

## FESA – Règles du jeu de shogi officielles

*Le contexte de ces règles est le jeu sur plateau physique.*

*Cette version a été adoptée par les représentants de la FESA lors de l'AG du 4 Août 2017.*

*Dans ce document, les termes de « il », « ils » et « son » sont à comprendre dans un sens général incluant également respectivement « elle », « elles » et « sa ».*

### PREFACE

Les règles officielles du jeu de shogi définies par la FESA ne peuvent pas couvrir toutes les situations susceptibles d'apparaître au cours d'un match. Elles ne peuvent pas non plus réglementer toutes les questions administratives.

Quand un cas ne s'inscrit pas précisément dans le cadre d'un article de ces règles, l'arbitre doit baser sa décision sur des situations analogues décrites dans celles-ci, tout en prenant en compte toutes considérations d'équité, de logique et de circonstances particulières applicables.

Les règles supposent que les arbitres ont la compétence nécessaire, une capacité de jugement saine et sont totalement objectifs. La FESA appelle toutes les fédérations membres et tous les joueurs à accepter ce point de vue.

Une fédération membre est libre d'introduire des règles plus détaillées pour les événements qu'elle supervise, à condition que ces règles :

- a) n'entrent en aucun cas en conflit avec les règles officielles de la FESA ;
- b) soient limitées au territoire de la fédération concernée;
- c) ne soient utilisées ni pour un championnat FESA, ni pour un tournoi homologué pour le ELO FESA.

### REGLES DE BASES DU JEU

#### Article 1: Nature et objectifs du jeu de shogi

1.1 Le jeu de shogi est joué par deux adversaires jouant à tour de rôle sur un plateau de jeu rectangulaire appelé « plateau de shogi ». Le joueur qui débute la partie est appelé « sente » ou Noir. L'autre joueur est nommé « gote » ou Blanc. On dit d'un joueur qu'il « a le trait » quand le coup de son adversaire a été achevé. Il garde le trait jusqu'à ce que son propre coup ait été achevé.

1.2 L'objectif de chaque joueur est de jouer un coup légal menaçant de capturer le roi adverse de telle sorte que le joueur adverse ne puisse plus jouer de coup légal. Il est illégal de laisser son propre roi en prise ou de déplacer son roi sur une case où il peut être immédiatement capturé au prochain coup. On dit que le joueur qui a rempli cet objectif a « maté » le roi adverse et ce joueur a gagné la partie. Il n'est pas permis de laisser son roi en prise ou d'exposer son roi à une prise immédiate. Le joueur dont le roi a été maté a perdu la partie.

1.3 Dans certaines rares circonstances, une partie peut être déclarée nulle (voir article 5). Notez que deux joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord pour déclarer une partie nulle, sauf si une de ces rares situations apparaît dans leur partie.

**Article 2: Position initiale des pièces sur le plateau de shogi**

2.1 Le plateau de shogi est composé d'une grille de 81 cases (9x9). Le plateau de shogi est placé entre les deux joueurs, les côtés les plus courts des cases étant face aux joueurs.

2.2 Au début du jeu, chaque joueur a 20 pièces. Toutes les pièces sont de la même couleur. Chaque joueur a un roi (King, symbole K), une tour (Rook, R), un fou (Bishop, B), deux généraux d'or (Gold General, G), deux généraux d'argent (Silver General, S), deux cavaliers (Knight, N), deux lances (Lance, L) et neuf pions (Pawn, P).

2.3 Toutes les pièces d'un joueur sont placées sur le plateau avec la pointe dirigée vers l'adversaire. Dans la position initiale, les pièces de chaque joueur occupent les trois rangées les plus proches de ce joueur. La position initiale des pièces sur le plateau est la suivante:

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
	飛						角	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

2.4 Les neuf rangées verticales de cases sur le diagramme ci-dessus sont appelées « colonnes ». Les neuf rangées horizontales sont appelées « lignes ». Une ligne droite joignant deux coins du plateau est appelée « diagonale ». L'ensemble des trois lignes les plus proches de l'adversaire est appelé « zone de promotion » du joueur.

