



Championnat de France
P A R É Q U I P E
de **POKER ASSOCIATIF**

REGLEMENT 2026

GESTION DU DOCUMENT

Date	Version	Commentaire
30/06/2025	0	Création du document
20/07/2025	0.1	Modification de la structure du document
25/07/2025	0.2	Relecture par le responsable de la Commission Compétitions
10/08/2025	1	Première version publiée

TABLE DES MATIERES

Gestion du document.....	1
Préambule	4
Article 1 : Organisation de la compétition.....	4
Article 2 : Inscription à la compétition	5
Engagement du club.....	5
Engagement du joueur	5
Article 3 : Calendrier de la compétition.....	6
Article 4 : Utilisation du ROPTA et adaptation pour le CFEPA.....	7
Article 5 : Les étapes.....	7
Article 5.1 : Organisation et accueil.....	7
Utilisation du forum des responsables de clubs.....	7
Fichier de gestion	7
Partenariat / Restauration.....	8
Organisation pratique de la journée	8
Article 5.2 : Directeur de tournoi (TD).....	8
Désignation et défraiement.....	8
Rôle.....	9
Article 5.3 : Constitution d'équipe	9
Responsable d'équipe	9
Délégué et brassard.....	10
Remplacements.....	10
Retard et absence.....	10
Circonstances exceptionnelles	11
Article 5.4 : Planning.....	11
Article 5.5 : Déroulement	12
Pendant la manche	12
Assistants de donne.....	12
Structure de jeu	13
Article 5.6 : Décompte des points	13
Attribution des points.....	13
Envoi des résultats.....	13
Article 6 : Les qualifications.....	14
Article 6.1 : Organisation.....	14
Article 6.2 : Points bonus.....	15
Article 6.3 : Classement	15
Article 6.4 : Qualification en demi-finale.....	15
Article 7 : Les demi-finales.....	16

Article 7.1 : Organisation.....	16
Article 7.2 : Points bonus.....	16
Article 7.3 : Classement.....	16
Article 7.4 : Qualification en finale nationale.....	17
Article 7.5 : Aide financière	17
Article 8 : La finale nationale.....	17
Article 8.1 : Organisation.....	17
Article 8.2 : Composition d'équipe.....	18
Article 8.3 : Spécificités.....	18
Article 8.4 : Dotation	18
Article 8.5 : Plaque.....	19
Article 8.6 : Aide financière	19
Article 9 : Affichage du logo de la FFPA.....	19
Article 10 : Classements nationaux	20
Article 11 : Modification ou annulation.....	20
Article 12 : Cas non prévus et mise à jour du règlement	20
Annexe 1 : Tableau des points sng et bonus d'étape.....	21
Annexe 2 : Structure d'étape.....	22
Annexe 3 : Barème des pénalités et sanctions.....	23
Annexe 3.1 : Pénalités avant l'étape	23
Annexe 3.2 : Pénalités en cours d'étape	23
Annexe 3.3 : Sanctions en cas d'absence d'une équipe.....	24
Annexe 3.4 : Sanction en cas de défaut d'organisation	24
Annexe 3.5 : Sanction pour absence d'étape	24
Annexe 4 : Bonnes pratiques et responsabilités	25
Annexe 4.1 : Règlement du CFEPA	25
Annexe 4.2 : Organisation d'une étape.....	25
Annexe 4.3 : Aire de jeu	25
Annexe 4.4 : Responsabilité du directeur de tournoi.....	25
Annexe 4.5 : Respect mutuel et sanctions collectives.....	26

PREAMBULE

La participation au Championnat de France par Équipe de Poker Associatif (CFEPA) implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par tout club inscrit à la compétition. Il appartient à chaque club de prendre connaissance du règlement et d'en informer ses joueurs.

L'[Annexe 4](#) rappelle les principes fondamentaux que tout participant doit connaître. Il est de la responsabilité du club de s'assurer que chaque joueur l'a lue et comprise.

La saison du CFEPA 2026 correspond à la saison 2025-2026.

ARTICLE 1 : ORGANISATION DE LA COMPETITION

Le CFEPA est une compétition nationale par équipe organisée gratuitement par la Fédération Française de Poker Associatif (FFPA).

Chaque club inscrit participe à des manches jouées en *Sit & Go* (SnG), où chaque joueur affronte des représentants des autres clubs. En fonction du nombre de joueurs à la table et de sa position finale, chaque joueur marque un nombre de points correspondant à un barème prédéfini. Huit joueurs par club sont engagés à chaque manche. Une étape correspond à une journée de compétition composée de deux manches. La finale nationale, quant à elle, se joue en une seule étape de trois manches.

La compétition se déroule en plusieurs phases successives :

- Les qualifications, organisées par poules régionales, avec cinq étapes
- Les demi-finales, regroupant les clubs qualifiés à l'issue des qualifications, avec deux étapes
- La finale nationale, disputée entre les clubs qualifiés en demi-finales, avec trois manches

Les articles suivants précisent l'ensemble des règles applicables, qu'elles soient communes à toute la compétition ou spécifiques à chaque phase.

ARTICLE 2 : INSCRIPTION A LA COMPETITION

La compétition est ouverte gratuitement à tout club adhérent à la fédération pour la saison en cours.

