Système de calcul du handicap

Description

Une partie à handicap est une partie où le joueur senior, le joueur le plus haut classé, est le **donneur** de handicap ; il retire certaines de ses pièces du jeu. Elles sont définitivement mises à l'écart et ne pourront pas être réutilisées, même avec la règle du parachutage.

Le **receveur** de handicap, le jouer le moins fort, joue avec la totalité de ses pièces.

Le choix des pièces à retirer se fait suivant le mode de calcul ci-dessous.

Condition

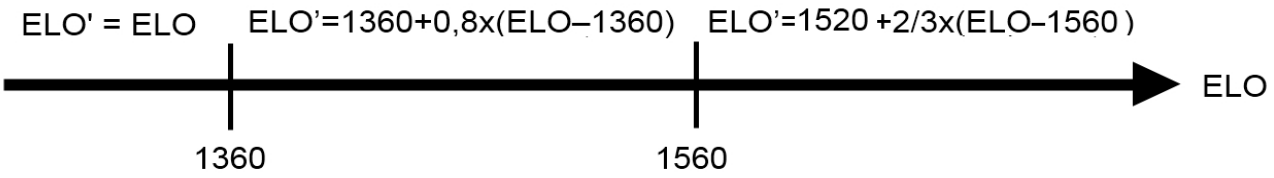
Pour qu'une partie à handicap puisse se faire, il faut que les deux joueurs soient d'accord et acceptent le handicap proposé par le mode de calcul ci-dessous.

Ils en informent l'arbitre du tournoi avant le début de la partie.

Mode de calcul

Le mode de calcul ci-dessous a été adopté à titre expérimental par la Fédération Française de Shogi pour la durée d'un an lors de l'Assemblée Générale du 19.06.10. Il sera réétudié lors de l'Assemblée Générale du 30.04.11.

Pour chaque joueur, on calcule elo' à partir du ELO FESA suivant les zones définies ci-dessous :



On détermine ensuite le handicap à partir de la différence de ELO':

Entre		Le handicap est
0	45	Egalité
46	135	Trait
136	225	Lance
226	315	Fou
316	405	Tour

Entre		Le handicap est
406	495	Tour + Lance
496	675	2P (Tour + Fou)
676	765	4P (2P+Lances)
766	855	5P (4P+Cavalier droit)
856	…	6P (4P+Cavaliers)

Notes

C'est au **donneur** de commencer (sauf si son handicap est de donner le trait).

Lors du décompte de point dans un *jishogi*, les pièces retirées par le **donneur** comptent normalement pour le **donneur**.

Le **receveur** de handicap est *sente* dans la notation de la partie, le **donneur** est *gote.* La case 1a se situe en haut à droite pour le **receveur**, en bas à gauche pour le **donneur**.