**Article 3: Déplacement des pièces**

3.1 Il n'est pas autorisé de déplacer une pièce jusqu'à une case occupée par l'une de ses propres pièces. Vous pouvez néanmoins déplacer une pièce jusqu'à une case occupée par une pièce adverse. Un tel mouvement capture la pièce de l'adversaire. On dit que les pièces ainsi capturées sont « en main » pour le joueur qui les a capturées. Les pièces capturées doivent toujours être visibles pour les deux joueurs, idéalement elles sont disposées sur un petit plateau dédié que l'on nomme « komadai ». Ces pièces doivent être rangées correctement, avec la face non promue visible.

3.2 La tour, le fou, le général d'argent, la lance et le pion peuvent tous être « promus ». Si un joueur joue l'une de ces pièces, vers, dans ou depuis sa zone de promotion, il a le droit de promouvoir sa pièce en la retournant. Cette promotion est intégrée au coup de déplacement. Un joueur est obligé de promouvoir sa pièce si elle a été déplacée sur une case à partir de laquelle la pièce non promue ne pourrait plus se mouvoir. La promotion est définitive tant que cette pièce n'aura pas été capturée. Après avoir été capturée, la pièce redevient non promue.

Les mouvements des pièces non promues et promues sont les suivantes :

3.3 Le roi peut se déplacer jusqu'à n'importe quelle case adjacente à la sienne à condition que cette case de destination ne soit pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.

3.4 La tour peut se déplacer vers n'importe quelle case de la colonne ou de la ligne où elle se trouve. Elle ne peut pas passer au-dessus d'une autre pièce, amie ou adverse. Une tour promue peut se déplacer soit comme une tour non promue, soit se déplacer d'une case en diagonale.

3.5 Le fou peut se déplacer vers n'importe quelle case des diagonales où il se trouve. Il ne peut pas passer au-dessus d'une autre pièce, amie ou adverse. Un fou promu peut se déplacer soit comme un fou non promu, soit se déplacer d'une case horizontalement ou verticalement.

3.6 Le général d'or se déplace vers n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve, sauf diagonalement vers l'arrière.

3.7 Le général d'argent se déplace vers n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve, sauf latéralement et sur la case juste derrière lui. Le général d'argent promu se déplace vers n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve, sauf diagonalement vers l'arrière (c'est-à-dire les mêmes mouvements qu'un général d'or).

3.8 Le cavalier peut sauter vers l'une des deux cases situées à une distance de deux cases devant lui et une case latéralement. Le cavalier promu se déplace vers n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve, sauf diagonalement vers l'arrière (c'est-à-dire les mêmes mouvements qu'un général d'or).


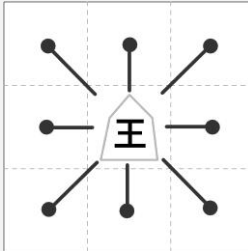

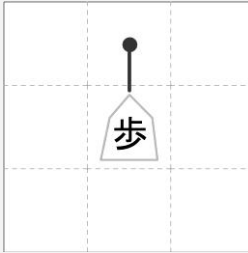
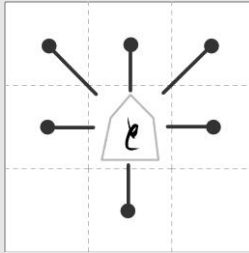

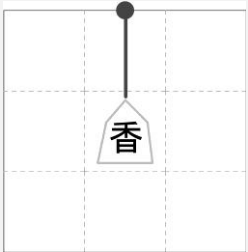
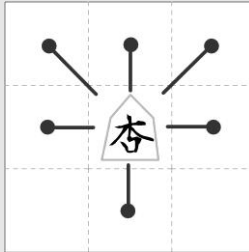

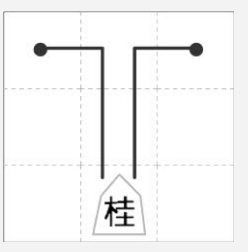
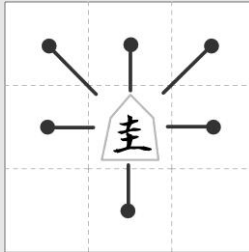

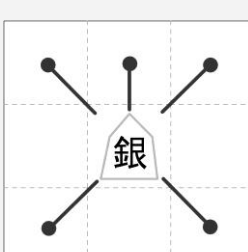
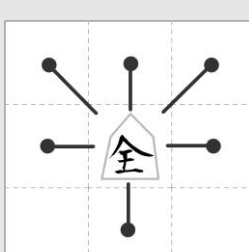
3.9 La lance peut se déplacer vers n'importe quelle case de la colonne où il se trouve. Elle ne peut pas passer au-dessus d'une autre pièce, amie ou adverse. La lance promue se déplace vers n'importe quelle case adjacente à celle où elle se trouve, sauf diagonalement vers l'arrière (c'est-à-dire les mêmes mouvements qu'un général d'or).