On entend par club une personne morale (association ou section d'association relevant de la loi 1901), déclarée auprès des autorités administratives, et disposant d'un espace en ligne (site, forum, page Facebook, etc.) sur lequel sont publiés les dates, les participants et les résultats de ses compétitions. Un club doit également organiser des compétitions internes tout au long de l'année.

Pour valider son inscription, le club doit effectuer les démarches suivantes avant la date limite (voir [Article 3](#)) :

- Avoir adhéré via le [portail de la fédération \(portail.ffpoker.org\)](http://portail.ffpoker.org)
- Avoir enregistré les premières licences de ses adhérents (**tous les membres d'un club adhérent doivent être titulaires d'une licence à jour**)
- Avoir réglé son adhésion et ses licences
- Avoir confirmé sa participation à la compétition sur le portail (un bouton est disponible une fois l'adhésion validée et les licences enregistrées)

La fédération se réserve le droit de refuser l'inscription d'un club qui ne respecterait pas les valeurs de la fédération ou les conditions légales encadrant l'organisation de tournois.

La Commission Compétitions se tient à la disposition des clubs pour répondre à toute interrogation liée à leur inscription.

ENGAGEMENT DU CLUB

Tout club inscrit à la compétition s'engage à :

- Participer à l'ensemble de la compétition
- Être présent à chaque étape
- Contribuer à l'organisation si nécessaire
- Respecter le déroulement de chaque étape (horaires, directeur de tournoi, consignes, etc.)

Le non-respect de ces engagements peut entraîner des sanctions.

En cas d'absence à une étape ou d'abandon avant la fin de la saison, les sanctions prévues s'appliquent (voir [Annexe 3.3](#)).

Chaque club ne peut inscrire qu'une seule équipe à la compétition.

ENGAGEMENT DU JOUEUR

Tout joueur participant à la compétition s'engage à :

- Être titulaire d'une licence valide pour la saison en cours, prise au sein du club qu'il représente
- Avoir téléversé une photo d'identité sur son portail personnel. Cette photo est indispensable pour générer la licence nominative, requise pour participer aux étapes
- Avoir sa licence à disposition, au format papier ou électronique

Le non-respect de ces obligations peut entraîner des sanctions pour le joueur et son club.

Un joueur ne peut représenter qu'un seul club au cours d'une même saison.

ARTICLE 3 : CALENDRIER DE LA COMPETITION

La compétition se déroule selon le calendrier suivant :

- **15 octobre 2025** : date limite d'inscription (adhésion à la FFPA et premier lot de licences réglés, inscription à la compétition sur le portail)
- **1^{er} novembre 2025** : date limite pour transmettre le format des poules, les lieux des cinq étapes et les éventuelles dates dérogatoires.
- **1^{er} janvier 2026** : date limite pour le dépôt des candidatures à l'organisation de la finale nationale
- **1^{er} janvier 2026** (date indicative) : annonce de la composition des demi-finales, si les poules restent inchangées
- **1^{er} février 2026** (date indicative) : validation définitive de la composition des demi-finales, à l'issue du délai de retour des clubs
- **Étapes de qualification** (sauf dérogation locale prise à l'unanimité des clubs d'une même poule) :
 - **Étape 1** : samedi 15 ou dimanche 16 novembre 2025
 - **Étape 2** : samedi 13 ou dimanche 14 décembre 2025
 - **Étape 3** : samedi 17 ou dimanche 18 janvier 2026
 - **Étape 4** :
 - Samedi 7 ou dimanche 8 février 2026 (zones scolaires B et C)
 - Samedi 28 février ou dimanche 1^{er} mars 2026 (zone scolaire A)
 - **Étape 5** : samedi 28 ou dimanche 29 mars 2026
- **29 mars 2026** : fin des qualifications (sauf dérogation exceptionnelle)
- **11 avril 2026** : début des demi-finales (si les qualifications sont terminées)
- **Demi-finales** : sauf dérogation locale prise à l'unanimité des clubs concernés, elles se tiendront sur l'un ou les deux week-ends suivants (voir [Article 7.1](#)) :
 - Samedi 9 et/ou dimanche 10 mai 2026
 - Samedi 13 et/ou dimanche 14 juin 2026
- **30 juin 2026** : annonce officielle de la date, du lieu et des modalités de la finale nationale
- **5 juillet 2026** : fin des demi-finales (sous réserve de dérogation selon la date retenue pour la finale nationale)
- **Juillet 2026** : diffusion de la plaquette de la finale nationale aux clubs qualifiés et au public
- **Octobre 2026** (date estimée) : finale nationale regroupant les clubs qualifiés à l'issue des demi-finales (voir [Article 8.1](#))

La compétition se joue exclusivement en présentiel. Aucune qualification en ligne, même gratuite, ne sera prise en compte. Toute éventuelle évolution du format devra suivre la procédure de modification prévue à l'[Article 12](#) du présent règlement, sauf cas spéciaux régis par l'[Article 11](#).

ARTICLE 4 : UTILISATION DU ROPTA ET ADAPTATION POUR LE CFEPA

Le Règlement Officiel du Poker de Tournoi en Association (ROPTA) s'applique à toutes les manches de la compétition.

Le ROPTA et ses annexes sont disponibles sur la page « [Règlement Officiel de Poker de Tournoi](#) » sur le site de la fédération (rubrique « Vos Outils » du menu principal).

