



RÈGLEMENT et PROCÉDURES de TOURNOIS

Sur cette page vous trouverez les règles et procédures utilisées et respectées dans les tournois de la FFBG mais aussi en grande partie dans les tournois internationaux...

Mis à jour le 10 décembre 2005

CHAMPIONNAT DE FRANCE 2005 DE BACKGAMMON

REGLEMENT OFFICIEL DU TOURNOI

Les règles et procédures du jeu en tournoi ne peuvent gérer toutes les situations. Les règles ne doivent pas empêcher le directeur du tournoi ou le comité d'arbitrage d'avoir leur liberté de jugement et de trouver une solution dictée par l'équité et le fair-play.

Un comité d'arbitrage est constitué du directeur du tournoi et de 2 à 4 joueurs du CDF, reconnus pour leur expertise du jeu en tournoi.

Le comité est constitué et affiché au début du tournoi.

Si l'un ou plusieurs membres du comité sont impliqués dans un litige, ils sont remplacés en cas de réunion du comité.

1) CONDITIONS GENERALES

1.0 Le championnat de France est strictement réservé aux joueurs français ou résidents français ou à tout joueur vivant en France et pouvant le prouver.

1.1 Tout joueur licencié FFBG non suspendu peut participer au CDF. Le directeur du tournoi peut interdire l'inscription d'un joueur dans une catégorie manifestement

inférieure à celle à laquelle il appartient. Le directeur du tournoi n'aura pas à justifier sa décision.

1.2 En cas de litige ou de contestation de la décision du directeur du tournoi la décision du comité d'arbitrage est sans appel.

1.3 La langue officielle du tournoi est le Français. Lors d'un match, les conversations entre joueurs et spectateurs ne peuvent se faire qu'en Français.

1.4 Tous les matchs doivent se jouer dans les lieux officiels du tournoi sauf accord du directeur du tournoi. Si les tables sont numérotées, les joueurs doivent respecter les places assignées au tableau d'affichage.

1.5 La salle principale de jeu est non-fumeur, mais une salle annexe mieux ventilée est réservée aux fumeurs. En cas de désaccord le non-fumeur est prioritaire.

1.6 Les matchs de tournois sont prioritaires.

1.7 La ponctualité est de rigueur. Il appartient à chaque joueur de vérifier si des changements ont été apportés au programme du tournoi auquel il participe. Un joueur ne peut plaider l'ignorance en cas de pénalités de retard (points ou temps).

1.8 Un joueur est responsable de la ponctualité de son arrivée, cependant un retard d'une heure peut être accordé à la discrétion du directeur du tournoi et uniquement pour un cas de force majeure. Après cette heure, le joueur est pénalisé de 3 points par tranche de 5mn de retard.

1.9 Pour éviter toute pénalité de retard, un joueur quittant les lieux du tournoi doit l'annoncer au directeur du tournoi.

1.10 Pour les matchs sans pendule

Pour tout retard non justifié, les pénalités sont les suivantes :

1 point par tranche de 5mn de retard, à partir de 20mn suivant l'heure officielle à laquelle le jeu doit commencer. Lorsque le nombre de points de pénalité dépasse la moitié de la longueur du match, le joueur absent est disqualifié. (Exemple : 4/0 en 7 points)

1.11 Pour les matchs sans pendule

Dans les matchs de longueur inférieure à 13 points, chaque joueur a droit à une pause de 10mn et pour les matchs en 13 points ou plus, à deux pauses de 10mn. Les pauses ne peuvent être prises qu'entre deux parties. A DMP, un joueur peut exiger en plus une pause de 5mn. Si la durée des pauses n'est pas respectée, des pénalités peuvent être infligées.

Pour les matchs avec pendules voir le règlement spécifique.

1.12 Les joueurs en s'inscrivant au CDF s'engagent à respecter le règlement officiel et en particulier à jouer les 7 rondes du 1er tour. Tout abandon du 1er tour du CDF vaudra pour abandon dans la consolation.

1.13 Le directeur du tournoi se réserve le droit d'exclure tout fauteur de trouble.

1.14 Une tenue correcte est exigée sur les lieux du tournoi.

2) LES SPECTATEURS

2.1 Les spectateurs doivent observer le silence durant les matchs et s'abstenir de tout commentaire sur le jeu, à l'exception de la situation décrite en 3.16. Dans le cas contraire le directeur du tournoi peut sanctionner.