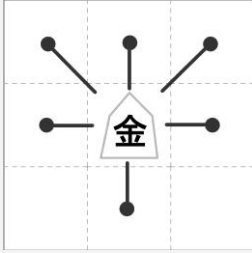

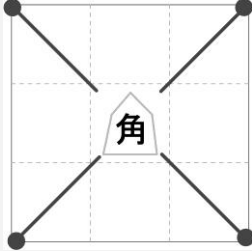
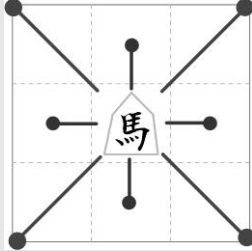

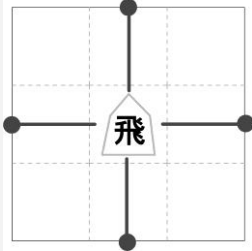
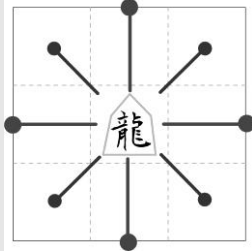
3.10 Le pion peut se déplacer vers la case immédiatement devant lui. Le pion promu se déplace vers n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve, sauf diagonalement vers l'arrière (c'est-à-dire les mêmes mouvements qu'un général d'or).

3.11 Un joueur qui possède une ou plusieurs pièces en main peut choisir de déposer l'une de ces pièces sur une case vide du plateau. Ce coup s'effectue en lieu et place d'un coup de déplacement d'une pièce déjà présente sur le plateau. Les pièces sont toujours déposées non promues. Notez qu'il y a trois cas où la dépose d'une pièce est illégale :

- (a) Un pion ne peut pas être déposé sur une colonne où le joueur a déjà au moins un pion non promu.
- (b) Une pièce ne peut pas être déposée sur une case à partir de laquelle elle n'aurait plus aucun mouvement légal possible. Ainsi un joueur ne peut pas déposer un pion ou une lance sur la dernière ligne de son adversaire ou déposer un cavalier sur l'une des deux dernières rangées de son adversaire.
- (c) un pion ne peut pas être déposé en matant immédiatement le roi adverse

3.12 Un joueur n'a pas le droit de mettre le roi adverse échec en continu (« échec perpétuel ») de telle manière à ce que la même position se reproduise plus de 3 fois.

Pièce	Déplacement	Déplacement de la pièce promue
<p>K </p> <p>Roi <i>ôsbô</i> et <i>gyoku sbô</i></p>		<p>Le roi ne se promeut pas</p>
<p>P </p> <p>Pion <i>fubyô</i> → <i>tokin</i></p>		
<p>L </p> <p>Lance <i>kyôsha</i> → <i>narikyô</i></p>		
<p>N </p> <p>Cavalier <i>keima</i> → <i>narikei</i></p>		
<p>S </p> <p>Général d'Argent <i>gin sbô</i> → <i>narigin</i></p>		

Pièce	Déplacement	Déplacement de la pièce promue
<p><b>G</b> </p> <p>Général d'Or <i>kin shô</i></p>		Le général d'or ne se promeut pas
<p><b>B</b> </p> <p>Fou <i>kakugyô</i> → <i>uma</i></p>		
<p><b>R</b> </p> <p>Tour <i>bisha</i> → <i>ryû</i></p>		

#### Article 4: Déplacer une pièce

4.1 Chaque déplacement doit être effectué avec une seule main. Cette main doit aussi être utilisée pour appuyer sur la pendule (voir article 8.7.(a)).