Lors d'une manche, la demande de *Time* peut être formulée par :

- Un joueur, à sa propre table
- Le délégué de n'importe quel club, à n'importe quelle table

Aucune autre situation ne permet de demander le *Time*.

ARTICLE 5 : LES ETAPES

ARTICLE 5.1 : ORGANISATION ET ACCUEIL

Hormis pour la finale nationale, l'organisation des étapes repose exclusivement sur les clubs participants. **Les obligations décrites dans le présent article s'appliquent aussi bien aux qualifications qu'aux demi-finales.**

Les clubs peuvent organiser une étape dans les locaux d'un casino partenaire de Texapoker sous réserve d'un accord avec l'établissement concerné. Cette organisation doit être validée par la Commission Compétitions.

Dans ce cas, l'étape reste placée sous la responsabilité d'un club participant, notamment pour la gestion informatique et le bon déroulement de la journée. Le reste de l'organisation (matériel, restauration, croupiers, etc.) fait l'objet d'un accord spécifique entre l'organisateur et le casino.

UTILISATION DU FORUM DES RESPONSABLES DE CLUBS

L'utilisation du [forum des responsables de clubs \(forum.ffpoker.org\)](http://forum.ffpoker.org) n'est plus obligatoire. La Commission Compétitions y publiera un sujet unique par poule, permettant de suivre le calendrier et les mises à jour de résultats après chaque étape. Les clubs restent libres de l'utiliser pour faciliter leur organisation locale (repas, informations logistiques, échanges entre clubs, etc.).

FICHER DE GESTION

Le fichier de gestion (format Excel) doit être utilisé pour chaque étape, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la Commission Compétitions en cas de contrainte technique. Il est recommandé de le télécharger à l'avance, ainsi que son tutoriel, afin de se familiariser avec son utilisation et poser des questions si besoin. Une mise à jour du fichier dans les jours précédant l'étape est également conseillée, pour bénéficier des dernières corrections. La dernière version du fichier de gestion est disponible sur la page « [La boîte à outils CFEPA](#) » (rubrique « Vos Outils » du menu principal) sur le site de la fédération.

Manipuler le fichier de gestion ne relève pas du rôle du TD. Il appartient au club organisateur de désigner une ou deux personnes par manche pour suivre le jeu, vérifier les éliminations à chaque table et saisir les résultats. Le TD peut bien sûr prêter main-forte, tout comme les remplaçants ou les délégués non-joueurs.

PARTENARIAT / RESTAURATION

Le club organisateur peut proposer un espace de visibilité à ses partenaires (ou sponsors). Les clubs invités sont également autorisés à les faire apparaître sur leurs vêtements. **Toutefois, les partenaires non validés par la fédération ne sont pas autorisés à offrir de lots comportant une contrepartie pour le gagnant.**

L'offre de tickets d'entrée à des tournois en ligne est notamment interdite, car elle suppose que le gagnant possède un compte actif sur la plateforme concernée. Plus généralement, aucun sponsor ne peut utiliser une étape comme opportunité de recrutement de clubs ou de joueurs.

Un service de restauration (repas assis et/ou buvette) peut être proposé, à condition qu'il soit annoncé lors de la préparation de l'étape. Aucun participant ne peut être contraint de consommer. En cas de repas proposé, l'organisateur peut demander une préinscription aux clubs invités. Toute préinscription devra alors être honorée.

ORGANISATION PRATIQUE DE LA JOURNEE

Le club organisateur détermine l'organisation de la journée en concertation avec l'ensemble des clubs participants (horaires, déroulement de la pause repas, etc.).

Il doit tenir compte des contraintes logistiques des clubs participants, notamment pour les trajets. Il lui revient de limiter au maximum la durée globale de l'étape, en ajustant les éléments modulables de la journée (accueil, pause déjeuner, etc.).

La structure d'une manche est prévue **sans pause**.

ARTICLE 5.2 : DIRECTEUR DE TOURNOI (TD)

DESIGNATION ET DEFRAIEMENT

Un TD doit être désigné pour chaque étape. **Ce TD doit être certifié par la FFPA.**

Une section dédiée sur le forum des responsables de clubs permet aux TD de se positionner une fois les dates et lieux des étapes communiqués.

Lorsqu'un TD s'engage sur une étape :

- Ses frais de route et de repas sont à la charge des clubs participants, selon un barème fixé par la Commission Compétitions
- Le club organisateur répartit ces frais entre les clubs présents, sauf s'il choisit de les assumer en tout ou partie
- La FFPA verse une indemnité fixe de 30 € au TD pour sa mission sur la journée

En l'absence de TD certifié par la fédération, un TD peut être désigné par l'ensemble des responsables de clubs. Dans ce cas, il ne pourra pas participer en tant que joueur sur l'ensemble de la journée (il n'est pas possible de désigner comme TD deux joueurs différents, chacun jouant une manche et arbitrant l'autre). Si aucun consensus n'est trouvé, les décisions importantes doivent être prises par le collège des responsables d'équipe présents, y compris en interrompant temporairement le jeu si nécessaire.

En cas de désaccord, les décisions doivent être soumises au permanent de la Commission d'Arbitrage, si ce dernier est joignable. A défaut, elles sont votées à la majorité. Dans tous les cas, ces décisions doivent être documentées et transmises à la Commission d'Arbitrage (via le forum ou directement par mail à competitions@ffpoker.org).

