Règlement Compétition Echecs Universitaire IDF

2026-27

Modalités de participation

Toutes les personnes se soumettant au présent règlement sont les bienvenues pour participer.
La seule condition est l'inscription dans les délais impartis via My SportU

Inscription

Chaque participant doit avoir créé son compte Lichess au préalable et transmis son pseudo et ses informations à sa ligue via le formulaire pour valider son inscription au tournoi.
L'inscription est définitive lorsque le participant reçoit le mail de sa ligue contenant le lien pour le tournoi et le mot de passe pour l'accès.
Est strictement interdit à tout participant de transférer à un tiers le mail d'inscription contenant le lien et le mot de passe du tournoi. Le cas échéant, ce tiers ne pourra pas participer au tournoi.

Règles de jeu

Le tournoi se déroule sur Lichess.org, plateforme en ligne open source gérée par des volontaires et financée par des dons de ses joueurs.
Le tournoi dure 90 minutes, avec une cadence de partie de 5 minutes + 2 secondes par coup joué.
Le système d'appariements est le système « aréna » de la plateforme Lichess.
L'objectif est de jouer un maximum de parties dans le temps imparti : à la fin de chaque partie, le joueur est automatiquement dirigé vers un nouvel adversaire.

Arène Berserk

Quand un joueur clique sur le bouton Berserk au début de la partie, il perd la moitié de son temps, mais la victoire vaudra un point de tournoi supplémentaire.
L'option Berserk annule l'incrément de temps et ne rapporte de point supplémentaire que si 7 coups au moins sont joués dans la partie.

Appariements

Au début du tournoi, les joueurs sont appariés en fonction de leur cote.
Dès qu'une partie est terminée, les joueurs sont appariés avec d'autres joueurs qui possèdent un classement proche du leur. Cela garantit un temps d'attente minimum entre les parties.

Score et classement

Une victoire rapporte 2 points, un match nul 1 point et une défaite aucun point.
Si deux parties consécutives sont gagnées, le joueur entame une série de points qui compteront double. Cette série est représentée par une icône en forme de flamme. Les parties qui suivront compteront alors double tant qu'il y a victoire. Autrement dit, une victoire vaudra 4 points, un match nul 2 points et une défaite aucun point.
Par exemple, deux victoires suivies d'un match nul rapportera 6 points : 2 + 2 + (2 x 1).

Au terme des 90 minutes, le tournoi s'arrête et le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur dans chaque arène. À noter que les parties en cours doivent être terminées, mais ne seront pas comptabilisées. En cas d'égalité au nombre de points, les joueurs sont départagés par leur cote de performance lors du tournoi.

Classement par équipe : les scores de chacun des membres d'une équipe sont accumulés et l'équipe qui possède le plus de points est déclarée vainqueur.

Tricherie

La participation au U'Chess Challenge est strictement personnelle.
Aucun logiciel d'assistance numérique n'est autorisé.