2.2 Si un spectateur veut s'adresser à un joueur, il doit en demander la permission à son adversaire, et dans l'affirmative, s'exprimer dans une langue comprise de l'adversaire.

2.3 Le directeur du tournoi peut exiger qu'un match ne se poursuive qu'après l'exclusion d'un spectateur sur sa propre initiative ou sur demande d'un joueur sans qu'il n'ait besoin de donner une raison (ceci inclut également une personne notant le match).

2.4 Tout signal indubitable entre joueur et spectateur peut entraîner la disqualification immédiate du joueur fautif ; ce dernier perd le droit de recevoir tout prix. Le spectateur est pénalisé de la même façon s'il participe au tournoi.

2.5 Un spectateur ne peut témoigner que sur la demande du directeur de tournoi, sauf accord des deux joueurs.

3) PRATIQUE DU JEU

3.1 Un joueur peut exiger à tout moment de jouer avec des dés, des gobelets et un plateau de jeu approuvés par le directeur du tournoi. Le matériel de jeu est en priorité celui du tournoi.

3.2 Le choix de la place des joueurs, la couleur des pions et le sens du jeu peuvent être tirés au sort au début du match, puis restent immuables pour toute la durée du match. Pour les matchs en plusieurs manches, une alternance de sens peut être effectuée à chaque set et un nouveau tirage au sort pour la manche décisive.

3.3 Le directeur peut remplacer à tout moment tout matériel défectueux ou non conforme.

3.4 Un joueur a le droit de demander à son adversaire d'enlever de la table tout objet qui n'aurait pas de raison de s'y trouver.

3.5 Les conversations avec un téléphone portable doivent être écourtées.

3.6 Toute aide est prohibée. Il est interdit d'écrire autre chose que le score (sauf après accord express de l'adversaire, pour noter une position par exemple).

3.7 Tout bruit ou acte pouvant gêner la réflexion ou la concentration de son adversaire peut, s'il se répète exagérément, être sanctionné par le directeur du tournoi

3.8 Le déplacement de pions doit se faire d'une seule main, de façon à ce que l'adversaire puisse suivre clairement tous les déplacements. Un pion à la barre doit être joué avant tout autre.

3.9 Les pions frappés doivent être placés sur la barre centrale. Il est insuffisant de taper, de hocher la tête ou de faire un geste de la main pour indiquer l'intention d'une frappe. Si un pion doit être frappé légalement mais n'est pas mis sur la barre centrale, le coup est illégal.

3.10 Un joueur ne peut toucher les pions tant que l'adversaire n'a pas notifié la fin de son coup. Un déplacement de pion effectué par un joueur avant son tour peut être validé ou non à la discrétion de son adversaire.

3.11 Un joueur ne peut toucher les pions de son adversaire que dans les trois cas suivants :

-Placer un pion adverse sur la barre.

-Empiler sur un même point des pions adverses en surnombre (à partir du 5ème pion), lorsqu'ils pourraient gêner son lancer du côté droit.

-arranger une pile adverse afin de pouvoir compter le nombre de pions sur une flèche.

3.12 Lors du bear-off, les pions sortis doivent être placés hors du plateau de jeu, à la vue de l'adversaire.

3.13 Un joueur notifie la fin de son coup en soulevant au moins l'un de ses deux dés du plateau de jeu. Pour plus de clarté visuelle il peut toutefois les déplacer, en informant préalablement son adversaire par une annonce à haute voix du tirage des 2 dés, et en gardant ceux-ci visibles en permanence.

3.14 Si un joueur effectue un coup illégal, puis ramasse ses dés, il ne peut plus corriger son erreur. En revanche, son adversaire peut, s'il le souhaite, obliger le joueur à jouer un coup légalement. S'il le fait, le joueur fautif doit alors replacer la position, replacer ses deux dés sur les faces appropriées, puis jouer un coup légal. Tout déplacement effectué de manière non appropriée par un joueur le défavorisera en cas de litige.

3.15 La répétition de coups illégaux peut être sanctionnée (après 3 notifications au directeur du tournoi) soit par une pénalité au temps soit par une pénalité au score.