4.2 Le joueur ayant le trait peut ajuster les pièces sur le plateau ou toucher une de ses pièces en main sans être obligé de déplacer, de capturer ou de déposer les pièces touchées. Le joueur qui n'a pas le trait peut ajuster les pièces sur le plateau ou arranger les pièces en main, tant que cela ne perturbe pas son adversaire.

4.3 Quand une pièce a été placée sur le plateau et lâchée, il n'est plus possible de la reprendre et de la mettre à un autre endroit. De même, la décision concernant l'éventuelle promotion ne peut plus être changée.

4.4 Il est possible de capturer une pièce en enlevant d'abord la pièce capturée puis en déplaçant sur le plateau la pièce qui a capturé celle-ci. Dans le cas d'une capture d'une pièce similaire, il n'est pas autorisé de retourner d'abord la pièce capturée puis d'enlever sa propre pièce pour la stocker dans sa main.

4.5 Les pièces capturées doivent toujours être visibles pour les deux adversaires, idéalement posées sur un petit plateau dédié appelé « komadai »

**Article 5: La fin de la partie**

- 5.1 (a) La partie est gagnée par le joueur qui mate le roi adverse (voir article 1.2). Ceci met fin immédiatement à la partie sous réserve que le coup qui assure le mat soit légal
- (b) Si la position sur le plateau n'est pas une position de mat, la partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne.

5.2 La partie peut être interrompue et déclarée nulle, « sennichite », si une position identique va apparaître ou est apparue sur le plateau au moins quatre fois. La position identique inclut le fait d'avoir les mêmes pièces en main pour chacun des joueurs et aussi le fait que ce soit le même joueur qui ait le trait. Notez que certains des coups provoquant la répétition peuvent être des mises en échecs mais que l'échec perpétuel par l'un des joueurs est illégal (voir article 3.12).

5.3 Pour permettre de terminer les parties où il n'y a aucune possibilité réaliste de mater, un système de « Déclaration à 27 points » a été instauré.

Le déclarant (le joueur qui considère avoir gagné) doit, à son tour de jeu, annoncer qu'il veut déclarer sa victoire, ceci avant de jouer son coup. Puis il arrête la pendule et suspend la partie.

Si la position à ce moment remplit tous les critères listés ci-dessous, le déclarant gagne la partie.

1. Le roi du déclarant est dans la zone de promotion adverse
2. Le déclarant a au minimum 28 points (si Sente) ou 27 points (si Gote). La manière de compter les points est la suivante :
  - pions, lances, cavaliers, généraux d'argent et généraux d'or (promus ou non) valent 1 point chacun
  - tours et fous valent 5 points chacun
  - les rois ne valent rien
3. Les pièces qui sont comptabilisées sont seulement celles qui sont dans la zone de promotion adverse ou qui sont en main.
4. Le déclarant a au moins 10 pièces dans la zone de promotion adverse, autres que son roi
5. Il reste du temps (régulier ou Byo-yomi) sur la pendule du déclarant
6. Le roi du déclarant n'est pas en position d'échec

5.4 Les joueurs n'ont pas le droit de proposer ou d'accepter la nullité d'une partie si les conditions de nullité décrites dans l'article 5.2 ne sont pas présentes.

**REGLES DE COMPETITION****Article 6: Matériel de jeu**

6.1 Les parties de compétition doivent être jouées avec des pièces de shogi traditionnelles, c'est à dire montrant 1 ou 2 kanjis écrits dans un style habituel. D'autres types de pièces peuvent être utilisés uniquement dans les cas décrits dans l'article 6.3. La seule préférence de l'organisateur d'utiliser un autre type de pièces n'est pas une raison valable pour l'utiliser.

6.2 Il est de la responsabilité de l'organisateur de la compétition de fournir du matériel approprié aux joueurs.

6.3 L'organisateur de la compétition peut fournir d'autres matériels à destination des joueurs débutants (comme décrits dans l'article 17.2) ou s'il n'est pas capable de fournir suffisamment de matériel conforme pour tous les joueurs. Dans ces cas-là, le plateau et les pièces doivent être ajustés au niveau des joueurs (c'est-à-dire que les pièces d'initiation avec des flèches peuvent être utilisées par les joueurs débutants) et ne doivent pas être perturbantes pour les joueurs expérimentés (c'est-à-dire que toutes les pièces doivent être avec kanji).

