Date	Adversaire	Handicap	Res.	Niv.

Date	Adversaire	Handicap	Res.	Niv.

将棋 Fédération Française de Shôgi

Shogi

Carte d’évolution

Nom: ………………………………………………..

Club: ……………………………………………………

Grade: …………………………………………………

Cette carte permet au joueur de suivre son évolution au fur et à mesure des parties qu’il jouera.

Afin de permettre un minimum de comparaison entre différentes cartes, il est recommandé de ne comptabiliser ici que les parties jouées avec une cadence minimum de 15 min. + 30s. byoyomi.

Le niveau d’origine du joueur est fixé en fonction du point médian correspondant au grade possédé. Par exemple, un joueur 2ème Dan commence à 215.

Grade		**Niveau**	**Grade**		**Niveau**
20K	=	0-9	19K	=	10-19
18K	=	20-29	17K	=	30-39
16K	=	40-49	15K	=	50-59
14K	=	60-69	13K	=	70-79
12K	=	80-89	11K	=	90-99
10K	=	100-109	9K	=	110-119
8K	=	120-129	7K	=	130-139
6K	=	140-149	5K	=	150-159
4K	=	160-169	3K	=	170-179
2K	=	180-189	1K	=	190-199
1D	=	200-209	2D	=	210-219
3D	=	220-229	4D	=	230-239
5D	=	240-249	6D	=	250-259

Le vainqueur d’une partie obtient un point tandis que le perdant en perd un.

Date	Adversaire	Handicap	Res.	Niv.

Date	Adversaire	Handicap	Res.	Niv.

Handicaps

La différence de niveau entre deux joueurs détermine le handicap à appliquer.

Le + indique que si le joueur plus faible gagne, il remporte 2 points et son adversaire en perd 2 aussi. Si le joueur plus fort gagne, il ne remporte qu'un point et son adversaire en perd un.

Diff.		Handicap	Diff.		Handicap
1 – 7	-	Initiative du trait	8 – 14	-	Trait + ou Lance
15 – 21	-	Fou	22 – 28	-	Tour
29 – 35	-	Tour + Lance	36 – 42	-	Tour + Lance +
43 – 49	-	Tour + Fou	50 – 56	-	Tour + Fou +
57 – 63	-	4 pièces	64 – 70	-	4 pièces +

Au-delà de ce niveau, les handicaps sont donnés à titre indicatif. Nous invitons les joueurs à les utiliser avec précaution sachant qu'ils peuvent créer une différence de niveau disproportionnée.

71 – 77	-	5 pces à droite	78 – 84	-	5 pces à droite +
85 – 91	-	5 pces à gauche	92 – 98	-	6 pièces
99 – 105	-	6 pièces +			

Exceptions

a) sur accord mutuel des deux joueurs, un autre handicap que celui défini peut être appliqué.

b) Il est possible de fixer un seuil au-delà duquel un joueur ne perdra pas de points, ce dans le but d'éviter la dévalorisation d'un joueur devant un débutant effectuant une performance.

c) Il est possible d'appliquer un système de bonus après 3 victoires consécutives. Ce système permet ainsi de gagner 2 points au lieu d'un pour les victoires suivantes.

Grades

Les parties notées ne permettent pas l'obtention automatique d'un grade supérieur mais peuvent permettre de demander une réévaluation de son ELO lorsque le joueur atteint ou dépasse le point médian d'un grade supérieur au sien durant un nombre raisonnablement important de parties successives.