3.16 Si l'un des deux joueurs s'aperçoit d'une erreur dans la position initiale des pions, il peut la corriger avant le quatrième lancer de dés de la partie. Un spectateur a le droit d'avertir les deux joueurs avant le quatrième lancer de dés de la partie d'une erreur dans la position de départ ; après le quatrième lancer, il doit avertir le directeur du tournoi.

3.17 Un joueur commençant avec 14 pions ou 16 pions (ou autre) peut néanmoins perdre gammon ou backgammon.

3.18 En cas de contestation le directeur du tournoi doit être appelé. Les dés, les pions, le cube et le score doivent rester en l'état au moment où le différend s'est produit. Tout changement de situation par l'un des joueurs crée une présomption en faveur de son adversaire.

3.19 Un joueur peut faire appel d'une décision du directeur du tournoi et demander la réunion du comité d'arbitrage. L'appel doit se faire immédiatement après la décision du directeur tournoi.

Une fois le comité d'arbitrage saisi, les deux joueurs concernés par le litige présentent leurs témoignages et les éléments pertinents, afin qu'une décision soit prise à la majorité par le comité d'arbitrage

4) LE SCORE

4.1 Tous les matchs doivent être joués jusqu'au nombre de points indiqué sur le tableau officiel d'affichage.

4.2 Si un match est joué en un nombre de points différent de celui prévu, le directeur du tournoi peut sanctionner les deux joueurs au tour suivant et le perdant ne peut exiger réparation.

4.3 Chaque joueur doit tenir une feuille de score où la longueur du match est indiquée clairement. Les deux joueurs doivent vérifier leurs scores respectifs sur la feuille de l'adversaire après chaque partie. Les feuilles de marque du tournoi doivent être utilisées en priorité.

4.4 Un joueur qui n'aurait pas tenu sa feuille de marque proprement se trouve désavantagé en cas de contestation du score. Si aucun des joueurs n'a écrit la longueur du match, celui-ci se joue par défaut jusqu'au nombre de points prévu par le tournoi.

4.5 Si les joueurs s'aperçoivent en cours de match qu'ils ne jouent pas le nombre de points prévu, ils doivent rectifier l'erreur, et jouer jusqu'au nombre de points prévus.

4.6 Le résultat d'un match doit être apporté au directeur du tournoi par le gagnant avec sa feuille de score signée par son adversaire dans les 5mn qui suivent la fin du match.

4.7 Si un joueur abandonne un match alors que son adversaire n'a pas réalisé le nombre de points requis, il ne peut contester que dans les 5mn qui suivent la fin du match.

4.8 Si deux joueurs disputent un match non affiché au tableau, le résultat de ce match est sans valeur.

5) LES DES

NB : Pour les matchs avec pendules, se référer aux règles s'y rapportant.

5.1 Les joueurs doivent utiliser des dés de tournoi standards et approuvés par le directeur du tournoi.

5.3 Au début d'un match, chaque joueur choisit une paire de dés, elles doivent être de couleurs différentes.

5.4 Une fois un match commencé, les dés ne peuvent être changés, sauf sur décision du directeur du tournoi, qui se réserve à n'importe quel moment le droit d'introduire de nouveaux dés.

5.5 Au début du match, chaque joueur choisit un dé à tour de rôle. Les joueurs doivent jouer avec deux dés de couleurs différentes.

5.6 Un tirage au sort peut être effectué pour décider du joueur choisissant le premier dé (facultatif).

5.7 Un joueur peut exiger, au début de chaque partie, un mixage des dés, comme lors de la procédure initiale de début de match.

5.8 Le gobelet et les dés doivent être visibles par l'adversaire à tout moment. Il est absolument interdit de dissimuler les dés ou le gobelet (sous la table ou ailleurs), même lorsque l'adversaire joue ou réfléchit.

5.9 Un joueur doit lancer les dés dans la partie droite du plateau de jeu. Un tirage de dés dans la partie gauche du plateau de jeu est considéré comme nul.

5.10 Si les dés sont « cassés », ils doivent être lancés à nouveau. Les dés sont « cassés » s'ils ne sont pas à plat sur la partie droite du plateau de jeu, ou s'ils reposent sur un pion.