6.4 Les joueurs sont censés utiliser le matériel mis à leur disposition. S'ils sont tous les deux d'accord pour utiliser un autre type de matériel, ils sont autorisés à le faire.

**Article 7: Décider du joueur qui débute la partie**

7.1 Sauf si le règlement ou l'arbitre en décide autrement, la sélection du joueur qui débute la partie est décidée en lançant en l'air des pions (« furigoma »). Pour le furigoma, le joueur avec le grade le plus élevé, ou en cas d'égalité de grade le joueur le plus âgé, prend cinq pions dans sa main, les mélange et les laisse tomber sur le plateau ou à côté de celui-ci. Si une majorité de pions laisse apparaître leur face non promue, le joueur qui a lancé les pions jouera le premier coup de la partie (sente). Si une majorité de pions laisse apparaître leur face promue, c'est le joueur qui n'a pas lancé les pions qui jouera le premier coup (sente). Seules les pièces tombées à plat sont comptées. Les pièces tombées sur leur flanc ou qui sont empilées sur d'autres pièces ne comptent pas. Les pièces qui tombent en dehors du plateau ou sur le sol comptent si elles sont tombées à plat. Si aucune majorité n'est obtenue, un nouveau furigoma est réalisé, en utilisant à nouveau cinq pions. Notez qu'un résultat de 2-1, 2-0 ou 1-0 pour l'un quelconque des joueurs compte comme une majorité et de ce fait le furigoma est accepté.

7.2 Si un des joueurs n'est pas présent près du plateau de jeu quand la partie doit commencer, c'est l'arbitre qui effectue le furigoma.

**Article 8: La pendule de shogi**

8.1 Une pendule de shogi est une pendule avec deux écrans connectés entre eux de telle sorte que seul l'un d'entre eux puisse tourner à un instant donné. Pendant la partie, stopper l'une des horloges démarre automatiquement l'autre. Le terme « Pendule » dans ces règles officielles signifie l'une de ces deux horloges. « Drapeau tombé » signifie l'expiration du temps alloué à un joueur.

8.2. Pour une partie complète, chaque joueur doit normalement jouer tous ses coups dans un temps alloué au démarrage de cette partie. Avec certains types de pendules il est possible d'ajouter un temps additionnel non cumulatif (Byo-yomi) pour chaque coup une fois que le temps initial a été consommé. Il est aussi parfois possible d'ajouter un temps cumulatif pour chaque coup. Quelque soit le système utilisé, il doit être spécifié à l'avance.

8.3. Certaines pendules de shogi se bloquent quand le temps imparti est écoulé. Les pendules mécaniques ont un « drapeau » qui tombe lorsque le temps imparti est écoulé. Dans les autres cas, pour réclamer la victoire par dépassement de temps le déclarant doit arrêter les deux horloges et appeler l'arbitre. Pour que la réclamation soit acceptée, le drapeau du déclarant doit être non tombé et le drapeau de son adversaire doit être tombé une fois que la pendule ait été stoppée. Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est alors déclarée nulle.

8.4. Si l'arbitre ou l'organisateur n'impose pas de quel côté du plateau la pendule doit être placée, la décision est prise par Gote.

8.5 Quand il est l'heure de démarrer la partie, la pendule du joueur qui doit commencer la partie est démarrée soit par Gote, soit par l'arbitre.

8.6. Un joueur arrivant près du plateau de jeu après que son temps alloué ait été entièrement consommé perd la partie.

8.7 (a) Pendant la partie chaque joueur doit appuyer sur sa pendule immédiatement après avoir joué son coup, sauf si ce coup met fin à la partie (voir articles 5.1, 5.2, et 5.3). Un joueur doit toujours être autorisé à appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup, même si son adversaire répond à son coup instantanément.

Le temps mis par le joueur à appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup est considéré comme faisant partie du temps alloué au joueur.

(b) Un joueur doit appuyer sur sa pendule avec la même main que celle avec laquelle il a joué son coup. Il est interdit à un joueur de garder ses doigts sur le bouton de la pendule ou de le « survoler ». Une mauvaise manipulation de la pendule peut être sanctionnée conformément à l'article 12.4

(c) Les joueurs doivent convenablement manipuler la pendule. Il est interdit de la manipuler avec force, de la déplacer ou de la renverser. Une mauvaise manipulation de la pendule peut être sanctionnée conformément à l'article 12.4

(d) Si un joueur est incapable d'utiliser la pendule, un assistant peut être mis à disposition du joueur pour effectuer cette opération, en accord avec l'arbitre. Si nécessaire, la pendule du joueur pourra être ajustée par l'arbitre de manière équitable.

