

La Ligue des clubs de La Rochelle et Niort et de leurs amis

1. Présentation

Le but de cette ligue est de permettre aux joueurs de pratiquer le Go.

Elle est ouverte aux membres des clubs de La Rochelle et de Niort, ainsi qu'à toutes les personnes intéressées. Il faut cependant être inscrit sur le site golarochelle.com (allez-y, c'est gratuit !).

La ligue est mensuelle. Elle suit les mois du calendrier : elle commence le 3 de chaque mois et se termine le dernier jour du même mois (elle commence le 3 pour permettre au gestionnaire de la page web de clôturer la ligue qui s'achève et constituer les groupes de celle qui commence).

Ex : La ligue de février 2017 s'achèvera le 28 février. La suivante commencera le 3 mars avec les groupes (ou divisions) indiqués sur le site.

2. Inscription à la ligue

Première inscription : pour participer à la ligue, il faut ouvrir un compte (gratuit) sur le site golarochelle.com puis s'inscrire auprès de l'animateur*.

Ensuite : les joueurs ayant joué leurs parties lors d'un mois donné sont inscrits tacitement pour le mois suivant. Ils peuvent cependant se désinscrire en envoyant un message à l'animateur*. Les joueurs n'ayant joué aucune partie lors d'un mois donné sont désinscrits tacitement de la ligue. Ils peuvent cependant se réinscrire en envoyant un message à l'animateur*.

3. Déroulement de la ligue

La page du site dédiée à la Ligue (<http://www.golarochelle.com/Ligue/Index>) donne la liste des joueurs inscrits pour le mois en cours. Les joueurs sont regroupés par divisions. Chaque joueur doit rencontrer les adversaires de sa division dans le mois en cours. Le lieu et le moment pour jouer les parties sont au libre choix des 2 adversaires qui doivent cependant se mettre d'accord 😊.

Les parties se jouent à égalité, en amicale, avec règle japonaise et komi à 6,5 points, horloge canadienne (45' + byo-yomi de 5' pour 15 pierres).

Pour faciliter les rencontres, il est prévu un créneau hebdomadaire, le mercredi à 21h, sur KGS dans la salle des "**clubs de La Rochelle et Niort**". Ces créneaux peuvent être utilisés pour jouer et/ou prendre rendez-vous (voir comment créer une partie sur KGS au paragraphe 5).

Lorsque la partie est jouée, il appartient au vainqueur d'en indiquer le résultat dès que possible sur le site de la ligue (voir comment indiquer le résultat d'une partie au paragraphe 6).

Si vous êtes inscrit mais ne pouvez pas jouer une de (ou toutes) vos parties pour un mois donné, avertissez au plus vite vos adversaires ET l'animateur* qui prendra une décision en fonction de la date et des motivations du désistement (arrangement, forfait...).

*Le but est de jouer en tenant compte de ses propres contraintes mais dans le respect de l'adversaire...
Prévenir est le tesuji !*

4. N'oubliez pas...





L'objectif est de s'amuser en pratiquant ce jeu magnifique dans la joie et la bonne humeur.

Pour toute remarque, suggestion, correction, n'hésitez-pas à contacter l'animateur*.

* le contacter à l'adresse mail : anim-ligue@golarochelle.com

5. Pour créer une partie de ligue sur le site KGS :

Connectez-vous sur le site www.gokgs.com.

1. RDV dans notre salle : Fenêtre principale => Salles => Liste des salles, => Club, puis double-cliquez sur **Club de La Rochelle et Niort**.
2. L'onglet de la salle apparaît. Cliquez, en haut à droite, sur « Nouvelle partie ».
(pour vous, le bouton « modifier » n'apparaît pas)
3. Si la partie est **comptabilisée**, cliquez sur  et choisissez **amicale**. Ainsi le résultat de la partie de modifie pas votre niveau KGS. Pour l'instant, vous n'avez pas d'adversaire. C'est normal !
4. Assurez-vous que les couleurs seront choisies au hasard par l'ordinateur (**nigiri**).
Vous devez avoir  en face de votre nom et de celui de votre futur adversaire.
5. Comme « type de règle », choisissez **Japonaise** : le komi est automatiquement de 6.5 points.
6. Comme « type d'horloge », choisissez **Canadienne**. Avec les boutons  et , réglez le temps principal à 45 mn, le temps de Byo-yomi à 5 mn et le nombre de pierres à 15.
7. Cliquez sur OK, votre partie sera créée dans la salle.
Votre adversaire n'a plus qu'à ouvrir cette partie en faisant un double-clic dessus. Une fenêtre s'ouvre pour lui. Il vérifie les paramètres, puis clique sur OK.
8. Son nom apparaît alors dans la zone **adversaire** de votre fenêtre. Validez sa demande en cliquant **OK** et la partie se lance automatiquement.

Petite explication sur le Byo-yomi canadien:

Une fois votre temps principal écoulé, vous allez passer en byo-yomi, c'est à dire que vous aurez un temps défini pour jouer un certain nombre de pierres, dans notre cas 5mn pour 15 pierres et le processus reprend dès lors que vous avez joué toutes vos pierres.

Mais si votre temps est écoulé alors qu'il vous reste des pierres à jouer, vous perdez la partie ! Méfiez-vous car c'est relativement rapide !

Pourquoi avons-nous choisi ce type d'horloge ? Parce que c'est ce type de règles que vous retrouverez si vous jouez un vrai tournoi FFG comptabilisé.

6. Pour indiquer le résultat d'une partie sur la page de la ligue :

Il appartient au vainqueur de valider le résultat sur le site golarochelle.com

Pourquoi "au vainqueur" ? Parce que c'est la tradition dans la plupart des tournois et surtout parce que, sur notre site, il ne faut **entrer le résultat qu'une seule fois** !

Si vous avez le fichier sgf de la partie*, le vainqueur

1. se connecte sur le site (avec son identifiant et son mot de passe)
2. clique sur "Ligue permanente" (les super-héros Lego)
3. remplit les parties "Joueur Blanc" et "Joueur Noir" à l'aide des menus déroulants accessibles par la petite flèche noire
4. parcourt son ordi jusqu'à trouver le fichier de la partie et, quand il l'a sélectionné, clique sur le bouton "upload".
5. c'est tout.

**Si vous avez joué sur KGS, le fichier de la partie est disponible dans "KGS archives", accessible sur la page www.gokgs.com (sans être connecté). Entrez votre nom ou celui de votre adversaire et vous retrouvez votre partie. La liste est classée par date.*

Si vous n'avez pas le fichier sgf, envoyez le résultat par mail à l'animateur, en mentionnant qui jouait Noir, qui jouait Blanc et qui a gagné.

Si quelque chose ne marche pas, envoyez un message indiquant l'anomalie à l'animateur.