

Guide d'organisation de tournoi de Go

Table of Contents

1 Préparer un tournoi.....	2
2 Considérations générales.....	2
2.1 Définir le règlement intérieur du tournoi.....	3
2.1.1 Type de tournoi.....	3
2.1.2 Règles utilisées.....	3
2.1.3 Rythme.....	4
2.1.4 Système d'appariement.....	4
2.2 Trouver un local.....	4
2.3 Réserver le matériel de jeu.....	5
2.4 Publicité.....	5
2.5 Établir un budget prévisionnel.....	5
2.6 Faire une check-list.....	6
2.7 Derniers préparatifs.....	6
3 Gestion du tournoi le jour J.....	7
3.1 Accueil et inscriptions.....	7
3.2 Ouverture officielle du tournoi.....	7
3.3 Appariement.....	7
3.3.1 Appariement manuel.....	7
3.3.2 Appariement informatique.....	7
3.4 Arbitrage.....	8
3.4.1 Principes généraux d'arbitrage.....	8
3.4.2 Quand et comment intervenir ?.....	8
3.4.3 Gestion du temps.....	8
3.4.3.1 Ajout du byo-yomi.....	9
3.4.4 Gestion des incidents courants.....	9
3.4.5 Cas particuliers des règles.....	10
3.4.5.1 Différences règles japonaises et règles chinoises.....	10
3.4.5.2 Cas très particuliers.....	10
3.5 Scribe.....	10
3.6 Clore le tournoi.....	10
ANNEXE 1 – Check-list.....	12
ANNEXE 2 – Exemple règlement de tournoi.....	13
ANNEXE 3 – Organisation d'un grand tournoi international.....	14
ANNEXE 4 – Tableaux d'appariement.....	14
1.1 Tables de Berger pour appariement manuel - tournoi de 5 à 10 joueurs.....	14
1.2 Appariement 8 joueurs avec élimination 2ème défaite.....	16



1 Préparer un tournoi

Ce guide énumère tout ce qu'il faut savoir pour que vos tournois soient réussis. Il est notamment important de faire attention aux délais et de faire une check-list détaillée afin que rien ne soit oublié.

Le sujet concernera essentiellement la gestion de tournois en mode présentiel, l'organisation de tournois sur Internet est généralement plus légère et plus technique puisque tout repose sur l'utilisation d'une application...

2 Considérations générales

Il est important de définir précisément le type de tournoi voulu ainsi que le nombre de participants souhaité. En fonction de l'importance du tournoi, il faudra s'y prendre plus ou moins en avance pour réserver un local (important !) et envoyer les invitations / faire la publicité.

	Participants	Calendrier	Organisation
Petit tournoi amical de club	< 20	Peut être improvisé sur place	1 à 2 personnes
Tournoi de club interne	< 20	Quelques jours avant l'événement	1 à 2 personnes
Petit tournoi open	> 10 et < 50	6 mois à l'avance (salle à réserver)	2 à 4 personnes
Grand tournoi open	> 50 et < 150	6-12 mois à l'avance (salle à réserver)	5 à 10 personnes
Tournoi fermé	>= 4	6 mois à l'avance (salle à réserver 3 mois à l'avance)	1 à 4 personnes

Grande compétition internationale	> 150	Au moins 2 ans à l'avance	5 à 10 organisateurs + 5 volontaires par tranches de 100 joueurs au-delà de 150 participants
--	-------	---------------------------	--

Si le nombre de préinscrits est plus faible ou plus important que prévu, il conviendra d'adapter l'organisation en fonction.

La recherche d'un local est sans doute la plus importante priorité, surtout quand il y a beaucoup de joueurs attendus.

2.1 Définir le règlement intérieur du tournoi.

2.1.1 Type de tournoi

- Tournoi open tous publics,
- Tournoi réservé à certaines catégories de joueurs : débutants (sur petit Gobans), jeunes, membres FBG (ex : championnat de Belgique)...
- Tournoi fermé (= sur invitation) ex : tour final du championnat de Belgique

Soit tous les participants sont regroupés ensemble (le plus souvent), soit ils sont répartis par catégories.

2.1.2 Règles utilisées

Précisez le komi, le handicap (sans, exact ou handicap-1/handicap-2), les règles utilisées (règles japonaises - standard en Belgique), si nécessaire: la date limite d'envoi des résultats.

