



Coupe Yin&Yang

Dimanche 18 mai 2025

Ecole
de Go
Rennes

Règlement de tournoi

1) Informations du tournoi

Lieu : Institut Confucius de Bretagne – 17 rue de Brest 35000 Rennes – Parking – Bus C1 « Horizons »

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

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

2) Règle du tournoi

Temps principal : 20 minutes par joueur

Byo-yomi (temps additionnel) : 10 sec /coup

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

Système : Coupe. Chaque victoire rapporte 1 point, les joueurs ayant le même nombre de points s'affrontent jusqu'à ce qu'un joueur ait 4 points. Le classement final se compose des résultats en huitièmes, quarts, demi, et finales.

Utilisation de l'horloge digitale :

- Le temps principal est fixé à 20 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 : Coupe filles avec une limite fixée à 16 participantes. Coupe garçons avec une limite fixée à 16 participants.

Tirage : Les joueurs débutent avec 0 points. Au début du tournoi, le tirage se fait en « couper et plier » (split and fold) en fonction du niveau des joueurs.



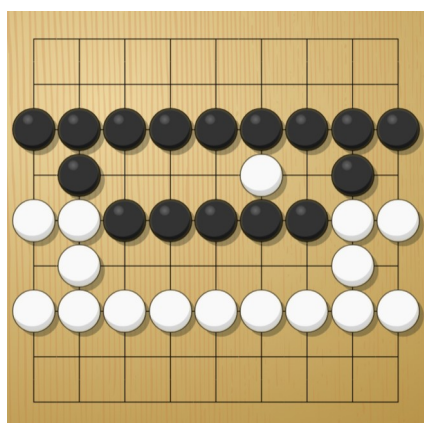


3) Règles des parties

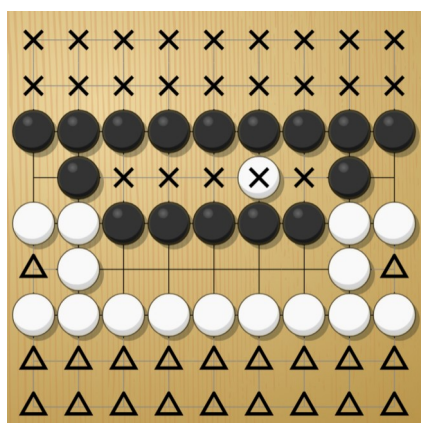
Règles françaises :

- 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.

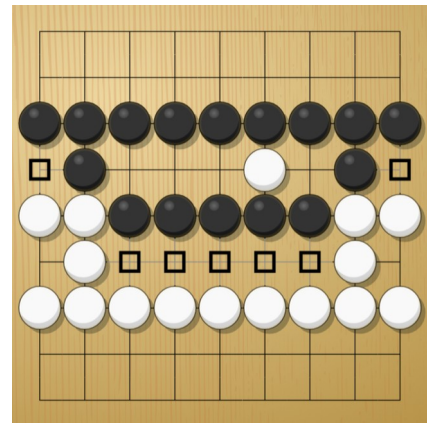
Exemple de fin de partie :



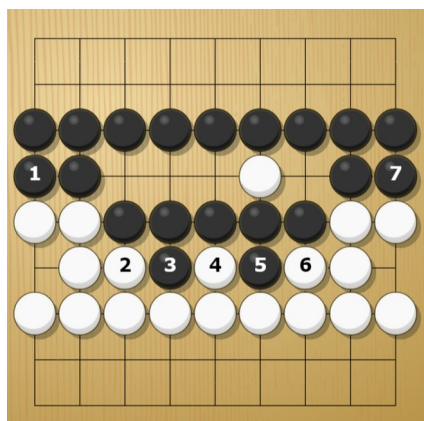
1. Noir et Blanc ont terminé de faire leur territoire. Il n'y a pas eu de capture dans cette partie.



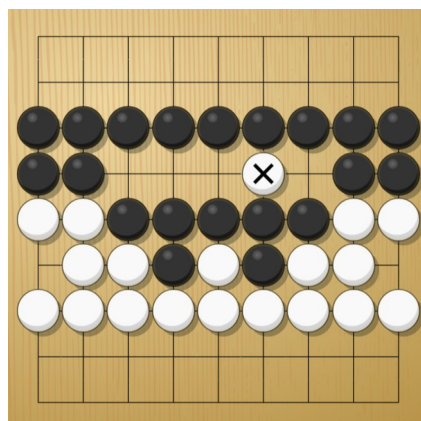
2. Noir possède 23 intersections dans son camp et une pierre morte, et Blanc en a 20. Il n'est plus possible de faire de nouveaux points.



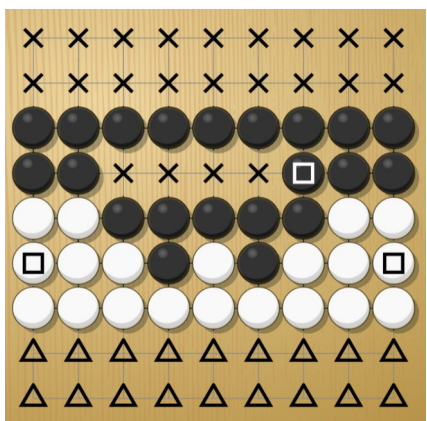
3. Il reste 7 damés, les intersections communes, qu'il faut compléter avant de passer.



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 9h00 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 9h30.
- 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 !