ROLE

Le TD est responsable du bon déroulement du jeu tout au long de l'étape.

En cas de problème, un club doit l'en informer. Le TD est chargé de résoudre les problèmes sur place et reste seul habilité à prendre toute décision relative aux règles de jeu ou à prononcer une sanction à l'encontre d'un joueur ou d'un responsable d'équipe. Il peut, si nécessaire, solliciter l'avis du permanent de la Commission d'Arbitrage.

Le barème des pénalités applicables est précisé en [Annexe 3.2](#). En cas de désaccord avec une décision ou une sanction, un club peut adresser une réclamation argumentée à la Commission d'Arbitrage.

Toute sanction prononcée par le TD doit obligatoirement être rapportée et expliquée lors de l'envoi des résultats de l'étape.

En l'absence de TD, les modalités d'arbitrage sont définies dans la section précédente.

ARTICLE 5.3 : CONSTITUTION D'EQUIPE

Chaque club participant doit constituer une équipe selon les règles suivantes :

- Le club est à jour de son adhésion pour la saison en cours
- Tous les membres de l'équipe (joueurs titulaires, remplaçants, responsable, délégués) doivent être éligibles à la compétition : être adhérents du club et titulaires d'une licence valide pour la saison en cours, rattachée à ce club
- **L'équipe comprend entre 4 et 8 joueurs titulaires**
- Un responsable d'équipe doit être désigné ; il peut être joueur ou non
- Le club peut faire venir des joueurs supplémentaires pour assurer d'éventuels remplacements avant le début de la manche. Ces remplaçants n'ont pas besoin d'être préenregistrés.

Rappel : toute personne présente le jour de l'étape (joueurs, remplaçants, responsable, délégués) doit disposer de sa licence valide pour la saison en cours, avec photographie, au format papier ou électronique.

La composition d'une équipe peut varier d'une étape à l'autre. Toutefois, un joueur ayant participé à une étape avec une équipe **ne peut pas en rejoindre une autre** au cours de la même saison, quelle que soit la phase.

Chaque club doit enregistrer la composition de son équipe dans les délais prévus sur le portail (voir [Article 3](#)). Tout retard expose le club à des pénalités (voir [Annexe 3.1](#)).

Le responsable d'équipe est désigné avant le début de chaque étape. Il peut changer d'une étape à l'autre.

Des remplacements de dernière minute sont tolérés, à condition qu'ils soient signalés avant le début de la manche pour être correctement intégrés au fichier de gestion.

RESPONSABLE D'EQUIPE

Chaque équipe doit désigner un responsable d'équipe, représentant officiel du club.

Il est seul habilité à valider la composition de l'équipe et tout changement de joueurs. Il veille au respect des règles et des principes de fair-play par les membres de son équipe.

En cas d'arbitrage collégial, le responsable d'équipe est le seul autorisé à représenter son club dans le processus de décision (voir article précédent).

DELEGUE ET BRASSARD

Chaque équipe doit disposer d'un brassard distinctif, apporté par ses soins ou fourni de manière uniforme pour toutes les équipes de la poule.

Avant chaque manche, le responsable d'équipe désigne un délégué parmi :

- Les joueurs titulaires de la manche
- Un autre joueur licencié du club présent
- Lui-même

Le délégué peut changer d'une manche à l'autre, mais ne peut jamais être remplacé pendant une manche en cours, même en cas d'élimination. Le brassard ne peut être transmis à un autre joueur, même s'il s'agit d'un coéquipier déjà éliminé.

Rappel (car la règle est souvent ignorée) : le brassard reste personnel et strictement non transmissible pendant la manche.

Avant chaque manche, le responsable remet au TD la licence valide du délégué désigné. Seul ce délégué, identifiable par son brassard et sa photo, est autorisé à circuler librement dans l'aire de jeu et à interagir avec ses coéquipiers. **Le TD peut effectuer des contrôles à tout moment.**

Le délégué est le seul autorisé à se lever, parler à ses coéquipiers et circuler librement dans l'aire de jeu. Les autres joueurs ne peuvent se lever que pour appeler leur délégué, quitter la zone de jeu ou regagner leur place. Une tolérance est admise si les joueurs restent brièvement debout à proximité immédiate de leur siège.

Un joueur ne peut s'adresser au délégué que s'il s'est levé de table et n'est pas engagé dans un coup. Il est strictement interdit de lui montrer ses cartes ni de solliciter son avis sur une main en cours. Tout manquement à ces règles doit entraîner une sanction.

Si le responsable d'équipe n'est pas désigné comme délégué, il ne dispose d'aucun droit particulier pendant la manche, sauf cas d'arbitrage (voir ci-dessus).

REPLACEMENTS

Des remplacements sont autorisés avant chaque manche, y compris la première.

- Avant la première manche, les changements sont **exceptionnels** et doivent être justifiés par un empêchement réel (maladie, contrainte personnelle, etc.). La composition déclarée sur le portail doit être globalement respectée, car elle sert à préparer les feuilles de table du club organisateur
- Avant la deuxième manche, chaque club peut librement remplacer jusqu'à deux titulaires de la première manche

RETARD ET ABSENCE

Un joueur peut arriver en retard au lancement d'un SnG. Dans ce cas, Il est considéré comme *sit out* : son stack est en jeu et ses blindes sont prélevées. **S'il ne s'est pas présenté avant le début du troisième round (soit 40 minutes après le début du SnG), il est déclaré absent et son stack est retiré.**

Une équipe composée de moins de quatre joueurs ne peut pas participer à une étape et est considérée comme absente. Le portail empêche d'ailleurs toute validation en dessous de ce seuil.

