

Règlement de tournoi – conditions générales

-
- 1 Au cas où une situation provoque un litige non envisagé par les règles suivantes, c'est l'arbitre qui a le dernier mot. L'arbitre peut demander l'avis consultatif des trois meilleurs joueurs présents, ou de trois personnes désignées en début de tournoi.
-
- 2 En cas de litige, les joueurs doivent en convenir ensemble aussi discrètement que possible dans un esprit de collaboration, puis mettre leur horloge en pause et enfin consulter l'arbitre. L'arbitre a liberté de prendre les mesures qui lui sembleront adaptées à l'encontre de la personne en faute, ou du plaignant en cas de demande injustifiée (ex : ajout de temps supplémentaire, perte/gain de la partie, exclusion de la ronde suivante ou du tournoi).
-
- 3 Les appariements sont effectués par l'arbitre selon les règles prédéfinies pour le tournoi. En cas de désaccord avec un appariement, le joueur peut déposer une réclamation qui sera alors traitée par l'arbitre. Si l'appariement viole les règles fondamentales (appariement de deux joueurs ayant déjà joué ensemble ou allocation d'un bye à un joueur en ayant déjà reçu un), l'arbitre a l'obligation de refaire les appariements.
-
- 4 Les joueurs jouent à la table attribuée avec le matériel fourni. Si les deux joueurs souhaitent utiliser un autre matériel et sont d'accord sur le matériel choisi, ils peuvent l'utiliser.
-
- 5 Le joueur senior, c'est-à-dire possédant le grade le plus élevé, ou le ELO le plus élevé en cas de grade similaire, procède au "Furigoma" (jet de 3 ou 5 pions). S'il obtient plus de pièce(s) non promue(s) que de pièce(s) promue(s), il commence sinon c'est son adversaire qui commence. Le joueur qui commence est nommé "Sente" et son adversaire "Gote".
-
- 6 Le joueur "Sente" ayant l'avantage du trait, le joueur "Gote" peut choisir la position de l'horloge.
-
- 7 Les joueurs doivent toujours laisser visibles de l'adversaire les pièces qu'il lui a prises.
-
- 8 Une pièce est considérée comme jouée lorsqu'elle est lâchée. La pression sur l'horloge n'est qu'accessoire.
-
- 9 Le joueur est censé presser l'horloge avec la même main que celle avec laquelle il joue.
-
- 10 L'"échec" n'est pas annoncé. Si l'adversaire ne le remarque pas, au tour suivant, on peut lui prendre son Roi et terminer ainsi la partie.
-
- 11 Une faute de jeu fait perdre la partie. En cas de faute de jeu, c'est à l'adversaire de la remarquer et de la signaler. La faute de jeu reste effective tant qu'elle est visible sur le plateau. Par exemple, en cas de "Nifu" (deux pions non promus sur la même colonne), si l'adversaire ne le remarque pas et que le joueur a le temps de promouvoir un des deux pions, la faute de jeu n'est plus existante.
-
- 12 Des manquements répétés aux règles n°7 ou 9 après mise en demeure, sont de même considérés comme des fautes de jeu entraînant la perte de la partie.
-
- 13 Une partie est nulle en cas de "Sennichite", c'est-à-dire si une position se répète à 4 reprises, pièces à parachuter comprises et avec le même "tour". Si cette séquence provoque une mise en échec continue, l'attaquant perd la partie.
-
- 14 Une partie est aussi nulle en cas de "Jishogi" : les deux Rois arrivent à rentrer dans le camp adverse (et ne peuvent pas être mis mat). On additionne alors la valeur des pièces possédées par chaque joueur, pièces en main et éventuellement pièces de handicap comprises, comme suit : Roi=0, Tour/Fou=5, les autres=1. Si chaque joueur a 24 points au moins, la partie est nulle, sinon le joueur ayant le plus de points gagne la partie. Si un joueur refuse de compter ses pièces, la partie est continuée.
-
- 15 En cas de nulle, les joueurs rejouent une nouvelle partie (et une seule), Sente devenant Gote et vice-versa, avec le temps restant. Si le joueur Gote demande à ce que l'horloge soit changée de côté, l'arbitre doit être sollicité pour mettre à jour les temps sur l'horloge et démarrer la nouvelle partie.
-
- 16 Un tournoi est un lieu de rencontre où l'esprit du jeu doit dominer. Il est attendu des joueurs de l'aborder avec un bon esprit. Tout joueur troublant l'ambiance par une attitude exagérée pourra être exclu par décision de l'arbitre.