

Préambule

L'Université s'engage au quotidien via son Service Vie Etudiante et Culture (SVEC) pour proposer des activités artistiques, culturelles ou sportives afin de favoriser le bien-être de ses étudiants et par conséquent d'encourager leur réussite universitaire. Ainsi le tournoi d'échecs UPVD revient pour sa troisième édition.

Au-delà de l'aspect compétitif, ce tournoi se veut être un vecteur de lien social, de transmission entre étudiants et de développement personnel. Le présent règlement a pour objectif d'encadrer ce tournoi dans un esprit de plaisir, de respect mutuel et de fair-play, afin d'assurer un bon déroulement des parties.

Article 1 : Organisateur

L'Université de Perpignan Via Domitia organise un tournoi d'échecs sur son campus principal du Moulin à vent.

Article 2 : Participants

Ce concours est ouvert à l'ensemble des étudiants des campus : Moulin à vent, Mailly et Sup'Enr régulièrement inscrits à l'UPVD en **2025-2026**.

Le nombre de participants est limité à 40.

Article 3 : Modalités de participation

Les inscriptions se feront en ligne sur une page dédiée accessible depuis le site de l'UPVD : **<https://www.univ-perp.fr/vie-de-campus>**

Date d'ouverture des inscriptions : 12 décembre 2025 à 09H00

Date de clôture des inscriptions : 23 janvier 2026 à 23H59

Article 4 : Dates et horaires

Le tournoi se décompose en trois phases :

- **Phase de poules** : du lundi 26 janvier au vendredi 27 février 2026
- **Phase éliminatoire** : du lundi 09 mars au vendredi 27 mars 2026
- **Phase finale (demies finales, petite et grande finale)** : entre le lundi 30 mars et jeudi 02 avril 2026

L'intégralité du tournoi se passera à la Maison des Arts et de la Culture (Campus Moulin à vent) durant les horaires d'ouverture du bâtiment.

Article 5 : Déroulé et règles du tournoi

5.1 Phase de poules :

- Le nombre maximum de participants au tournoi est de 40. Ils sont répartis, par tirage au sort, en 8 poules de 5 joueurs listés de A à H. Chaque joueur affronte les 4 autres joueurs de sa poule. Il marque 1 point par partie remportée, 0,5 point en cas de match nul et 0 point en cas de défaite. Certains joueurs peuvent avoir marqué des points après avoir gagné un match par abandon, retard ou non présentation de son adversaire (*voir 5.5 Règles générales*).
- Chaque participant jouera aux moins une partie avec les pièces blanches et noires.
- Dans chaque poule, les deux joueurs qui ont obtenu le plus grand nombre de points sont qualifiés pour la suite du tournoi.
- En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, celui qui a disputé le plus de parties l'emporte. Si ce critère ne suffit pas à lever l'égalité :
 - Entre deux joueurs : les deux joueurs disputeront une partie supplémentaire l'un contre l'autre pour se départager équivalent à un 1/16^{ème} de finale.
 - Entre plusieurs joueurs : un tirage au sort sera effectué pour déterminer celui qui se qualifiera pour les 1/8^{ème} de finales.

5.2 Phase éliminatoire :

• Huitièmes de finale

1/8 **[1]** Le joueur **A1** affronte le joueur **E2**

1/8 **[5]** Le joueur **E1** affronte le joueur **A2**

1/8 **[2]** Le joueur **B1** affronte le joueur **F2**

1/8 **[6]** Le joueur **F1** affronte le joueur **B2**

1/8 **[3]** Le joueur **C1** affronte le joueur **G2**

1/8 **[7]** Le joueur **G1** affronte le joueur **C2**

1/8 **[4]** Le joueur **D1** affronte le joueur **H2**

1/8 **[8]** Le joueur **H1** affronte le joueur **D2**

• Quarts de finale

Q1 Le joueur **[1]** affronte le joueur **[2]**

Q2 Le joueur **[3]** affronte le joueur **[4]**

Q3 Le joueur **[5]** affronte le joueur **[6]**

Q4 Le joueur [7] affronte le joueur [8]

5.3 Phase finale :

• Demies finales

Le gagnant du quart 1 affronte le gagnant du quart 2, le gagnant du quart 3 affronte le gagnant du quart 4.

5.4 Cadence

- Pour les matchs de poules, la cadence est de 30 minutes par joueur.
- Pour les matchs de phase éliminatoire, la cadence est de 45 minutes par joueur.
- Pour les matchs de la phase finale, la cadence est de 60 minutes par joueur.
- En cas d'Armageddon, la cadence donner est de 5 minutes aux blancs contre 4 minutes pour les noirs (voir 5.5 Règles générales).

5.5 Règles générales

Un joueur qui ne répond pas aux sollicitations de son adversaire pour l'organisation d'une partie (pas de réponse à un mail sous 72h) est déclaré perdant.

Un joueur qui ne se présente pas à une partie est déclaré perdant.

Aucun appareil électronique (en particulier smartphone ou ordinateur portable) ne doit être posé sur la table pendant une partie, sauf pour l'utilisation éventuelle d'une horloge en ligne.