5.11 Si un joueur estime que les dés sont « cassés », il doit demander le consentement de son adversaire avant de les relancer. En cas de litige, le directeur du tournoi doit être appelé.

5.12 Une fois qu'il a validé la fin de son coup, un joueur ne doit intervenir d'aucune manière pour interférer avec le lancement de dés de son adversaire.

5.13 De même, après avoir effectué son propre lancer, un joueur ne doit intervenir d'aucune manière tant que les deux dés ne sont pas immobiles.

5.14 Avant de lancer, les deux dés doivent être placés dans le gobelet. Le joueur doit agiter le gobelet vigoureusement (pas moins de 3 fois) de manière toujours visible juste avant de lancer les dés. Les dés doivent sortir simultanément d'une hauteur discernable (minimum 3cm) sans que les mains ou les doigts ne les touchent, afin que ces derniers puissent rouler et rebondir librement sur le plateau

de jeu. Si un dé sort du plateau de jeu puis revient se poser en touchant autre chose que le plateau de jeu (par exemple en frappant un verre ou une main adverse) les dés doivent être relancés correctement.

5.15 Un joueur notifie la fin de son coup en soulevant au moins l'un de ses deux dés du plateau de jeu. Si son adversaire lance ses dés avant qu'il n'ait fini de jouer, le joueur peut en tenir compte et jouer en conséquence. Dans tous les cas un joueur ayant lancé les dés avant son tour doit impérativement utiliser le jet qu'il a lancé, ne doit pas déplacer ses pions tant que son adversaire n'a pas notifié la fin de son coup et il ne peut utiliser le videau.

6) LE VIDEAU

6.1 Aucun arrangement au cours d'une partie ou d'un match ne peut être effectué. Aucune partie ne peut être annulée, rejouée ou arrangée.

6.2 Il n'existe pas de double automatique. Le beaver n'est pas autorisé.

6.3 Un joueur peut doubler à son tour même s'il a un ou plusieurs pions à la barre, même face à un plateau de jeu fermé.

6.4 La règle de « Jacoby » n'est pas en vigueur. Il n'est pas nécessaire de doubler pour gagner une partie gammon ou backgammon.

6.5 La règle de « Crawford » s'applique à tous les matchs. Lorsqu'un joueur est à un point du match, le videau est hors jeu pour une partie (il est conseillé d'enlever le videau du plateau de jeu lors de la partie « Crawford », afin d'éviter tout litige). Dans les jeux suivant la partie « Crawford », le videau peut être utilisé à nouveau. Si le videau est envoyé par erreur lors de la partie « Crawford », le joueur en tête dans le match peut invalider le double illégal, s'il se rend compte de la violation de la règle de « Crawford » avant le commencement de la partie suivante.

Un spectateur observant la violation de la règle « Crawford » peut en référer au directeur de tournoi.

6.6 Un videau au centre est toujours considéré comme ayant la valeur de 1. C'est la responsabilité des deux joueurs de remettre le videau au centre au début de chaque partie (de préférence la face « 1 » ou « 64 » vers le haut). En cas de contestation la position et la valeur du videau influencera grandement la décision du directeur de tournoi.

6.7 Le videau doit être toujours clairement visible des deux joueurs.

6.8 Un joueur ne peut doubler que lorsque son adversaire a notifié la fin de son coup. Un double prématuré ne peut être repris, l'adversaire peut jouer en conséquence.

Il est absolument interdit de manipuler le videau au centre ou ailleurs (sauf accord des deux joueurs pour rectification d'une erreur de manipulation) sans intention de doubler, dans le but d'obtenir une information sur l'intention de l'adversaire. Un joueur s'estimant ainsi lésé pourra réclamer une sanction. Une manipulation du videau peut donc entraîner l'obligation de doubler ou de redoubler.

6.9 Un joueur qui double doit déclarer clairement « je double » (ou « videau »), et placer le videau à la valeur appropriée sur la partie droite du plateau de jeu; il doit attendre l'acceptation verbale et gestuelle de celui-ci pour lancer les dés.

6.10 Un joueur acceptant le videau doit déclarer clairement et de façon audible « j'accepte » (ou « je prends ») et placer le videau à la valeur appropriée de son côté. L'acceptation d'un videau ratifie la validité de celui-ci.