Précisez si les résultats compteront pour le classement belge et/ou européen.

L'enjeu de la partie est pondéré en fonction du nombre de pierres de handicap (plus grand le nombre de pierres de handicap, plus faible l'enjeu).

Plus de détails ici : <https://www.gofed.be/rating>

Pour qu'un résultat de partie compte pour le classement belge : au moins 45 minutes « mort subite » ou de 30 minutes avec un byo-yomi.

Pour qu'un résultat de partie compte pour le classement européen, voir

http://www.europeangodatabase.eu/EGD/EGF_rating_system.php#CLASS

Décidez et précisez le mode de calcul du handicap :

- soit par rapport au « ranking » (niveau en kyu-dan) (ex : 3 pierres entre un 7-k et un 4-k),
- soit par rapport au « rating » (niveau en points) (ex : 2 pierres entre un joueur à – 642 et un joueur à – 402 – classement belge – ou entre un joueur à – 1652 et un joueur à – 1814). La différence peut être arrondie - vers le haut ou vers le bas - .

Décidez si c'est le classement belge ou le classement européen qui prévaut (conseil : privilégiez le classement belge pour les joueurs membres FBG, en général plus à jour).

Précisez le handicap maximum (normalement 9 pierres) et la manière de placer les pierres de handicap (places prédéfinies – « à la mode japonaise », ou placement libre « à la mode chinoise », moins usuel mais de plus en plus fréquent).

Plutôt qu'un handicap exact , un « handicap -1 » ou « handicap-2 » (enlever 1 ou 2 pierres de handicap systématiquement, ou progressivement à partir d'écarts de niveaux définis) est intéressant car cela permet à la

fois d'équilibrer davantage les débuts et milieux de parties et d'éviter que le vainqueur du tournoi soit un 20 kyu sous-évalué...

2.1.3 Rythme

Il s'agit de définir le nombre de rondes, la durée et les horaires des parties.

Note: si des inscriptions doivent être faites sur place, prévoir 1 heure de plus.

Voici les rythmes les plus couramment utilisés :

Blitz	10 à 15 minutes mort subite. Prévoir 1h par ronde.
Rapide	30 minutes+ byo-yomi de 20 pierres / 5 minutes ou 45 minutes « mort subite ». Prévoir 1h30 par ronde.
Tournoi régulier (la plupart des tournois open, interclubs, etc.)	1h + byo-yomi de 15 pierres / 5 minutes. Prévoir 3h par ronde.
Tournoi « lent » (certains tournois ; ex : tour final du championnat de Belgique)	1 ronde / jour : 1h30-2h30 + 5x 1 minute. Prévoir jusqu'à 6h par ronde.

Prévoir aussi une heure de pause en « milieu de journée » (début de la pause entre 13h et 15h)

La plupart des tournois réguliers sont organisés en 2 jours de WE en mode 1h + byo-yomi de 15 pierres en 5 minutes.

Une formule courante au Royaume-Uni est 4 rondes en mode partie rapide en un seul jour.

Un rythme « Fisher » est utilisable si le tournoi se joue avec des pendules électroniques.

2.1.4 Système d'appariement

Choisir le système d'appariement: MacMahon (de préférence), libre (pour petits tournois), élimination...

Principe du système d'appariement Mac Mahon : <http://www.jeudego.info/?McMahon>

Attention: Les tournois à élimination directe sont plutôt à éviter, car être éliminé dès la première partie n'est pas agréable. Préférer un système d'appariement calculé par ordinateur ou un système à élimination avec « double vie » (élimination à la 2ème défaite) .

Le mode de départage des joueurs ayant gagné le même nombre de parties doit aussi être fixé.

La règle de départage de la Fédération Européenne:

1. Score (nombre de victoires)
2. SOS (Sum of Opponents Scores – indicateur de la performance dans le tournoi des joueurs rencontrés : on additionne leur score dans le tournoi)
3. SODOS (Sum Of Defeated Opponents Scores – indicateur performance dans le tournoi des joueurs rencontrés que l'on a battu : on additionne leur score dans le tournoi)
4. Confrontation directe.

2.2 Trouver un local

La recherche d'un local n'est pas à négliger.



Pour d'importants tournois de plus de 10-20 personnes la recherche d'un local peut être très problématique, surtout si on s'y prend tardivement !