Sur place :

- Si une équipe présente moins de quatre joueurs au début de la première manche, tous les joueurs de l'équipe sont placés en *sit out* et ne peuvent pas jouer **tant que le seuil n'est pas atteint**. Leurs blindes sont prélevées normalement
- Si l'équipe reste *sit out* au début du troisième round de la première manche, elle **est définitivement exclue de la manche et le club est déclaré absent pour la manche**.
- Si le club était absent à la première manche mais présente au moins quatre joueurs à la deuxième manche, il est autorisé à y participer. La Commission Compétitions se réserve le droit de prononcer une sanction.
- Si un club a participé à la première manche mais présente moins de quatre joueurs à la deuxième manche, la même procédure s'applique. Ses points de la première manche sont conservés, mais il est **sanctionné comme s'il avait été absent de l'étape**, sauf cas exceptionnel dûment justifié et validé (voir [Annexe 3.3](#)).

CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

En cas de circonstance exceptionnelle empêchant définitivement un joueur de poursuivre son SnG (blessure, malaise, urgence, etc.), un remplacement est possible sous certaines conditions :

- Le TD doit en priorité contacter la Commission Compétitions pour signaler et expliquer la situation.
- Le joueur empêché peut être remplacé par un joueur éligible à la compétition.
- Le remplaçant peut être un joueur non prévu initialement pour l'étape.
- **Un joueur ayant déjà participé à la manche ne peut en aucun cas être désigné comme remplaçant.**
- Si aucun remplaçant n'est disponible, les jetons du joueur empêché sont retirés. Son classement individuel est calculé selon sa position au moment du retrait.

Si l'incident survient lors de la première manche de l'étape, un remplaçant peut également être mobilisé pour la deuxième manche, sous réserve qu'il soit éligible à la compétition.

Pour le classement individuel des joueurs, les règles suivantes s'appliquent :

- Si le remplaçant entre après le neuvième niveau du SnG (voir [Annexe 2](#)), le joueur empêché est crédité de la performance.
- Si le remplaçant entre avant la fin du neuvième niveau, le remplaçant est crédité de la performance.

ARTICLE 5.4 : PLANNING

- **Au moins six semaines avant l'étape** : en cas d'impossibilité d'accueil, le club organisateur ouvre un sujet dédié sur le forum des responsables de clubs pour signaler le retrait de son club. Ce retrait est sanctionnable ; s'il intervient tardivement, la sanction peut être alourdie.
- **Au moins deux semaines avant l'étape** : la Commission Compétitions ouvre les inscriptions sur le portail.
- **Au moins une semaine avant l'étape** : chaque club de la poule valide sa participation sur le portail. Tout oubli ou retard est passible de pénalités (voir [Annexe 3.1](#)).
- **Avant minuit, l'avant-veille de l'étape** : chaque club enregistre son équipe sur le portail. Tout oubli ou retard est passible de pénalités (voir [Annexe 3.1](#)).
- **A partir de minuit, la veille de l'étape** : le club organisateur télécharge via le portail le fichier récapitulatif des équipes déclarées. Si un club ne l'a pas fait, le club organisateur en informe les autres sur le forum des

responsables de clubs et invite le club concerné à le contacter pour une inscription manuelle dans le fichier de gestion. Ce manquement entraîne une pénalité.

- **Le jour de l'étape** : chaque équipe se présente avec les licences de tous ses membres (format papier ou électronique). Le club organisateur est chargé de les contrôler.
- **Le jour de l'étape** : le TD est garant de l'application du présent règlement et du ROPTA. Il veille également à l'utilisation du fichier de gestion. Les deux documents doivent être accessibles et idéalement affichés en salle.
- **Le jour de l'étape** : le club organisateur saisit les joueurs éliminés au fur et à mesure dans le fichier de gestion, afin de permettre un suivi en temps réel par les clubs.
- **Au plus tard le lendemain de l'étape** : le club organisateur téléverse le fichier de gestion, ainsi que les éventuelles remarques sur le déroulement de l'étape [à l'adresse dédiée](#). En cas de soucis, pour faire ce téléversement, le club contacte la Commission via le post de saison sur le forum ou par mail à competitions@ffpoker.org.

Tous les documents utiles pour les clubs accueillant une étape CFEPA sont accessibles :

- Dans la zone de téléchargement du forum des responsables de clubs
- Dans la catégorie « [CFEPA](#) » de la page « [Téléchargements et Tutoriels](#) » sur le site de la fédération (rubrique « Vos Outils » du menu principal).

ARTICLE 5.5 : DEROULEMENT

Une étape (hors finale nationale) se déroule en deux manches. Chaque manche est composée de plusieurs SnG, avec un joueur par club par table. Le placement des joueurs est défini par le fichier de gestion.