6.11 Un joueur refusant le videau doit déclarer clairement et de façon audible « je refuse » et replacer le videau au centre.

6.12 un joueur ne peut revenir sur une décision de videau sous prétexte que le videau a une valeur initiale différente de celle qu'il croyait.

7) DIVERS

7.1 Sur décision du directeur du tournoi, un match peut être filmé. Si l'utilisation d'une caméra est introduite par le directeur du tournoi, un joueur ne peut s'y opposer.

7.2 En cas de contestation la vidéo peut être utilisée pour prendre une décision.

7.3 Sur décision du directeur du tournoi, un match peut être noté. Un joueur ne peut s'y opposer.

7.4 Le jeu doit se jouer à un rythme raisonnable. Un joueur peut adresser une protestation au directeur du tournoi qui peut alors imposer l'utilisation d'une pendule pour terminer le match.

7.5 Un joueur vainqueur d'un satellite ou d'une qualification ne peut exiger le remboursement de son inscription auprès du directeur du tournoi ni revendre sa place à un autre joueur, sauf circonstances exceptionnelles et à la discrétion du directeur du tournoi.

7.6 Le directeur du tournoi peut de sa propre initiative ou à la demande justifiée de l'un des joueurs, désigner un observateur (un membre du comité d'arbitrage ou un observateur neutre) pour surveiller un match.

Cet observateur devra mentionner au directeur du tournoi et aux deux joueurs toute violation des règles ou irrégularité de jeu (coups illégaux inclus).

Il peut être exigé aux deux joueurs de rétribuer cet observateur (sur la base de 50€ /h).

8) LE DOUBLE CONSULTATION

8.1 Une équipe est formée au maximum de deux joueurs. A tout moment, le joueur qui lance les dés et déplace les pions est considéré comme le capitaine.

8.2 En cas de désaccord au sein d'une équipe sur le déplacement des pions ou le maniement du cube, c'est le capitaine qui prend la décision finale.

8.3 Le capitaine peut être changé uniquement à la fin de chaque partie.

8.4 En cas de litige pour le choix du capitaine, celui-ci peut être choisi par un tirage au sort.

8.5 Chacun des 2 joueurs d'une équipe peut notifier et faire rejouer un coup illégal.

8.6 Un joueur peut jouer seul le double en consultation. Un partenaire ne peut être remplacé dès lors qu'une partie a été entamée.

REGLES DU JEU A LA PENDULE

1) GENERALITES

1.1 Les matchs du CDF seront joués avec une pendule qui doit être homologuée par le directeur du tournoi.

1.2 Un joueur peut demander à ce que le bon fonctionnement de la pendule soit vérifié par le directeur du tournoi. En cas de dysfonctionnement, une pendule doit être remplacée, et éventuellement des compensations peuvent être octroyées par le directeur du tournoi si un joueur a été lésé.

1.3 Les pendules sont mises en route à l'heure prévue des rondes. Si l'un des joueurs est absent, son adversaire lance la pendule puis va prévenir le directeur du tournoi. Si les deux joueurs sont absents, le premier joueur présent prévient le directeur qui pénalise les 2 joueurs de la moitié du temps écoulé et lance la pendule du joueur absent.

1.4 La pendule doit être réglée par le directeur du tournoi et ne doit être actionnée par les joueurs que pour valider leur coup ou dans les cas prévus en 3.14.

1.5 Si le directeur du tournoi s'aperçoit que les deux joueurs jouent sans pendule alors que celle-ci est requise ou ne jouent pas avec le temps convenable pour la longueur de leur match, des sanctions à l'encontre de ces deux joueurs seront prises.

1.6 A la fin d'un match le gagnant est tenu de communiquer le résultat et de ramener la pendule au directeur du tournoi. Une caution de 30€ est demandée à l'inscription ; elle est rendue lorsque les joueurs ont terminé leur dernier match à la pendule. Une pendule non rendue lors de la validation d'un résultat entraînera la perte de la caution pour les deux joueurs du match.

2) CADENCE - TEMPS IMPARTI

2.1 Le temps imparti comprend un temps fixe plus un rajout de temps pour chaque coup joué.

Le temps fixe comprend un temps proportionnel à la longueur en points du match, augmenté d'un temps forfaitaire alloué à la prise facultative de break.