Cas particulier - Match nul en phase de poules :

- En phase de poules, les joueurs peuvent proposer un match nul par accord mutuel, après avoir joué au minimum 25 coups chacun.
- Si une même position revient trois fois ou si les 50 derniers coups consécutifs ont été effectués par chaque joueur sans aucune prise, et sans mouvement de pion, alors le joueur au trait est autorisé à réclamer un match nul.
- Si un pat ou une position morte (absolument aucun mat ne peut se produire) se présente, le match est déclaré nul.

Cas particulier - Match nul en phase éliminatoire ou phase finale :

- En cas de partie nulle en phase éliminatoire ou phase finale, les joueurs joueront sous les règles de l'Armageddon

Armageddon : La règle consiste à donner un temps de réflexion plus court au joueur avec les pièces noires, mais lui accorder une victoire dans le tournoi en cas de match nul au cours de la partie. Le joueur avec les pièces blanches dispose donc quant à lui d'un temps de réflexion légèrement plus long, mais doit gagner la partie pour remporter le tournoi.

La cadence d'un Armageddon est très rapide. La partie se joue avec des limites de temps beaucoup plus courtes que les parties d'échecs précédentes.

La **cadence** est de 5 minutes pour les blancs contre 4 minutes pour les noirs (*voir 5.5 Règles générales*).

Nb : Pour savoir qui débute cet Armageddon, une pièce sera lancée, le joueur possédant les pièces blanches lors de la confrontation aura la primeur de choisir entre pile ou face.

5.6 Arbitrage

Le tournoi se veut ludique et amical. En conséquence, les matchs se déroulent en auto-organisation et en auto-arbitrage. En cas de litige entre les deux joueurs, un membre du Service Vie Étudiante et Culture est habilité à trancher le litige. Il peut faire rejouer la partie s'il le juge nécessaire.

Article 6 : Prix

Le montant global des lots pour récompenser les 4 premiers du tournoi s'élève à 1 000 €.

Les 4 finalistes se verront récompenser d'un prix :

- 1er prix : 500 €
- 2ème prix : 250 €
- 3ème prix : 150 €
- 4ème prix : 100 €

Ces prix ne peuvent pas être réclamés sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement. Les gains ne sont ni cessibles, ni remboursables. Les organisateurs se réservent le droit de modifier la nature et la valeur des prix en cas de nécessité.

Article 7 : Informations légales

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent tournoi sont traitées

conformément à la Loi n°2018-493 du 20 juin 2018 relative à la protection des données personnelles, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés. Les participants sont informés que les données à caractère personnel les concernant sont enregistrées dans le cadre de ce tournoi et sont nécessaires à la prise en compte de leur participation selon les modalités du présent règlement.

Conformément à la loi, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition à l'ensemble des données les concernant.

Les données à caractère personnel collectées par l'organisateur (nom, prénom, l'adresse postale et l'email des participants...) lors de la participation au tournoi sont uniquement collectées et traitées dans le but d'assurer l'organisation et le bon déroulement du tournoi et notamment l'attribution des gains. Elles ne seront stockées et conservées que pour assurer le bon déroulement du jeu et pendant une durée maximum de 6 mois à compter de la clôture de l'opération. Les données personnelles vous concernant seront détruites à l'issue de cette période

Pour l'organisation du Jeu et aux seules fins de la prise de contact avec le Gagnant, l'organisateur aura accès aux coordonnées personnelles des Participants, du Gagnant et du Bénéficiaire. Conformément à sa politique de confidentialité <https://www.univ-perp.fr/mentions-legales>, l'organisateur pourra communiquer les données personnelles de chaque participant aux autorités judiciaires afin de répondre à une injonction ou autre demande de telles autorités.

Article 8 : Autorisation et responsabilités

L'organisateur se réserve le droit d'annuler cette manifestation pour toute raison indépendante de sa volonté.

L'organisateur est autorisé par ce présent règlement à prendre des photos du tournoi, celles-ci pourront être publiées sur le site internet de l'UPVD et sur les réseaux sociaux.

Article 9 : Respect du règlement

La participation à ce tournoi implique le plein accord des participants à l'acceptation du présent règlement et aux décisions concernant tout aspect de ce tournoi, qui seront définitives et exécutoires. Le non-respect du règlement entraîne l'annulation de la candidature.

Le présent règlement est déposé via [depotjeux](http://www.depotjeux.com/) auprès de l'étude de Maître Doniol située 7 rue Jean Jaurès à CLAYE SOUILLY (77410), huissier de justice.

Le règlement sera consultable gratuitement pendant toute la durée du tournoi à l'adresse suivante : <http://www.depotjeux.com/>. La participation au tournoi implique l'acceptation pure et simple du présent règlement en toutes ses dispositions, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux-concours en vigueur en France.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les organisateurs, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant est déposé via [depotjeux](http://www.depotjeux.com/) auprès de l'étude de Maître Doniol située 7 rue Jean Jaurès à CLAYE SOUILLY (77410), huissier de justice, dépositaires du règlement avant sa publication.

Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.