**Règlements de Tournoi Omnium de Montréal.**

*Sur cette page vous trouverez  le règlement de l’Omnium de Montreal****.***  *Il est basé sur celui de la* USBGF. *il a l’avantage d’être complet, en langue française et à quelques  détails près c’est celui pratiqué  dans les tournois internationaux. Si il y’a conflit entre ceux-ci et ce du USBGF, ceux de USBGF seront appliqués.*

**1. CONDITIONS GÉNÉRALES**

**1.1** Le directeur du tournoi peut interdire l’inscription d’un joueur 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 et l’Anglais. Lors d’un match, les conversations entre joueurs et spectateurs ne peuvent se faire que dans une langue connu de tous.

**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.

**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 délai peut être accordé à la discrétion du directeur du tournoi et **uniquement pour un cas de force majeure**. A l’expiration de ce délai, l’horloge du joueur sera déclenchée.

**1.9** Pour éviter toute pénalité de retard, un joueur quittant les lieux du tournoi doit l’annoncer au directeur du tournoi et signifier son absence sur la feuille de sortie.

**1.10** **Pour les matchs sans horloge** Pour tout retard non justifié, les pénalités sont les suivantes : **1** point par tranche de **5**mn de retard, à partir de **15**mn 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 un match de 7 points)

**1.11** **Pour les matchs sans horloge** Dans les matchs en 9 points et moins, chaque joueur a droit à **une** pause de **5**mn. La pause autorisée sera de 8mn (ou deux pauses de 4mn) chacun dans les matchs en 11 points, et de 10mn (ou **deux** pauses de **5**mn) dans les matchs en 13 points et plus. 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 horloge, voir le règlement spécifique.**

**1.12**  Il est attendu des joueurs qu’ils fassent preuve de courtoisie, de fair-play. Toute conduite ou comportement jugé inacceptable (injures, violence etc.) par le directeur du tournoi pourra entraîner l’exclusion ainsi que la perte de tout prix et trophée.

**1.13** 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 sauf si elle agit à la demande du directeur du tournoi).

**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 du 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.

**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.

**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. Si vous et votre adversaire engagez de jouer « jeux légales », l’adversaire doit en tous cas notifier son opposant a corriger l’erreur, même si cela le désavantage.

**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 lancé 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.

**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 horloge, se référer aux  règles s’y rapportant.

**5.1** Les joueurs doivent utiliser des dés de précision de backgammon.
  **5.3** Les jouers doivent jouer avec une paire de dés. Au début d’un match, chaque joueur choisit une dé, et les dés doivent être du même grandeur.

**5.4** Une fois une partie est commencée, 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 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 tapant le bar ou l’horloge. Lorsque le jouer signifie la fin de son tour, l’opposant peut lever et rouler les dés, ou passer le cube.

**6. LE CUBE**

**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, face à un board 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 cube est hors-jeu pour une partie (il est conseillé d’enlever le cube du plateau de jeu lors de la partie « Crawford », afin d’éviter tout litige). Dans les jeux suivant la partie « Crawford », le cube peut être utilisé à nouveau. Si le cube est envoyé par erreur lors de la partie « Crawford », le joueur en tête dans le match doit invalider le double illégal, s’il se rend compte de la violation de la règle de « Crawford » avant la fin de la dernière partie. Un spectateur observant la violation de la règle « Crawford » peut en référer au directeur du tournoi.

 **6.6** Un cube au centre est toujours considéré comme ayant la valeur de **1**. C’est la responsabilité des deux joueurs de remettre le cube 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 cube influencera grandement la décision du directeur du tournoi.

**6.7** Le cube 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 cube 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 cube peut donc entraîner l’obligation de doubler ou de redoubler**.

 **6.9** Un joueur qui double doit déclarer clairement « je double » (ou « cube »), et placer le cube à la valeur appropriée sur la partie droite du plateau de jeu; il doit attendre l’acceptation verbale et gestuelle du cube par son adversaire pour lancer les dés.

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

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

**6.12** Un joueur ne peut revenir sur une décision de cube sous prétexte que le cube 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. L’AGB se réserve le droit d’utiliser ces matchs à sa convenance.

**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 horloge 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).

**REGLES DU JEU A L’HORLOGE**

**1. GÉNÉRALITÉS**

**1.1**  Les matchs joués avec un horloge qui doit être homologuée par le directeur du tournoi.

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

**1.3** Si un adversaire est absent  le joueur présent doit en prévenir la direction du tournoi. Qui décide quand le joueur peut lancer l’horloge soit  **5 mn après le début des matches** . Si les deux joueurs sont absents, le directeur du tournoi lance la l’horloge d’un côté ; le premier joueur présent se place de l’autre côté après avoir prévenu le directeur du tournoi.

**1.4** l’horloge 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 horloge 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.

**2. CADENCE - TEMPS IMPARTI**

**2.1** Le temps imparti comprend un capital temps fixe plus un temps alloué pour chaque coup, au-delà duquel le capital temps fixe est entamé. (système Bronstein) Le capital temps comprend un temps proportionnel à la longueur en points du match,**.**
Pour le USBGF, les temps ont été fixés comme suit pour chaque joueur :
\* 2 minutes par point de match
\*12 secondes de temps alloué pour chaque coup   Exemple : pour un match en 7 points, le temps alloué sera de :
(7 x 2 mn) = 14 mn de capital  temps fixe + 12 secondes allouées par coup.

**2.2** Tout joueur peut, à la fin d’une partie, prendre un breaktemps  impartis pour les matchs sans horloges (**voir 1.11** ).

**3. LE JEU**

**3.1** Le jeu à l’horloge se joue avec 2 dés de couleurs distinctes 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** l’horloge est suggérer d’être placée sur le côté où les joueurs sortent leurs pions.

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

**3.6** Un joueur signale la fin de son coup en déclenchant l’horloge. 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 l’horloge \* le joueur jette les dés et appuie sur l’horloge sans jouer \* le joueur appuie sur l’horloge sans avoir lancé les dés ni joué ses pions

**3.7** Un joueur doit actionner l’horloge 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 l’horloge), 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 n’ait déclenché l’horloge, celui-ci peut appeler le directeur du tournoi qui, si cela se répète, pourra pénaliser alors son adversaire en lui ôtant du temps.

**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 board, actionner l’horloge et signaler le coup illégal à son adversaire. Après la correction du coup illégal le joueur fautif appuie sur l’horloge. Si ce dernier conteste l’illégalité de son propre coup l’horloge doit être arrêtée et le directeur du tournoi appelé.

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

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

**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 l’horloge 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, ou simplement poursuit le jeu. Si la demande du joueur requérant est invalidée par le directeur du tournoi, le jeu se poursuivra. La répétition de requêtes injustifiées pourra faire l’objet de sanctions.

**3.14** L’horloge 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, un cube, un gobelet 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 PÉNALITÉS**

**4.1** Lorsqu’un joueur constate que le temps de son adversaire est expiré, il doit arrêter l’horloge, 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** Si un joueur se trouve dans une position de **gain certain** du match au moment où son temps expire, il gagne le match. Dans tous les autres cas, **l’expiration du temps imparti** à un joueur assure le gain du match à son adversaire.