

REGLEMENT DU TOURNOI

« Avalanche de jeux 2026 - 7 Wonders 2025 »

ARTICLE 1 – ORGANISATION ET DUREE

Le tournoi du jeu 7 wonders est organisé par l'association du pic ludique basée à La Montagne (44) le samedi 24 Janvier 2026 entre 10h et 15h dans le cadre du festival Avalanche de jeux 2026.

ARTICLE 2 - PARTICIPANTS

Le tournoi est ouvert aux visiteurs du festival et aux membres de l'association du Pic Ludique. Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne.

La participation au tournoi implique l'entière acceptation du présent règlement.

ARTICLE 3 – JEU ET REGLES

Toutes les parties du tournoi se joueront sur l'édition de 2020 du jeu de base 7 wonders et ses règles (sans les extensions).

Le livret de règles et la FAQ officielle serviront de base pour arbitrer ce tournoi. La règle officielle du jeu est consultable sur le site de l'éditeur (<https://www.rprod.com/fr/games/7-wonders>). La FAQ est consultable à ce lien : <https://www.rprod.com/fr/7-wonders/faq>.

Tout litige sera réglé à l'appréciation des juges du tournoi en se référant aux livrets de règles, à la FAQ et leur expérience.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION

3.1 Inscription

Pour participer au tournoi, il est indispensable de s'être enregistré au préalable sur le formulaire d'inscription mis en place sur le site web de l'événement, <https://avalanchedejeux.netlify.app/>, **toutefois des inscriptions tardives pourront avoir lieu sur place en cas de places disponibles restantes.**

Le nombre de participants maximum au tournoi est de 36 joueurs.

Les informations demandées lors de votre inscription, seront pour chaque participants : nom, prénom, adresse email, numéro de téléphone et code postal.

Ces informations seront utilisées pour vous envoyer des communications concernant le tournoi jusqu'au 23 Janvier 2026. Ces informations seront supprimées de notre base de données 30 jours après la fin du tournoi soit le 21 février 2026.

3.2 Horaires estimées

Le tournoi aura lieu sur le créneau de 10h à 15h

3.3 Repas et boissons

Les repas et boissons sont pris en charge par l'association Organisatrice. L'apport d'un panier repas pour les personnes disposant d'un régime particulier est recommandé.

3.4 Mécanique du Tournoi

Le tournoi se déroulera dans l'espace tournoi mis à disposition par les organisateurs du festival. 36 participants maximum s'affronteront. L'accueil des participants sera fait à partir de 10h pour une première partie à 10h30.

En fonction du nombre de participants, les joueurs seront répartis en table de 4 à 7 joueurs selon le tableau ci-dessous. Les parties suivront les règles classiques d'une partie de 7 Wonders.

Participants	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6
5	5					
6	6					
7	7					
8	4	4				
9	5	4				
10	5	5				
11	6	5				
12	6	6				
13	7	6				
14	7	7				
15	5	5	5			
16	6	5	5			
17	6	6	5			
18	6	6	6			
19	7	6	6			
20	5	5	5	5		
21	6	5	5	5		
22	6	6	5	5		
23	6	6	6	5		
24	6	6	6	6		
25	5	5	5	5	5	
26	6	5	5	5	5	
27	6	6	5	5	5	
28	6	6	6	5	5	
29	6	6	6	6	5	
30	6	6	6	6	6	
31	6	5	5	5	5	5
32	6	6	5	5	5	5
33	6	6	6	5	5	5
34	6	6	6	6	5	5
35	6	6	6	6	6	5
36	6	6	6	6	6	6

Les joueurs participeront au maximum à 4 parties. 3 Parties de qualification et une table finale.

Ronde suisse de qualification :

Les joueurs et joueuses seront répartis aux tables de jeu par tirage au sort. Les joueurs s'installent dans l'ordre du tirage au sort de la table. Chaque joueur se voit attribuer aléatoirement une merveille.

A chaque fin de partie, les joueurs marquent des points selon ce barème :

1^{er} : $X + 3$

2^{ème} : $X + 1$

3^{ème} : $X - 1$

4^{ème} : $X - 3$

5^{ème} : $X - 4$

6^{ème} : $X - 5$

7^{ème} : $X - 6$

X représentant le nombre de joueurs à la table.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent les points. *Par exemple, si le joueur 2 et 3 sont à égalités dans une partie à 6 joueurs, ils gagneront chacun $(6+6+1-1)/2$ soit 6 points chacun.*

Les joueurs sont placés sur les tables de manière aléatoire.

A l'issue des 3 premières parties, les 6 joueurs avec le plus de points se qualifieront pour la table finale.

En cas d'égalité, le joueur ayant terminé le plus de fois à la 1^{ère} place est qualifié.