PENDANT LA MANCHE

- Les spectateurs ne sont pas autorisés dans l'aire de jeu ni à interagir avec celle-ci.
- Un joueur en jeu ne peut circuler dans l'aire de jeu que pour en sortir ou rejoindre sa place.
- Tout joueur éliminé doit se signaler au club organisateur.
- Un joueur éliminé ne peut plus rester dans l'aire de jeu ni interagir avec les joueurs encore en jeu.
- Les joueurs encore en jeu d'une même équipe ne peuvent pas communiquer entre eux.
- **Rappel** : seuls les délégués peuvent circuler librement dans l'aire de jeu et communiquer avec les membres de leur équipe (voir [Article 5.3](#)).

ASSISTANTS DE DONNE

En l'absence de croupiers, des assistants de donne peuvent être désignés selon les modalités suivantes :

- Les clubs peuvent s'accorder collectivement pour que, sauf exception :
 - Le cinquième joueur éliminé reste comme assistant de donne pour les quatre derniers joueurs.
 - Le quatrième reste pour les trois suivants.
 - Le troisième reste pour le *heads-up*.

Ce système a été testé avec succès en Nouvelle-Aquitaine lors du CFEPA 2025.

- Si le club organisateur en a la possibilité, des assistants de donne peuvent être prévus sur toutes les tables, pour toute la durée de l'étape.
- Des joueurs éliminés ou accompagnants peuvent être désignés comme assistants de donne, à condition que tous les joueurs de la table donnent leur accord.

Remarques :

- **Un assistant de donne n'est pas un croupier : il n'intervient pas dans l'application du ROPTA.**
- Il peut être plus pertinent de placer un assistant sur une table encore nombreuse, plutôt qu'en *heads-up* uniquement.

STRUCTURE DE JEU

La structure de jeu appliquée lors d'une étape est celle définie en [Annexe 2](#). Elle peut être adaptée en fonction des valeurs de jetons disponibles chez le club organisateur. En cas de besoin, une demande doit être adressée à : al1@ffpoker.org.

ARTICLE 5.6 : DECOMPTE DES POINTS

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont automatiquement calculés par le fichier de gestion à partir des résultats obtenus par chaque joueur dans son SnG.

Lors de chaque SnG, les joueurs marquent un nombre de points (voir [Annexe 1](#)) selon leur classement. Les points de tous les joueurs d'un club sont additionnés pour établir son classement de l'étape.

Le barème appliqué dépend du nombre de joueurs ayant effectivement participé au SnG. Les joueurs absents (voir [Article 5.3](#)) ne sont pas pris en compte dans ce calcul, même s'ils apparaissent dans le fichier de gestion.

Le club doit donc signaler toute absence lors de l'envoi du fichier à la Commission Compétitions, afin qu'elle soit correctement prise en compte.

Un joueur ayant démarré son SnG mais contraint d'abandonner sans remplacement (voir [Article 5.3](#)) est bien pris en compte dans le calcul.

Le classement général de l'étape correspond à la somme des points marqués par chaque club sur l'ensemble des deux manches.

ENVOI DES RESULTATS

Le fichier de gestion de l'étape doit être transmis à la Commission Compétitions par le club organisateur dans les meilleurs délais après la fin de l'étape. Après validation, les résultats sont ensuite publiés sur le portail et le site de la fédération.

Après publication, les clubs disposent d'un délai de quinze jours pour contester les résultats, qu'il s'agisse des totaux ou de la liste des joueurs ayant participé. Passé ce délai, les résultats sont réputés validés et ne pourront plus être modifiés, sauf circonstance exceptionnelle (voir [Article 12](#)).

ARTICLE 6 : LES QUALIFICATIONS

ARTICLE 6.1 : ORGANISATION

Les qualifications se composent de cinq étapes, réparties sur deux manches chacune. Elles se jouent au sein des régions administratives françaises, sauf dérogation à demander sur le forum des responsables de clubs.

Une phase de qualifications ne peut être organisée que si la région compte au moins cinq clubs participants. Si ce seuil n'est pas atteint, un regroupement avec une ou plusieurs régions voisines doit être envisagé en concertation avec la Commission Compétitions. Une dérogation exceptionnelle peut toutefois être demandée.

Le format de chaque étape dépend du nombre de clubs participants dans la région, ou dans chaque poule si plusieurs ont été constituées.

- **Cinq clubs** : étapes communes avec des SnG de cinq joueurs
- **Six à huit clubs** : étapes communes avec des SnG de six à huit joueurs selon les effectifs
- **Neuf clubs** : étapes communes selon le format choisi en début de saison :
 - Huit SnG de neuf joueurs
 - Neuf SnG de huit joueurs : chaque club est absent d'une table, cela nécessite neuf tables mais permet d'éviter de jouer à neuf joueurs par table.
- **Dix clubs** : deux options, décidées en début de saison :
 - Une poule de dix clubs, avec au choix :
 - Huit SnG de dix joueurs
 - Dix SnG de huit joueurs : chaque table a deux clubs absents, cela nécessite dix tables mais permet d'éviter de jouer à dix joueurs par table.
 - Deux poules de cinq clubs
- **Onze clubs** : deux options, décidées en début de saison :
 - Une poule de onze clubs, avec au choix :
 - Huit SnG de onze joueurs
 - Onze SnG de huit joueurs : chaque table a trois clubs absents, nécessite onze tables mais permet d'éviter de jouer à onze joueurs par table.
 - Une poule de cinq clubs et une poule de six clubs
- **Douze clubs ou plus** : des poules doivent être constituées par concertation. La répartition peut se faire :
 - Par critère géographique
 - Par tirage au sort (avec ou sans têtes de série)

Chaque poule doit idéalement regrouper entre six et neuf clubs. Des écarts trop importants compliquent l'organisation des demi-finales.