8.8 Un drapeau est considéré comme tombé seulement si l'un des joueurs a réclamé à ce sujet, conformément à l'article 7.3. L'arbitre (ou quelqu'un d'autre !) ne doit pas signaler la tombée du drapeau.

8.9 A l'exception des cas où les articles 5.1, 5.2 ou 5.3 s'appliquent, si un drapeau tombe, la partie est perdue par le joueur.

8.10 Toute indication donnée par la pendule est considérée fiable en l'absence de défaut évident de fonctionnement. Une pendule avec un défaut évident de fonctionnement doit être remplacée. L'arbitre doit



remplacer la pendule et faire preuve de son meilleur jugement pour déterminer les temps à régler sur la pendule de remplacement.

8.11 A l'exception des cas où les articles 5.1, 5.2 ou 5.3 s'appliquent, si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible de déterminer quel drapeau est tombé en premier, la partie est déclarée nulle. En compétition, une partie nulle est souvent rejouée (voir article 11.1).

8.12 Règles régissant l'arrêt des pendules

- a) Si une partie doit être interrompue, l'arbitre peut stopper les pendules.
- b) Un joueur ne peut arrêter les pendules que pour demander l'assistance de l'arbitre.
- c) L'arbitre peut décider si et quand la partie doit être redémarrée
- d) Si un joueur stoppe les pendules pour demander l'assistance de l'arbitre, l'arbitre peut déterminer si le joueur avait une raison valable de le faire. S'il est évident que ce joueur n'avait aucune raison valide de stopper les pendules, le joueur peut être pénalisé conformément à l'article 13.4.

8.13 Les deux joueurs ont la responsabilité commune de régler leurs pendules correctement avant la partie, à la fois en ce qui concerne le temps initial, le temps additionnel et le signal sonore. Si un réglage incorrect est remarqué pendant la partie l'arbitre doit corriger le réglage en faisant preuve de son meilleur jugement pour déterminer les temps à régler sur les pendules.

### **Article 9: Irrégularités**

9.1 Si pendant le déroulement d'une partie il est remarqué que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie doit être annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

9.2 Si un joueur bouge une ou plusieurs pièces, il doit rétablir la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, l'un des deux joueurs peut arrêter les pendules et demander l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a bougé les pièces, ceci conformément à l'article 13.4.

9.3 Un joueur n'est pas autorisé à démarrer la pendule de son adversaire s'il n'a pas joué son coup tel que défini à l'article 4.3 ou si les pièces ont été déplacées sur le plateau (article 9.2). L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a démarré par erreur la pendule de son adversaire, ceci conformément à l'article 13.4.

9.4 Après avoir constaté un coup illégal (tel que défini dans les articles 1, 3 et 9), l'adversaire est en droit de réclamer la victoire. Il doit le faire en désignant le coup illégal à son adversaire et alors, si nécessaire, il peut arrêter les pendules et informer l'arbitre.

Une réclamation liée à un coup illégal ne peut pas être faite après que le joueur réclamant ait déjà joué un coup en réponse au coup illégal, sauf si la position actuelle sur le plateau est toujours illégale. Ceci sera ainsi le cas si :

- a) Le roi adverse est en échec alors que ce n'est pas son tour de jeu
- b) L'adversaire a plus d'un pion non promu sur la même colonne (« nifu »)
- c) L'adversaire a une pièce non promue dans une case d'où elle ne pourra plus jamais bouger

Notez qu'un joueur ne peut réclamer la victoire du fait d'une position illégale telle que décrite ci-dessus que lorsqu'il a le trait.

9.5 Capturer un roi qui a été laissé en échec n'est pas un coup illégal. Ce coup doit être considéré comme une réclamation contre un coup illégal précédent qui a laissé le roi en échec. Le joueur capturant le roi adverse gagne la partie et ceci met immédiatement fin à la partie.