Cela implique que, si un joueur décide de prendre un break, il le fait sur son temps de réflexion sans neutraliser la pendule.

Pour le CDF 2005, les temps ont été fixés comme suit pour chaque joueur :

- * 2 minutes et 30 secondes par point de match

- * 10 minutes de break (facultatif) pour les matchs de 9 points et moins

 - Ou 12 minutes pour un match en 11 points

- * 9 secondes de rajout de temps pour chaque coup joué

Exemple : pour un match en 9 points, le temps alloué sera de :

$(9 \times 2.5 \text{ mn}) + 10 \text{ mn} = 32 \text{ mn}$ et 30 secondes de temps fixe + 9 secondes par coup joué

2.2 Tout joueur peut, à la fin d'une partie, prendre un break. Son adversaire déclenche alors la pendule ; il a la possibilité de s'éloigner de la table de jeu, mais à ses risques et périls. S'il n'est pas là lorsque le joueur qui a pris le break revient, celui-ci déclenche à son tour la pendule sur le temps du joueur absent. La courtoisie demande néanmoins que le joueur qui prend un break en indique la durée approximative.

2.3 Deux joueurs ne peuvent pas s'entendre pour prendre un break simultané en neutralisant la pendule. Toute infraction à cette règle sera sanctionnée.

Si une table est abandonnée par les 2 joueurs alors que la pendule est neutralisée, les 2 joueurs seront chacun sanctionnés de 5 minutes, même si cela fait perdre le match à un ou aux deux joueurs auquel cas les deux joueurs marquent 0 point.

Si une table est abandonnée par un joueur alors que la pendule est neutralisée, la même sanction s'applique uniquement au joueur présent.

3) LE JEU

3.1 Le jeu à la pendule se joue avec 2 dés de couleur distincte issus de 2 paires de dés.

3.2 Au début du match, chaque joueur choisit un dé. Un tirage au sort peut être effectué pour décider du joueur choisissant le premier dé.

3.3 Au début d'une partie, un joueur peut exiger un changement de dés ; les nouveaux dés seront choisis à partir des 2 paires initiales selon la même procédure.

3.4 La pendule doit être obligatoirement placée sur le côté où les joueurs sortent leurs pions.

Lors d'un match en 3 manches, les joueurs peuvent soit, d'un commun accord, garder pour tout le match le même sens de déplacement, soit alterner le sens du jeu lors des deux premières manches et faire un tirage au sort dans l'éventualité d'une troisième.

3.5 Au début de chaque partie, chaque joueur lance simultanément un dé. Le joueur ayant lancé le plus petit dé déclenche la pendule, puis le joueur ayant lancé le plus grand dé joue son coup.

3.6 Un joueur signale la fin de son coup en déclenchant la pendule. Il doit laisser les dés sur le plateau de jeu. C'est au tour de son adversaire de jouer. Sont considérés comme coups illégaux et recevront le traitement approprié (voir l'article 5.8) les cas suivants :

* le joueur joue les dés laissés par son adversaire sans les relancer et appuie sur la pendule

* le joueur jette les dés et appuie sur la pendule sans jouer

* le joueur appuie sur la pendule sans avoir lancé les dés ni joué ses pions

3.7 Un joueur doit actionner la pendule avec la même main qu'il a utilisé pour déplacer ses pions.

Rappel article 5.3 Le déplacement de pions doit se faire d'une seule main, de façon à ce que l'adversaire puisse suivre clairement tous les déplacements. Un pion à la barre doit être joué avant tout autre pion.

3.8 Une fois son coup validé (c'est-à-dire après avoir appuyé sur la pendule), il n'est plus possible de le changer sauf sur acceptation de son adversaire.

3.9 Il est interdit de toucher les dés avant que son adversaire n'ait accompli son coup. Si un joueur ramasse les dés sans que son adversaire ait déclenché la pendule, celui-ci peut appeler le directeur de tournoi qui pénalisera alors son adversaire de 30 secondes.