Dans toutes les régions à cinq clubs, ou dans les régions à dix ou onze clubs ayant opté pour plusieurs poules, la participation à l'ensemble des cinq étapes est obligatoire. En sus des éventuelles sanctions prévues en [Annexe 3.3](#), tout forfait injustifié peut entraîner un refus d'inscription à la compétition pour la saison suivante.

Les clubs organisateurs des cinq étapes, ainsi que toute demande de date dérogatoire, doivent être connus avant la date limite fixée dans le calendrier (voir [Article 3](#)).

En cas de désistement d'un club organisateur :

- L'étape doit être reprogrammée dans un autre club.
- Le club défaillant pourra être sanctionné.
- Si une étape ne peut être organisée, toute la poule peut être pénalisée (voir [Annexe 3.5](#)).

ARTICLE 6.2 : POINTS BONUS

À l'issue de chaque étape qualificative, chaque équipe marque un nombre de points (voir [Annexe 1](#)) correspondant à la somme des points obtenus par ses joueurs lors des SnG, augmentée d'un bonus attribué en fonction de sa position au classement de l'étape, ce classement prenant en compte les éventuelles pénalités données au titre de l'[Annexe 3.2](#).

Ce bonus s'apparente à un SnG supplémentaire attribué à chaque club en fonction de son classement final obtenu durant l'étape. Le barème appliqué dépend du nombre total de clubs présents (voir [Annexe 1](#)).

En cas d'égalité dans le classement de l'étape, les clubs sont départagés selon les critères suivants :

1. Le plus grand nombre de victoires en SnG ;
2. Le plus grand nombre de deuxième places, puis de troisième, etc.

Si l'égalité persiste, les clubs concernés marquent chacun la moyenne des points correspondant aux places disputées.

Exemple : si la sixième place donne droit à 3 points et la septième à 2 points, deux clubs ex-aequo à la sixième place recevront chacun 2,5 points. Le club suivant sera alors classé huitième et marquera 1 point.

ARTICLE 6.3 : CLASSEMENT

Le classement général de chaque poule est établi en additionnant les points obtenus lors des cinq étapes qualificatives.

Le score final d'un club comprend, dans cet ordre :

- La somme des résultats obtenus par ses joueurs sur l'ensemble des SnG disputés ;
- Les points bonus attribués à l'issue de chaque étape ;
- Les éventuelles pénalités appliquées (voir [Annexe 3](#))

En cas d'égalité entre plusieurs clubs, le départage s'effectue selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. Le plus grand nombre de victoires en SnG sur l'ensemble des étapes
2. Le plus grand nombre de deuxième places, puis de troisième, etc.
3. Le Classement Officiel des Clubs

ARTICLE 6.4 : QUALIFICATION EN DEMI-FINALE

A l'issue des cinq étapes qualificatives :

- Les classements finaux de chaque poule déterminent les clubs qualifiés pour les demi-finales

- Le nombre de clubs qualifiés est fixé par la Commission Compétitions, en fonction de la répartition nationale et dans le respect du calendrier (voir [Article 3](#))

ARTICLE 7 : LES DEMI-FINALES

ARTICLE 7.1 : ORGANISATION

La composition, l'organisation et la planification des demi-finales sont définies par la Commission Compétitions, en cohérence avec le calendrier (voir [Article 3](#)), **indépendamment des éditions précédentes**.

Les demi-finales se composent de deux étapes composées de deux manches chacune.

Les deux étapes peuvent être :

- Organisées par un même club sur un seul week-end (solution privilégiée en cas de désaccord).
- Réparties sur deux week-ends, éventuellement dans deux clubs différents, afin de limiter ou répartir les déplacements.

Les clubs organisateurs, ainsi que toute demande de date dérogatoire, doivent être communiqués avant le début de la période prévue pour les demi-finales (voir [Article 3](#)).

Les modalités pratiques (horaires, pauses, repas, etc.) doivent être discutées en amont entre les clubs d'une même demi-finale. En cas de désaccord persistant, la discussion peut être portée sur le forum des responsables de clubs, avec arbitrage possible par la Commission Compétitions.

Rappel : Tous les clubs peuvent être amenés à avoir des déplacements à faire pour ces demi-finales et si la FFPA aide les clubs financièrement, cette aide ne couvre pas les frais de déplacements et d'hébergement potentiels d'une demi-finale. Ces frais doivent donc être anticipés par les clubs.

ARTICLE 7.2 : POINTS BONUS

Les demi-finales, bien qu'organisées en deux étapes distinctes, constituent un événement unique.

En conséquence, aucun point bonus de fin d'étape n'est attribué durant cette phase.

ARTICLE 7.3 : CLASSEMENT

Le classement général de chaque demi-finale est établi en additionnant les points obtenus lors des deux étapes disputées.