En cas de nouvelles égalités, les arbitres procéderont à un tirage au sort.

Chaque partie de la phase de qualification ne pourra pas excéder 1h. En cas de partie non terminée, l'arbitre annoncera une fin de partie forcée. A partir de ce moment, l'âge en cours sera terminé avant décompte.

Finale :

Les 6 joueurs ayant le plus de points se qualifie pour la finale du tournoi.

Le joueur remportant la partie, gagnera le lot 1 et sera sacré champion du festival.

Le deuxième meilleur score de la partie gagnera le lot 2

Le troisième meilleur score de la partie gagnera le lot 3

En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le meilleur score qualificatif sera désigné comme gagnant.

En cas de nouvelles égalités, les arbitres procéderont à un tirage au sort.

3.5 Fair-play

L'ambiance de ce tournoi se veut détendue. Un joueur/joueuse pourra se voir donner un avertissement (pour blocage intempestif, jeu lent, mauvaise ambiance, soupçon de triche...). Au bout de 2 avertissements, le participant sera invité à quitter le tournoi sans possibilité de gain.

L'entente entre participants dans le but de favoriser de manière évidente une qualification ou une victoire constitue un lourd motif d'avertissement voir de disqualification directe. Les participants à la partie seront les premiers juges de celle-ci, et ils sont invités à signaler une erreur ou un oubli d'un joueur.

Comme chaque joueur joue en même temps, un retour en arrière d'un coup joué par un joueur n'est possible que si l'ensemble des autres joueurs à la table accepte ce retour en arrière.

ARTICLE 4 - DOTATIONS

Le champion du tournoi gagnera plusieurs prix :

- **Un trophée de champion du Festival**
- **Un gros lot**

Le 2eme recevra :

- **Un lot moyen**

Le 3^{ème} recevra :

- **Un petit lot**

Le Participant Gagnant s'engage à accepter les lots tels que proposés sans possibilité d'échange notamment contre des espèces, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit.

L'association se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente.

ARTICLE 5 – ANNONCE DU PARTICIPANT GAGNANT ET ENVOI / REMISE DES DOTATIONS

Le résultat de la finale du tournoi déterminera le participant gagnant. Les participants gagnants récupéreront leurs lots de la cérémonie d'annonce des résultats. Aucun envoi des lots ne pourra être réalisé par l'association.

ARTICLE 6 – PUBLICITE DES PARTICIPANTS – DROIT A L'IMAGE

Du seul fait de leur participation au tournoi, les participants donnent à l'association, l'autorisation, sans que cette autorisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, d'utiliser leur noms, prénoms, leur image, dans les conditions suivantes :

- sur tout support de communication, notamment imprimés, audiovisuels, numériques, électroniques, existants (presse, internet, affiches, etc.), ou à venir,
- pour une durée de 3 (trois) ans suivant la date du fin du tournoi,
- pour toute communication au public,

Si les Participants s'opposent à l'utilisation de leur nom prénom et image dans les conditions susvisées, ils doivent se faire connaître à l'association en envoyant un courriel à l'adresse suivante : mail_asso@mail.fr

ARTICLE 7 – RESPONSABILITE

L'association ne saurait être tenue pour responsable si, pour cause de force majeure ou de tout événement indépendant de sa volonté, le tournoi objet du Règlement devait être annulé, prolongé, écourté, reporté ou modifié.

ARTICLE 8 – DECISIONS DE L'ASSOCIATION ORAGNISATRICE

L'association se réserve la possibilité de modifier, à tout moment, le Règlement et à prendre toutes décisions qu'elle pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du Règlement. Notamment la durée du tournoi pourra être allongée, modifiée ou raccourcie. L'association pourra en informer les Participants par tout moyen de son choix. L'association se réserve également le droit de modifier, prolonger, écourter, suspendre, reporter ou annuler le tournoi, ou d'en modifier les conditions d'accès et/ou les modalités de fonctionnement, sans préavis.

La responsabilité de l'association ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les Participants ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle que nature que ce soit.

ARTICLE 9 – UTILISATION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL DES PARTICIPANTS

Les données à caractère personnel recueillies auprès de chaque Participant, tant lors de la participation au tournoi, que le cas échéant, lors de la remise d'un lot, sont soumises aux dispositions de la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement européen relatif à la protection des données personnelles (RGPD) n°2016/679.

Les données à caractère personnel des Participants seront enregistrées et utilisées par l'association pour mémoriser leur participation au tournoi.

ARTICLE 10 – FRAUDE

S'il s'avère qu'un Participant gagne une dotation en contravention avec le Règlement ou par des moyens frauduleux ou déloyaux, la dotation concernée ne lui serait pas attribuée et serait attribuée au gagnant suivant au tableau des scores.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant, pourra être sanctionnée par une exclusion du tournoi. Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.