

Règlement du championnat de ligue de go du Centre

1. Principes

Cette compétition est agréée par la Fédération Française de Go (FFG). Toutes les parties se jouent en règle officielle de la FFG (dite [règles françaises](#)).

Pour chacune des parties, **le temps de réflexion** de base est de 60 minutes par joueur.

Le byo-yomi est de 15 pierres par tranche de 5 minutes.

Le komi, pour Blanc, est de 7,5 points pour les parties à égalité et de 0,5 point pour les parties à handicap.

2. Sélection

Cette compétition est ouverte à tous les qualifiés. Voir [page FFG sur les championnats de ligue](#) pour plus d'informations sur le règlement, et [page des qualifiés](#) pour la liste des qualifiés (patientez un peu, la page est assez longue à s'afficher).

Pour s'inscrire à cette compétition, tout **participant résidant en France** doit être licencié de la FFG pour l'année en cours. Cependant, les joueurs peuvent prendre leur licence au moment des inscriptions, aux conditions habituelles du club organisateur. La base de référence du niveau du joueur est celui de la dernière édition de [l'échelle de niveau parue sur le site officiel de la FFG](#).

3. Tirage des rondes

Le nombre de rondes sera déterminé par le nombre de participants.

Le tirage des rondes est effectué par « split and fold » (coupé/glissé).

Pour chaque ronde, les appariements seront affichés. Sauf en cas d'erreur, les organisateurs de la compétition ne prendront pas en compte les demandes de modification des participants.

Si un joueur perd 2 de ses parties, il sort du championnat, et pourra participer au tournoi organisé en parallèle.

4. Déroulement des parties

En principe, les parties commencent tout de suite après leur affichage. **En cas d'absence 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.

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 décompte de la partie peut être fait par l'arbitre si l'un au moins des joueurs le souhaite.

Toute pierre posée et lâchée est jouée: il est interdit de reprendre un coup (sauf cas évident de pierre tombée inopinément).

En byo-yomi, la pose d'une pierre au-delà des 5 minutes du byo-yomi fait perdre la partie.

Déplacement accidentel des pierres: si une ou plusieurs pierres sont déplacées durant la partie, ces pierres doivent être replacées comme à l'origine. Si ce n'est pas possible, le joueur qui a déplacé les pierres perd la partie.

Résultat de partie: Il est recommandé de rapporter immédiatement le résultat de la partie sur la feuille distribuée et de la déposer dans la boîte prévue pour cela, ou à défaut de noter le résultat en entourant le vainqueur sur la feuille des appariements. Il est évidemment interdit de « s'arranger » sur le résultat.

5. Utilisation de la pendule

Le joueur qui a les blancs décide du côté où sera placée la pendule durant la partie.

Après avoir placé 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.

En cas de capture, on n'appuie sur la pendule qu'après avoir retiré du goban toutes les pierres capturées. Cependant, on a le droit d'arrêter la pendule pendant ce retrait si le nombre pierres prises est supérieur à trois.

6. Absence

Toute absence à une ronde implique l'enregistrement d'une partie perdue par le joueur absent.

7. Arbitrage

Arbitre de la compétition :

Comité d'arbitrage de 3 personnes :

.....
.....
.....

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.

8. Départage pour le classement final

Les critères de départage pour le classement final sont les suivants, et dans cet ordre:

1. le nombre de parties gagnées
2. le SOS (somme des parties gagnées des adversaires rencontrés)
3. le SOSOS (somme des SOS des adversaires rencontrés)
4. résultat de la confrontation directe des deux joueurs si elle a eu lieu durant la compétition, sinon niveau initial lors de l'inscription.

9. Recommandation générale

Le respect de l'adversaire et d'une bonne étiquette, dans un bon esprit, sont des valeurs essentielles au go.

Une bonne habitude est de bien réfléchir avant de choisir son prochain coup, sans promener sa main avec sa pierre de place en place. Une fois la décision prise pour son prochain coup, il suffit de prendre une pierre dans son bol et de la poser à l'emplacement choisi avec un geste simple qui n'empêche pas l'adversaire de voir le goban et de réfléchir.

Nous pensons et espérons que tous les participants contribueront ainsi à la réussite de cette compétition.

10. Utilisation des outils électroniques

L'utilisation de tablettes ou smartphones pour noter une partie est permis si votre adversaire est d'accord.

Par contre il est interdit d'utiliser des logiciels comme Leela qui analysent la partie ou vous indiquent des conseils pour le prochain coup. Il est également interdit d'utiliser des bibliothèques de josekis ou de vie et mort.

11. Interprétation du présent règlement

Les organisateurs se réservent le droit d'interpréter ou d'adapter le présent règlement pendant la compétition s'ils le jugent nécessaire.

Notre équipe vous souhaite une très agréable compétition.