Attention : **s'assurer qu'il y aura suffisamment de tables et chaises, que l'endroit sera calme au moment où le tournoi aura lieu**, que la luminosité / l'éclairage est satisfaisant, qu'il y a accès à des prises électriques et une connexion internet possible de préférence en Wifi.

Penser à la gestion des boissons, de la petite restauration, et de la restauration sur le temps de midi. Vérifiez en particulier qu'il y a possibilité de faire du thé ou du café et qu'il y a moyen de se restaurer sur place ou à proximité.

Penser aussi aux fumeurs et aux accompagnants qui ne jouent pas au Go.

Si le local convient, il est important de confirmer par écrit la réservation .

2.3 Réserver le matériel de jeu

Pour obtenir du matériel, **contacter le responsable de la Fédération au moins 2 semaines à l'avance** pour réserver jeux de pierre, gobans, pendules, portable, imprimante...) et convenir d'un RDV pour aller chercher (puis restituer) le matériel prêté.

Attention : le responsable matériel n'assure pas le transport des jeux vers le lieu de tournoi à l'aller, ni vers le lieu de stockage de la Fédé au retour !

La nature du prêt (# de pièces de chaque nature prêtées) sera confirmée dans un mail envoyé par le responsable du matériel à l'organisateur du tournoi (avec le CA en cc.).

L'organisateur du tournoi est responsable de la bonne restitution de tout ce qui a été prêté pour le tournoi.

2.4 Publicité

Pour la publicité du tournoi, **contacter dès que possible le responsable du calendrier des tournois de la Fédération** pour définir une date avec lui et soumettre l'événement au calendrier de la Fédération.

Pour être agréé, le tournoi doit suivre les règles définies par la Fédération Belge de Go.

Faire de la publicité dans les clubs, sur Internet (site FBG et EGF), éventuellement dans la presse (locale)...

Mentionner toutes les informations utiles pour les joueurs: adresse, date(s), horaires pour l'inscription et chaque ronde, règles utilisées, accessibilité, etc.

Pour un tournoi fermé, prévoir l'envoi suffisamment à l'avance des invitations avec demande de confirmation de participation explicite de la part de chacun.

En cas de désistement (prévoir sanction appropriée si non annoncé ; cf. règlement du tournoi), assurer le remplacement des joueurs indisponibles par un/des joueur/s « réserve » à choisir selon les règles de désignation du tournoi.

2.5 Établir un budget prévisionnel

Lister toutes les dépenses (les deux gros postes sont la réservation salle et les prix à distribuer)

Fixer le montant des inscriptions en fonction du nombre de participants attendus et des objectifs de rentabilité.

Prévoir éventuellement des réductions pour les jeunes et/ou des suppléments pour les non-membres de la FBG (ce dernier point est tout à fait justifié si le tournoi utilise du matériel prêté par la FBG).

Prévoir des lots (matériel ou livres de go, inscriptions gratuites pour l'année suivante, médailles, argent, ...) et comment les répartir entre les participants (suivant des catégories à définir).

Pour les gros tournois, demander des subventions / sponsoring à des partenaires (magasins de jeux, communes, entreprises...)

2.6 Faire une check-list

Répartir les rôles de chaque volontaire : définir notamment un arbitre (essentiel pour régler des litiges) et prévoir un scribe pour les parties importantes.

Vérifier avant le tournoi que toute l'informatique fonctionne en faisant une simulation sérieuse : tester le logiciel d'appariement, l'accès à Internet et l'imprimante (vérifier le niveau d'encre du toner !) !

Lister le matériel requis:

- Tables et chaises
- Gobans et pierres en quantité suffisante : prévoir un surplus par précaution et pour les analyses de parties.
- Pendules et piles pour les pendules électroniques.
- Kifus et bics
- Formulaire d'inscription au tournoi.
- Formulaire pour que les joueurs puissent noter leurs résultats.
- Bouilloire(s), thé, café, éventuellement boissons, sandwiches..., vaisselle...
- Caisse en métal pour mettre l'argent liquide avec un fonds de caisse (beaucoup de billets de 5 €...) pour faire le change
- Matériel de bureau divers : papier, marqueurs, stylos, ciseaux, papier collant, colle, lampe de poche...
- Ordinateur(s) avec logiciel d'appariement et imprimante, rallonge (si nécessaire).
- Règlement du tournoi et informations pratiques sur place et en ligne sur le site des inscriptions.
- Numéros à placer sur les tables
- Divers impressions (horaires du tournoi, fléchage...)
- Discours de bienvenue (en Français / Néerlandais / Anglais)
- Infos pratiques pour faciliter l'accueil : restaurants, hôtels, campings... Prévoir si nécessaire l'hébergement chez des joueurs locaux

→ Pour info : un modèle de check-list détaillée se trouve en **annexe**.

