

MINISTÈRE DE TOURISME ET SPORT DE LA RÉPUBLIQUE DU KAZAKHSTAN

Comité des affaires sportives

CHAPITRE I. LES REGLES DU JEU DE TOGYZKUMALAK

1.1. Nature et objectifs de jeu Togyzkumalak

1. Le jeu de Togyzkumalak est joué entre deux adversaires qui déplacent leur *kumalaks* alternativement sur un tablier spécial appelé *Orda*. Le joueur qui commence le jeu est appelé *Blanc*. Un joueur a le trait quand le coup de son adversaire a été effectué.
2. L'objectif de chaque joueur est de gagner la partie, c'est-à-dire capturer dans son *kazan* plus de 81 *kumalaks* dès que possible, ou atteindre une position dans laquelle son adversaire n'a plus de *kumalaks* de son côté de l'*Orda* et que le nombre de *kumalaks* dans son *kazan* est inférieur à 81.
3. Si les deux joueurs ont capturé 81 *kumalaks* la partie est nulle.

1.2. La position initiale

1. Le tablier est divisé en 2 côtés égaux et composé de 18 cases et 2 *kazans*. Chaque côté du tablier comprend 9 cases et 1 *kazan* (pour stocker les *kumalaks* capturés). La numérotation des cases sur chaque côté du tablier va de gauche à droite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (de 1 à 9).
2. Les noms des cases sont: 1 - «art», 2 - «tekturmas», 3 - «at otpes», 4 - «at suratar», 5 - «bel», 6 - «belbasar», 7 - «kandykakpan», 8 - «kokmoin», 9 - «mandai».
3. Le *kazan* de chaque joueur est localisé du côté des cases de l'adversaire.
4. Une image imprimée du tablier est appelée "un diagramme". Sur les diagrammes, la ligne du bas avec les chiffres de 1 à 9 et les cases correspondantes, appartient au joueur Blanc; la ligne du haut représente la position du joueur Noir.

Au début de la partie, chaque joueur a 81 *kumalaks*, 9 dans chaque case.
La position initiale se présente come suit :

Joueur "Noir"								
9	8	7	6	5	4	3	2	1
9	9	9	9	9	9	9	9	9
Kazan du joueur Blanc								
Kazan du joueur Noir								
9	9	9	9	9	9	9	9	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Joueur "Blanc"								

1.3. Les coups

1. Un coup consiste à prendre tous les *kumalaks* de n'importe quelle case située de son côté du tablier, et à les semer de gauche à droite, en commençant par la case choisie, et en mettant un *kumalak* dans chacune des cases suivantes. La 9^{ème} case du côté du joueur est suivie par la 1^{ère} du côté de son adversaire, puis la deuxième, etc. Les coups sont joués alternativement.

2. Le joueur peut jouer une case ne contenant qu'un *kumalak*. Celui-ci est déplacé dans la case suivante et la case de départ reste vide.
3. Si le dernier *kumalak* est semé dans une case du côté de l'adversaire et que le nombre de *kumalaks* dans cette case devient **pair**, ce coup est gagnant. Tous les *kumalaks* de cette case d'arrivée sont capturés et placés dans le *kazan* du joueur. Si le dernier *kumalak* est semé dans une case de son propre camp ou dans une case du côté de l'adversaire et que le nombre de *kumalaks* dans cette case devient impair, le coup n'est pas gagnant.
4. Chaque coup doit être effectué d'une seule main, sauf si le nombre est trop important pour être rassemblé dans une main.
5. On considère que le coup est terminé quand le joueur a semé le dernier *kumalak* dans la case ou placé les *kumalaks* dans le *kazan*, et stoppé son horloge.
6. À condition d'exprimer d'abord son intention (par exemple en disant "je range"), le joueur ayant le trait peut arranger à l'aide de sa main ou de son stylo un ou plusieurs *kumalaks* dans les cases. Si le joueur ayant le trait touche délibérément les *kumalaks* dans ses cases, il doit jouer un coup depuis la première case touchée.

1.4. Le Tuzdyk

1. Si un coup se termine dans une case du côté de l'adversaire (sauf la case 9) contenant 2 *kumalaks* et en porte le contenu à 3, le joueur doit déclarer son *tuzdyk* dans cette case. Les 3 *kumalaks* sont capturés et placés dans la *kazan* du joueur qui a déclaré le *tuzdyk*.
2. La case où le *tuzdyk* a été déclaré doit être marquée spécialement (par une bille de couleur). Par la suite, tout *kumalak* semé dans cette case sera placé dans la *kazan* du joueur qui a déclaré le *tuzdyk*.
3. Pendant une partie, chaque joueur ne peut déclarer qu'un seul *tuzdyk*.
4. Un joueur ne peut pas déclarer son *tuzdyk* dans la même case que le *tuzdyk* de son adversaire, ni dans la case numéro 9.

1.5. Fin de partie

1. La partie est terminée si un des joueurs a capturé plus de 81 *kumalaks*.
2. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci termine immédiatement la partie.
3. Autrement la partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus un seul *kumalak* de son côté. Cette situation est appelée «atsyrau» (le joueur ne peut plus jouer aucun coup légal). Dans ce cas on compte seulement les *kumalaks* qui ont été capturés et placés dans son *kazan*. Si le joueur a capturé moins de 81 *kumalaks*, il a perdu la partie; s'il en a capturé 81, la partie est nulle; enfin s'il a capturé plus de 81 *kumalaks*, il a gagné la partie.
4. La partie est nulle si les 2 joueurs ont capturé 81 *kumalaks* chacun.
5. La partie peut être déclarée nulle si une position identique est apparue sur le tablier au moins trois fois et qu'un des joueurs demande que la partie soit nulle.
6. La partie est nulle si les 2 joueurs s'accordent pour la déclarer nulle. Ceci termine immédiatement la partie.
7. Un joueur qui gagne une partie, ou qui gagne par forfait, marque un point (1); un joueur qui perd une partie, ou qui perd par forfait, marque zéro point (0); un joueur qui fait une partie nulle marque un demi-point (1/2). Si la partie n'a pas été jouée, ou si l'adversaire n'est pas venu pour jouer la partie, le vainqueur reçoit un signe plus (+) qui est ensuite élevé à un point (1) dans le calcul des résultats d'un joueur; le joueur battu reçoit un signe moins (-) qui est abaissé à zéro point (0). La distinction de signes (+ et -) est qu'ils ne peuvent pas être comptés pour assurer la qualification.