9.6 Si les pièces de l'adversaire ne remplissent pas les conditions décrites à l'article 4.5, le joueur qui a le trait peut demander à son adversaire de les disposer correctement ou de confirmer quelles pièces il a en main. Si après cette demande l'adversaire continue à ne pas les disposer correctement, ce point peut constituer un motif de pénalité de la part de l'arbitre, ceci conformément à l'article 13.4.

9.7 Il est interdit pour une tierce partie de signaler une position ou un coup illégal. Les joueurs ou les spectateurs qui enfreignent cette règle peuvent être pénalisés conformément aux articles 13.4 et 13.7.

#### **Article 10: Notation des coups**

10.1 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups de la partie, sauf si les règles de la compétition l'imposent.

10.2 Les joueurs peuvent utiliser un appareil électronique (application) pour noter les coups de la partie tant que l'adversaire ne le refuse pas.

10.3 Si un joueur utilise un appareil électronique pour noter les coups de la partie, il est de sa responsabilité d'assurer que cet outil (application) est adapté pour la notation de parties et que l'usage de ce matériel (application) ne contrevient pas à l'article 11.2.

#### **Article 11: Attitude des joueurs**

11.1 Les joueurs ne doivent pas agir de telle sorte que le jeu de shogi puisse être discrédité.

11.2 Pendant une partie les joueurs ont interdiction d'utiliser des notes, des sources d'informations, des conseils. Ils ne peuvent pas analyser sur un autre plateau de jeu et ils ne peuvent pas utiliser un outil informatique d'analyse de shogi.

11.3 Aucune analyse de parties en cours n'est autorisée dans l'aire de jeu (mais il est conseillé d'analyser calmement avec son adversaire une partie juste terminée). Les joueurs qui ont terminé leur partie doivent être considérés comme spectateurs plutôt que comme joueurs.

11.5 Il est interdit de distraire ou de perturber son adversaire de quelque manière que ce soit.

11.6 Les joueurs et les spectateurs doivent éteindre le son de leurs téléphones portables (et autres appareils électroniques).

11.7 Toute infraction aux articles ci-dessus peut entraîner une pénalité conformément à l'article 13.4.

#### **Article 12: Points marqués**

12.1 Sauf si d'autres règles ont été annoncées au préalable pour la compétition en cours, un joueur qui gagne sa partie, y compris par forfait, marque 1 point, et celui qui perd la sienne, y compris par forfait, marque 0 point.

12.2 En cas de partie nulle, les joueurs doivent recommencer une autre partie, avec le joueur gote lors de la partie déclarée nulle ayant le trait pour le premier coup. La limite de temps impartie pour cette nouvelle partie sera le temps qui restait à chaque joueur à la fin de la première partie. Ceci devra être considéré comme une règle générale.

12.3 Si nécessaire en termes de planning, l'organisateur (en accord avec l'arbitre) peut définir d'autres conditions de temps : par exemple si au moins l'un des joueurs a plus de 10 minutes restant à sa pendule, la

règle générale s'applique, et si les deux joueurs ont moins de 10 minutes, un blitz de 8 minutes (sans byo-yomi) est joué. Dans tous les cas, la partie doit être terminée avec un gagnant et un perdant.

Toute déviation par rapport à la règle générale doit être annoncée avant le début du tournoi (sinon, c'est la règle générale qui s'applique).

### **Article 13: Le rôle de l'arbitre (voir Préface)**

13.1 L'arbitre veille à ce que les règles officielles du Shogi définies par la FESA soient strictement observées.

13.2 L'arbitre intervient dans l'intérêt de la compétition. Il doit assurer qu'un bon environnement de jeu est maintenu et que les joueurs ne sont pas perturbés. Il doit superviser l'avancement de la compétition.

13.3 L'arbitre observe les parties, surtout lorsque les joueurs n'ont plus beaucoup de temps disponible, applique les décisions qu'il a prises et pénalise les joueurs quand cela est approprié.

13.4 L'arbitre peut décerner une ou plusieurs pénalités s'il le juge approprié

- a) avertissement,
- b) ajout de temps supplémentaire sur la pendule de l'adversaire,
- c) réduction de temps restant sur la pendule du joueur pénalisé,
- d) perte de la partie,
- e) exclusion de la compétition.