2.7 Derniers préparatifs

Encoder à l'avance les joueurs inscrits dans le logiciel d'appariement.

Affichez règlement du tournoi, horaires et informations pratiques.

Disposez les tables et chaises (mettre les plus belles pierres, les plus beaux bols aux tables destinées aux meilleurs joueurs), numéroté avec des étiquettes (si plus de 10 participants).

Faire un fléchage pour aider les joueurs à trouver la salle si nécessaire .

3 Gestion du tournoi le jour J

3.1 Accueil et inscriptions

Vérifier l'écart entre niveau déclaré et le niveau officiel (de la FBG et/ou de l'EGF) :

- * 1 niveau maximum d'écart pour les joueurs en « dan ».
- * 2 niveaux - ou plus - d'écart est suspect pour les « single digit kyu ».

Toutefois, a priori il vaut mieux faire confiance au niveau déclaré car beaucoup de joueurs jouent fréquemment en club ou sur Internet et donc leur force réelle peut être très supérieure au niveau du classement officiel.

5 minutes avant le calcul de l'appariement : annoncer que les inscriptions se clôturent dans les 5 minutes

Une fois les inscriptions clôturées, imprimez une liste des inscrits et affichez-la.

Puis demander à tous les inscrits de vérifier toutes leurs données (nom, prénom, niveau, nationalité, club...) afin de notifier aux organisateurs les erreurs éventuelles.

L'appariement de la première ronde peut alors être effectué.

3.2 Ouverture officielle du tournoi

Ouvrir le tournoi par un petit discours de bienvenue, rappelez les règles (**en particulier, la règle utilisée – japonaise -, le komi et les limites de temps**), qui est l'arbitre, les horaires des différentes rondes, l'utilisation des pendules (byo yomi)... en français/néerlandais/anglais (en fonction de votre public...et de vos compétences linguistiques ! 😊)

Rappelez la procédure si un joueur compte ne pas jouer une ou plusieurs rondes : il doit l'annoncer aux organisateurs avant le tirage de la dite ronde !

Les GSM doivent être coupés et les smartphones ne peuvent pas être utilisés pour étudier le jeu ;ils sont tolérés (de même que n'importe quel autre appareil électronique) pour noter la partie à condition que l'écran soit en permanence visible par les deux joueurs !.

Avant chaque ronde, vérifier le matériel et remontez les pendules.

Vérifier régulièrement la connexion internet (en cas de retransmission de partie).

3.3 Appariement

3.3.1 Appariement manuel

Pour un mini-tournoi (< 10 participants), l'appariement peut être fait à la main.

Dans ce cas, une simple table de Berger ou un arbre de rencontre (à double élimination ou avec des poules) à imprimer avant le tournoi est utilisable (voir en annexe).

Une astuce pour un appariement facile est de placer les joueurs autour d'une longue table et de les faire tourner d'une place en ne laissant qu'1 seul joueur à sa place.

Dans tous les cas, il faut tout de même noter les noms des joueurs ainsi que leur niveau pour pouvoir déterminer le handicap de chaque rencontre.

3.3.2 Appariement informatique

Pour un tournoi plus important (plus de 10 joueurs), **un logiciel d'appariement est indispensable** afin de pouvoir allier vitesse et qualité (priorités en fonction des résultats, alternance des couleurs...).

Une fois maîtrisé, un logiciel d'appariement ne prend que 5 minutes pour générer toutes les rencontres et imprimer tous les documents nécessaires.

Le programme utilisé pour gérer les tournois en Europe (MacMahon) est gratuit et téléchargeable ici :

<https://www.cgerlach.de/go/macmahon.html>

Il est assez facile d'utilisation, mais il faut le pratiquer avant d'envisager d'organiser un tournoi important.