3.10 Un joueur accepte le coup adverse en soulevant un ou les deux dés du plateau de jeu. Si un joueur veut que son adversaire corrige un jeu illégal il doit laisser les dés sur le bord, actionner la pendule et signaler le coup illégal à son adversaire. Après la correction du coup illégal le joueur fautif appuie sur la pendule. Si ce dernier conteste l'illégalité de son propre coup la pendule doit être arrêtée et le directeur du tournoi appelé.

3.11 Si un joueur se trouve à la barre face à un plateau de jeu fermé et ne peut pas jouer, son adversaire doit néanmoins actionner la pendule, d'une part pour valider son coup, et d'autre part pour laisser au joueur « enfermé » la possibilité d'utiliser le videau. Ce dernier doit passer son tour sans lancer les dés, et appuyer sur la pendule.

3.12 Le joueur qui double doit présenter clairement le cube au centre du plateau de jeu et annoncer « je double » (ou « videau »), puis appuyer sur la pendule. Le joueur qui accepte le videau doit clairement prendre celui-ci de son côté et annoncer « j'accepte » (ou « je prends »), puis appuyer sur la pendule. Un joueur refusant le videau doit clairement le replacer au milieu et neutraliser la pendule.

3.13 Un joueur peut exiger le résultat d'une partie, gain ou abandon (simple, gammon ou backgammon), s'il prouve qu'il peut forcer ce résultat. Il doit alors neutraliser la pendule et faire part de cette exigence à son adversaire. Si l'adversaire est en désaccord ou a un doute, le directeur du tournoi doit être appelé immédiatement pour juger. Si la demande du joueur requérant est invalidée par le directeur de tournoi, le jeu se poursuivra. La répétition de requêtes injustifiées pourra faire l'objet de sanctions.

3.14 La pendule ne doit jamais être neutralisée, sauf dans les conditions suivantes

- :
- A la fin d'une partie pour remettre les pions en place
 - Pour exiger l'abandon ou le gain de la partie
 - ramasser un dé ou un pion tombé
- en cas de litige (par ex : score, position ou valeur du cube) ; il faut alors appeler immédiatement le directeur du tournoi

4) LES PENALITES

4.1 Lorsqu'un joueur constate que le temps de son adversaire est expiré, il doit arrêter la pendule, et lui faire constater le gain en lui faisant signer la feuille de match. En cas de contestation, il doit faire appel au directeur du tournoi.

4.2 Aucun spectateur ne doit intervenir lorsque le temps de l'un des deux joueurs est expiré. Dans le cas contraire le comité d'arbitrage pourra être réuni pour statuer.

4.3 Si un joueur se trouve dans une position de gain certain du match au moment où son temps expire, il ne sera pas pénalisé et gagnera le match. Dans tous les autres cas, l'expiration du temps imparti à un joueur assure le gain du match à son adversaire.

4.4 S'il existe un doute dans le gain certain du match, le directeur du tournoi doit être appelé.

4.5 Si, à son arrivée, le directeur du tournoi constate qu'un joueur a gagné le match mais que son temps est expiré sans que son adversaire ne l'ait signalé, le gain du match lui est accordé.

ORGANISATION du CDF

Qualifications

Les qualifications ne sont ni cessibles ni remboursables.

Les joueurs ayant un ELO entre 1600 et 1605 et ayant perdu une qualification CDF, les joueurs ayant ELO entre 1605 et 1608 ayant perdu deux qualifications CDF et les joueurs ayant un ELO inférieur strictement à 1610 ayant perdu trois qualifications CDF sont autorisés à participer au tournoi « Intermédiaire ».

Déroulement du premier tour

Le premier tour du CDF se déroule suivant le format « SUISSE » et comporte sept rondes disputées en 9 points avec pendule. Chaque victoire rapporte un point,

chaque match non joué 0.5 point.

Les huit joueurs ayant totalisé le plus de points après les sept rondes sont qualifiés pour les quarts de finales.

Pour pallier aux égalités un système de départage intégrant le parcours de chacun, le parcours et la valeur des adversaires rencontrés permet de faire un classement des joueurs à l'issue du premier tour.