13.5 L'arbitre peut accorder à l'un des joueurs ou aux deux adversaires du temps supplémentaire en cas de perturbation extérieure à la partie.

13.6 L'arbitre est la seule personne habilitée à intervenir dans une partie, cependant ceci uniquement dans les cas décrits dans les règles du Shogi. L'arbitre doit notamment ne pas informer un joueur que son adversaire a joué un coup, ou qu'il n'a pas appuyé sur la pendule, ou qu'un coup illégal a été commis etc...

13.7 Spectateurs et joueurs d'autres parties ne sont pas autorisés à discuter d'une partie ou de l'interrompre. Si nécessaire, l'arbitre pourra expulser les contrevenants de la salle de jeu. Dans certains cas exceptionnels, il est possible pour un joueur de parler avec une tierce partie, du moment que cela n'a rien à voir avec la partie elle-même (par exemple pour demander à boire ou pour demander de noter une partie) et à condition que ce soit fait d'une manière qui ne perturbe pas son adversaire.

13.8 Si un évènement non prévu dans les présentes règles doit survenir, l'arbitre décide de l'attitude à adopter et a le dernier mot.

**Article 14: Appariement d'un tournoi**

14.1 Il appartient à l'organisateur de la compétition de décider quel système d'appariement sera utilisé pour le tournoi.

14.2 Les joueurs doivent être informés à l'avance du système d'appariement choisi. La FESA recommande que cette information soit publiée dès que le tournoi est annoncé.

14.3 L'arbitre du tournoi est chargé de définir l'appariement sauf si les règles du tournoi précisent quelque chose de différent.

14.4 Si un joueur conteste un appariement, il peut réclamer auprès de l'arbitre avant le démarrage de la ronde. Si l'appariement va à l'encontre des règles de base d'appariement, l'arbitre doit effectuer un nouvel appariement. Les règles de base sont :

- α) Deux joueurs s'étant déjà affrontés ne doivent plus jouer ensemble, sauf si le système d'appariement l'implique de manière évidente (par exemple double round-robin)
- β) Un joueur ayant bénéficié d'un forfait dans une ronde précédente ne doit pas en bénéficier à nouveau.

**Article 15: Evaluation des performances**

15.1 La FESA maintient un système d'évaluation appelé « système ELO panatlantique », commun pour toutes les fédérations nationales de la FESA et pour la Fédération de Shogi des USA.

15.2 La définition de l'algorithme de calcul est publiée dans un document séparé appelé « Le système d'évaluation ELO de la FESA »

15.3 Il est de la responsabilité de l'arbitre du tournoi de fournir les résultats du tournoi au responsable de l'évaluation de la FESA pour que ces résultats puissent être pris en compte. Dès qu'un tournoi a été joué conformément aux règles de la FESA, ils doivent lui être soumis pour évaluation.

15.4 Une partie officiellement homologuée FESA est sujette à une limite de temps. La durée minimale allouée pour chaque joueur est de 20 minutes + 40 secondes de byo-yomi (temps additionnel non cumulable) ou 30 minutes + 30 secondes de byo-yomi. Aucune limite de temps inférieure à ce minimum n'est acceptée.

**Article 16: FESA**

16.1 Les fédérations membres peuvent demander à la FESA de rendre officiellement une décision relative aux règles officielles du Shogi FESA.

**Article 17: Règles de tournoi pour débutants**

17.1 Un organisateur de compétition peut, en accord avec l'arbitre, appliquer quelques modifications aux règles générales, ceci pour rendre les parties plus faciles pour les joueurs débutants (par exemple autoriser un débutant à reprendre une fois un coup illégal au lieu de perdre immédiatement la partie, ou que le joueur ait le droit de consulter les règles du jeu pendant la partie).

17.2 Dans la plupart des cas, un joueur est appelé débutant quand il n'a encore jamais joué de partie classée FESA ou que son classement ELO FESA est inférieur à 400. Néanmoins un joueur objectivement fort mais qui n'a encore jamais joué de partie classée FESA (par exemple joueur ayant une expérience via des parties jouées sur Internet) ne doit pas être traité comme un joueur débutant. Dans ce cas de figure, il est de la responsabilité du joueur de confirmer avec l'arbitre si les aménagements mentionnés à l'article 17.1 lui sont applicables ou non.