Logiciels disponibles: MacMahon (Java – tous OS) , OpenGotha (supporte jusqu'à 2000 joueurs et 20 rondes – Linux, MacOS et Windows), GoDraw (Windows)

Durant le tournoi, saisissez les résultats sur le logiciel d'appariement..

Sauvegardez régulièrement et conservez les feuilles de pairings/résultats.

3.4 Arbitrage

L'organisateur du tournoi prend la responsabilité d'arbitre principal, ce qui signifie le devoir de trancher en cas de litige,

3.4.1 Principes généraux d'arbitrage

Arbitrer c'est évidemment connaître le règlement. La base de référence sont les **règles européenne détaillées** :

https://www.eurogofed.org/egf/rules_guidelines_points.html

En Belgique nous utilisons les **règles japonaises** :

<http://www.cs.cmu.edu/~wjh/go/rules/Japanese.html>

Bien plus que l'application des règles, arbitrer c'est surtout respecter les joueurs, ne pas intervenir intempestivement et être disponible, parler plusieurs langues...

3.4.2 Quand et comment intervenir ?

L'arbitre doit intervenir le plus souvent en cas de désaccord entre deux joueurs, s'il/elle détecte un problème ou si un observateur rapporte un fait qui nécessite décision.

Il n'y a évidemment pas lieu d'intervenir si les joueurs aperçoivent et corrigent rapidement l'erreur d'un commun accord.

Au début de l'intervention, **stopper la pendule** pour éviter d'ajouter un problème de temps au problème existant... Prendre note de tous les faits de la situation. S'assurer de l'accord des joueurs - sans se laisser influencer - avant de prendre une décision.=

Le rôle de l'arbitre est selon le cas d'informer, de régler un différent, d'aider à reconstituer une partie, donner la victoire ou sanctionner par une défaite voire dans certain cas de partager le point (faute de mieux – notoirement quand il y a soupçon de triche).

3.4.3 Gestion du temps

La majorité des incidents qui surviennent dans un tournoi de Go concernent la gestion des pendules.

Un joueur qui place une pierre sur le plateau de jeu ou qui passe ne doit jamais oublier d'appuyer sur la pendule !

1) Drapeau tombé (ou décompte tombé à zéro)

Seul le fait de cliquer sur la pendule compte. **Si le drapeau est tombé /pendule électronique fait un « bip », la partie est perdue au temps**, même si le coup requis a été joué ou en cas de passe (!).

2) Retard

Après 10 minutes de retard, la pendule doit être déclenchée. Si le joueur vient, il commence la partie avec le temps restant, sinon la partie sera perdue quand le drapeau sera tombé

3) Dysfonctionnement: le temps joué a été perdu d'un côté ou de l'autre ou le rythme prédéfini de jeu n'est pas le bon.

Appliquer le principe du fair-play. Estimer le temps perdu et corriger en divisant le temps perdu en deux 50/50.

3.4.3.1 Ajout du byo-yomi

Donner le conseil suivant aux participants : au début de chaque byo-yomi, prendre les pierres du byo-yomi dans le bol (habituellement 15 ou 20). Refermer le bol.

Expliquez aux joueurs comment régler la pendule à la durée du byo-yomi (sans ajouter le temps éventuellement résiduel du byo-yomi précédent) et relancer la pendule.

Ci-dessous un mémo technique sur la manière d'ajouter un byo-yomi sur les pendules électroniques.

 DGT 2010 Appuyer pendant une seconde sur « - » pendant le tour du joueur.	 DGT 3000 Appuyer pendant 3 secondes sur « < » pendant le tour du joueur.
 DGT Easy Mettre la pendule sur pause Parcourir le temps restant avec </> Régler le temps restant sur 5 minutes avec + / -	 Pendule à aiguilles Faire repasser la grande aiguille à gauche du drapeau et la régler à moins 5.

3.4.4 Gestion des incidents courants

1) Coup illégal

Une erreur ou un coup illégal (reprise direct d'un ko par exemple) ne mène pas au forfait et la position peut-être rejouée si l'erreur est détectée endéans les 3 coups, sinon la partie continue normalement.

2) Frontières non fermées

S'il reste des frontières non fermées ou/et des pierres en prise, il faut intervenir pour faire remarquer l'erreur, car aucun comptage ne peut être accepté sans frontières fermées.

