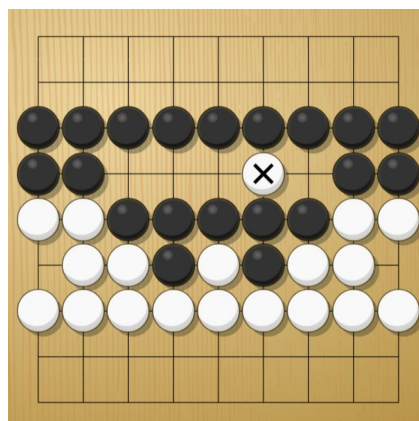
2. Noir possède 23 intersections dans son camp et une pierre morte, et Blanc en a 20. Il n'est plus possible de faire de nouveaux points.



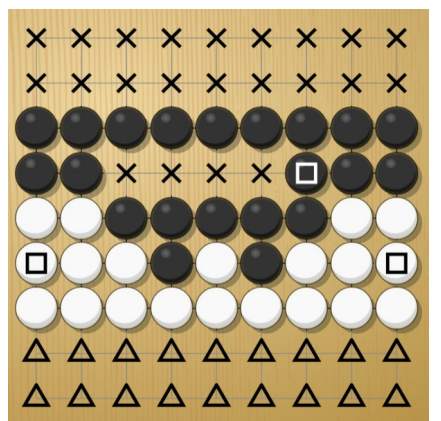
3. Il reste 7 damés, les intersections communes, qu'il faut compléter avant de passer.



4. Les joueurs remplissent les damés tout à tour, jusqu'à ce qu'il ne reste que les points de territoire en évidence.



5. Noir passe et donne 1 pierre noire à Blanc, puis Blanc passe et donne 1 pierre blanche à Noir. Noir retire 1 pierre morte X et la place dans ses prisonniers.



6. Les prisonniers et pierres de passe □ sont placés dans le territoire de la même couleur. Noir a **22 pts**, et Blanc a 18 pts + le komi de 5,5 pts soit **23,5 pts**. Blanc gagne.

### 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 à côté des autres parties.
- Je peux regarder les autres parties. Mais je ne dois pas parler sous peine d'être réprimandé.
- Je ne dois pas m'éloigner du lieu du tournoi sans permission.

#### 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 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 débutent à 14h00.
- Le goûter commence à 17h00.
- La remise des prix commence vers 17h30.
- 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 !**