Appariements

1ere ronde

On classe les joueurs en fonction de leur ELO respectif ; un fois ce tri effectué on sépare l'ensemble des joueurs en deux groupes égaux. Le premier groupe est constitué des meilleurs ELO ; le deuxième rassemble les joueurs restants. Le joueur ayant le plus fort ELO du 1er groupe joue avec le joueur ayant le plus fort ELO du 2ème groupe, le deuxième plus fort ELO du premier groupe avec le deuxième plus fort ELO du 2ème groupe et ainsi de suite pour l'ensemble des joueurs.

2ème ronde et ronde suivante

Après chaque ronde les joueurs ayant le même nombre de points jouent ensemble et sont appariés de la même manière qu'à la 1ere ronde en évitant la répétition d'un match.

En cas d'imparité, le joueur isolé (flotteur) joue dans un groupe voisin (1 point d'écart).

Dans toutes les rondes, en cas d'imparité sur le nombre total des joueurs, le joueur ayant le moins de points et le plus faible ELO est exempt et marque 0.5 point. Un même joueur ne peut être exempt qu'une fois.

Qualification pour les quarts de finales et départage

Afin de réaliser à l'issue du 1er tour un classement des joueurs qualifiant les 8 premiers on utilise dans l'ordre les critères suivants :

- 1) le nombre de points
- 2) le départage noté D
- 3) un match en un point en cas d'égalité (très improbable) au départage entre deux joueurs

Calcul du départage D

Le calcul du départage pour chaque joueur, fait intervenir à part égale deux indicateurs de la valeur du parcours des joueurs : le Buchholz et la performance.

Le Buchholz B :

B est le cumul du nombre de points marqués par les adversaires qu'un joueur a battus. Il est d'autant plus grand que le joueur a été capable de battre des joueurs ayant réussi un bon parcours, indépendamment du Rating des adversaires rencontrés.

La performance P :

P est une évaluation fournie par le logiciel gérant le système « SUISSE » et qui ne dépend que du nombre de points marqués par le joueur et de la moyenne des Rating de ses adversaires.

Il mesure donc la performance réussie en fonction de la valeur des adversaires (Rating moyen) indépendamment cette fois du parcours de ceux-ci c'est-à-dire de leurs résultats dans le CDF.

B et P sont donc des indicateurs complémentaires. Pour pouvoir les additionner, chacun d'eux ayant le même poids dans le départage on ramène B à une échelle comparable à P en utilisant le Buchholz normalisé $B' = 20 \times B$.

Alors le départage est égal à $D = B' + P$.

Exemple :

Un joueur, J, a gagné 5 matchs et totalise donc 5 points sur les 7 rondes. Les adversaires qu'il a battus ont terminé respectivement avec 6 points, 4 points (2 joueurs), 3 points et 0 points.

Son Buchholz a pour valeur $B = 6 + (2 \times 4) + 3 + 0 = 17$. D'où $B' = 20 \times B = 20 \times 17 = 340$.

La moyenne ELO des 7 adversaires de J est 1600. La table de la performance intégrée dans le logiciel donne comme performance 1760. Ce nombre est supérieur à 1600 car J a gagné 5 matchs et un joueur gagnant la moitié de ses matchs (3.5 sur 7) contre des adversaires d'ELO moyen 1600 effectue une performance à 1600.

Le départage de J est de $D = 340 + 1760 = 2100$.

Tableau final

Le classement des 8 joueurs qualifiés détermine le tableau final comme suit :
De haut en bas : 1er contre 8ème, 4ème contre 5ème, 3ème contre 6ème, 2ème contre 7ème.

Les matchs sont joués au meilleur des trois manches avec pendule suivant le format suivant :

Quarts et demies finales : 2x9 points ; manche décisive 11 points

Finale : 2x11 points ; manche décisive 11 points

Consolation

La consolation est progressive, les demis finalistes perdants du CDF y rentrent en quarts de finales. Les quarts de finalistes perdants et les joueurs éliminés au départage ou au barrage rentrent au même niveau.

Pour les joueurs n'ayant pas atteint lors du 1er tour un nombre de points suffisant pour participer au départage, un nouveau décompte de points est effectué en comptant double les résultats de la 6ème ronde et triple ceux de la 7ème. Le nouveau classement obtenu détermine le niveau d'entrée dans la consolation et assure l'intérêt des matchs ; ainsi toute victoire à la 7ème ronde garantit de gagner au moins tour dans la consolation.