3) Suite à un accident, la position est perdue

Dans ce cas l'arbitre doit intervenir pour aider à reconstituer la partie jusqu'à une position acceptée par les joueurs – sans oublier de corriger les pendules.

Si c'est le tour de jeu qu'il faut déterminer : compter le nombre de pierres noires et blanches qui ont été jouées (et faire attention si un joueur a passé).

S'il s'avère impossible de reproduire/rejouer la partie : partage du point sauf si des témoins fiables témoignent d'un avantage écrasant d'un des deux joueurs.

Si un joueur détruit volontairement la partie, cela équivaut à un abandon.

4) Triche avérée, agressivité...

En cas de triche ou d'agressivité, la partie est perdue et le joueur concerné est exclu du tournoi.

3.4.5 Cas particuliers des règles

3.4.5.1 Différences règles japonaises et règles chinoises

Attention ! En Belgique sont utilisées les règles japonaises. Il y a quelques petites différences avec les autres règles, notamment le comptage des pierres est différent de celui des règles chinoises et américaines.

<https://www.britgo.org/rules/compare.html>

En Belgique :

- ne sont comptés comme points que les espaces vides à l'intérieur des territoires
- il ne faut pas donner de pierres à son adversaire quand on passe
- un Seki ne vaut aucun point, s'il y a une pierre qui peut y être capturée il faut le faire avant la fin de la partie.

3.4.5.2 Cas très particuliers

Au Go, il faut s'avoir qu'il existe quelques cas particuliers très rares, qui peuvent survenir : triple Ko, groupes au statut indécis, vie éternelle... qui peuvent être problématiques à arbitrer si on ne les a pas étudiés.

Dans le doute, vérifier les règles ou demander l'aide de joueurs forts.

3.5 Scribe

Le scribe a pour rôle de noter les parties importantes.

Si la partie est retransmise en directe, il convient d'annoncer les joueurs, l'enjeu et faire quelques commentaires (neutres) pour répondre aux questions.

Mieux vaut que la tâche de scribe soit confiée à un joueur d'un assez bon niveau (> 5 kyu) pour éviter les erreurs de saisie grossières et pouvoir retranscrire les séquences de jeu très rapides qui surviennent parfois à haut niveau...

3.6 Clore le tournoi

Annoncer le vainqueur, le podium et les prix.

Eventuellement prévoir des prix spéciaux : joueur le plus jeune, joueur venu de plus loin, prix consolation pour ceux sans aucune victoire...

Remercier pour la participation et donner RDV pour l'année suivante.

Après le tournoi, envoyez les résultats à la Fédération Belge de Go et à l'EGF.

Ne pas oublier de rendre tout le matériel emprunté



Faire un compte-rendu pour la Fédé Belge de Go. Envoyer vos remarques si vous en avez.

ANNEXE 1 – Check-list

Déterminer règlement intérieur du tournoi

Réservation local

- Vérifier emplacement (tables et chaises, luminosité, calme, électricité & catering)
- Réserver par contrat

Réservation matériel

- S'assurer qu'il y aura assez de jeux, pendules...

Promotion

- Publicité par E-mail et sur site web FBG / EGF
- Mailing CA des fédés, voire aussi clubs proches des pays limitrophes

Constituer une équipe

- Responsable en chef du tournoi
- Equipe (2/3 pers.) pour inscriptions
- Responsable pour encoder résultats et sortir pairing
- Arbitre officiel
- Cour d'appel arbitre (au début du tournoi même : demander à 3 joueurs « forts »)
- Equipe pour installer tables, chaises, jeux et à la fin du tournoi pour ranger et nettoyer la salle (en pratique : demander de l'aide à un ensemble de volontaires)
- Equipe de scribes éventuels

Instructions écrites

- Instruction pour les autres volontaires
- Discours de bienvenue

Vérifications importantes !

- PC + imprimante (vérifier cartouche d'encre), logiciel d'appariement
- Connexion internet :
- Suffisamment de plateaux de jeux et de pierres, tables et chaises... et piles pour pendules électroniques

Matériel à préparer

- Préparer une copie du règlement officiel du tournoi
- Préparer formulaire d'inscription
- Enveloppes (pour les prix)
- Papier collants, bics (beaucoup), marqueurs, feuille de papier, calculatrice
- Préparer fonds de caisse (prévoir change)

- Caisse en métal pour argent
- Etiquettes avec numéro de tables
- Fiches de résultats à compléter par les joueurs
- Feuilles pour noter coups (kifu) et stylos

Catering

- Vérifier accessibilité boissons, frigo...
- Bouilloire, machine à café, tasses, gobelets, serviettes, petites cuillères, bâtons remueurs...

Divers

- Contacter magasin vente de matériel de Go
- Afficher un plan
- Avoir adresses/téléphone auberges de jeunesse et/ou hôtels bon marché
- Prévoir hébergement chez joueurs locaux
- Sélectionner / réserver un/quelques restaurants pour soirée...
- Contact avec concierge: chercher clé de la salle, ramener clé...
- Flécher le parcours
- Goban de démonstration
- Prendre photos
- ...

ANNEXE 2 – Exemple règlement de tournoi

Format du tournoi

MacMahon à cinq tours avec <handicap - 2>

Durée: 1 heure par joueur + 15 pierres byo-yomi pendant 5 minutes

Komi: 6,5

Tournoi non fumeur

Frais d'inscription et d'entrée

nn € pour inscription et paiement avant ...

nn € après ...

Si vous vous préinscrivez et ne pouvez pas vous présenter au premier tour, en informer l'organisation.

Une fois vos frais d'inscription reçus, vous serez apparié pour le premier tour. Il vous suffit de confirmer votre présence s'il y a des erreurs dans votre nom ou votre classement sur notre liste murale.

Vous pouvez annuler votre inscription en nous avertissant - la moitié du prix sera remboursée.

Vous pouvez vous inscrire en envoyant un courrier à <adresse e-mail> en indiquant votre nom, votre pays, votre club et votre niveau.

Prix



Les prix pour les meilleures places sont déterminés par le score MMS et SOS. Les prix sont divisés également si MMS et SOS sont égaux.

Programme

Jour 1

00:00 - Ouverture des inscriptions

00:00 - Date limite d'inscription

00:00 - Premier tour

00:00 - Deuxième tour

00:00 - Troisième tour

Jour 2

00:00 - Quatrième tour

00:00 - Cinquième tour

00:00 - Remise des prix

Infos pratiques

Adresse: ...

Comment aller là:

ANNEXE 3 – Organisation d'un grand tournoi international

L'organisation doit démarrer au moins 2 ans à l'avance.

Les dates et lieux devront être fixés au moins 12 mois à l'avance.

La difficulté est augmentée par la gestion de nombreuses personnes venant de l'étranger, problème de traduction, gestion des visas, signes, plans, traductions multilingues (langues asiatiques : chinois, japonais, coréen)...

La taille des salles (souvent gîte pouvant accueillir de nombreux joueurs, avec repas et hébergement compris) rend la gestion plus complexe : nécessité de déplacer du matériel, besoin éventuel de louer tables et chaises etc.

Il est important de recruter des volontaires fiables. Il faut une taille d'équipe raisonnable : 1 gestionnaire + 5 volontaires par tranche de 100 joueurs (pour l'EGC à Bruxelles en 2019 : 6-10 organisateurs et 40 volontaires pour 800 joueurs).

Ne pas sous-estimer les problèmes de logistique (tables, chaises, cafétéria, toilettes, nettoyage, poubelles, objets perdus, climatisation, retransmission des parties, communication des résultats, inscriptions, helpdesk, assurances, contrats de volontariats...).

ANNEXE 4 – Tableaux d'appariement

1.1 Tables de Berger pour appariement manuel - tournoi de 5 à 10 joueurs

R	5-6 joueurs	R	7-8 joueurs	R	9-10 joueurs
---	-------------	---	-------------	---	--------------

1	1-6	2-5	3-4
2	6-4	5-3	1-2
3	2-6	3-1	4-5
4	6-5	1-4	2-3
5	3-6	4-2	5-1

1	1-8	2-7	3-6	4-5
2	8-5	6-4	7-3	1-2
3	2-8	3-1	4-7	5-6
4	8-6	7-5	1-4	2-3
5	3-8	4-2	5-1	6-7
6	8-7	1-6	2-5	3-4
7	4-8	5-3	6-2	7-1

1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

1.2 Appariement 8 joueurs avec élimination 2ème défaite