Le score final d'un club comprend :

- La somme des résultats obtenus par ses joueurs sur les 32 SnG joués
- Les éventuelles pénalités appliquées (voir [Annexe 3](#))

En cas d'égalité entre plusieurs clubs, le départage s'effectue selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. Le plus grand nombre de victoires en SnG sur l'ensemble des étapes
2. Le plus grand nombre de deuxièmes places, puis de troisièmes, etc.
3. Le Classement Officiel des Clubs

ARTICLE 7.4 : QUALIFICATION EN FINALE NATIONALE

Chaque demi-finale attribue au moins une place pour la finale nationale.

Le nombre de qualifiés peut être ajusté par la Commission Compétitions selon :

- Le nombre d'inscrits et les contraintes géographiques
- Les capacités d'accueil du lieu de la finale nationale

Les modalités sont publiées en même temps que la composition des demi-finales, en cohérence avec la répartition nationale et le calendrier (voir [Article 3](#)).

Si un système de « meilleurs troisièmes » est mis en place, la Commission Compétitions précisera explicitement quelles demi-finales sont concernées.

ARTICLE 7.5 : AIDE FINANCIERE

La participation aux demi-finales peut entraîner des frais de déplacement ou d'hébergement plus importants que lors des qualifications.

La FFPA peut accorder une aide financière à chaque club éligible, selon des critères définis par la Commission Compétitions. Le montant et les modalités de cette aide seront communiqués après la tenue des demi-finales, sur le forum des responsables de clubs.

Cette aide étant partielle, il revient à chaque club d'anticiper et de prendre en charge l'ensemble de ses frais engagés.

ARTICLE 8 : LA FINALE NATIONALE

ARTICLE 8.1 : ORGANISATION

La FFPA demeure responsable de l'organisation de la finale nationale mais peut en déléguer la mise en œuvre à un club (ou groupement de clubs) adhérent, via un dossier de candidature validé par la Commission Compétitions.

En l'absence de candidature disponible ou retenue, la FFPA se réserve le droit de faire appel à toute structure déclarée (association, société, etc.) capable de répondre aux exigences logistiques et sportives de l'événement.

Les clubs souhaitant accueillir la finale doivent se faire connaître auprès de la Commission Compétitions afin de recevoir un dossier de candidature. Celui-ci doit être complété et déposé avant la date limite définie dans le calendrier (voir [Article 3](#)). La procédure de sélection est supervisée par la Commission Compétitions, qui accompagne les clubs candidats.

La FFPA vise une organisation de la finale nationale au mois d'octobre, sous réserve de faisabilité convenue avec le club organisateur.

La finale nationale se déroule sur un week-end unique et comprend trois manches.

La date, le lieu, et les modalités précises de la finale sont annoncés au plus tard à la date définie dans le calendrier (voir [Article 3](#)).

ARTICLE 8.2 : COMPOSITION D'EQUIPE

La composition d'une équipe en finale suit les mêmes règles qu'en étape classique (voir [Article 5.3](#)).

Chaque club constitue une équipe composée de membres éligibles à la compétition, dans les limites suivantes :

- **Huit personnes minimum :**
 - Huit joueurs titulaires
 - Dont 1 responsable d'équipe joueur
 - Dont 1 délégué joueur
- **Quinze personnes maximum :**
 - Huit joueurs titulaires
 - Trois joueurs remplaçants
 - Un responsable d'équipe non-joueur
 - Trois délégués non-joueurs (un par manche)

Trois remplacements libres sont autorisés entre les manches. **Un maximum de onze joueurs peut participer à l'ensemble des manches.**

Exemple : un club utilise huit joueurs en première manche, puis en remplace trois en deuxième manche. Il ne pourra effectuer de nouveaux remplacements en troisième manche qu'au sein de ces onze joueurs.

ARTICLE 8.3 : SPECIFICITES

La finale nationale constitue l'apothéose de la compétition. À ce titre, certaines adaptations peuvent être apportées par rapport aux étapes classiques.

Ces ajustements peuvent concerner, sans s'y limiter :

- La structure des niveaux de jeu
- Le nombre de jetons ou leur distribution
- La présence de croupiers professionnels
- Les conditions d'accueil et de confort des participants

Toutes les spécificités propres à la finale sont détaillées dans la plaquette officielle de l'événement, communiquée aux clubs qualifiés ainsi qu'au public (voir [Article 8.5](#)).

ARTICLE 8.4 : DOTATION

Le club vainqueur de la finale nationale se voit attribuer le titre officiel de Champion de France par Équipe de Poker Associatif, décerné par la FFPA.

Les trois clubs les mieux classés à l'issue de la finale reçoivent une coupe ainsi que des médailles individuelles remises à chaque joueur ayant participé à l'événement.

Conformément à la législation française encadrant les jeux d'argent et de hasard, aucune récompense de nature pécuniaire ou sous forme de bien mobilier ne sera attribuée.

La dotation est exclusivement honorifique et symbolique, dans le respect des dispositions réglementaires en vigueur.

ARTICLE 8.5 : PLAQUETTE

Afin de garantir une organisation fluide et une expérience optimale pour l'ensemble des participants, une plaquette d'information est diffusée en amont de la finale nationale (voir [Article 3](#)).

Elle centralise l'ensemble des informations pratiques relatives à l'événement, notamment :

- Les modalités d'accueil sur place (accès, planning, accueil des équipes)
- Les repas, les hébergements conseillés, et les modalités de réservation
- Les horaires, la structure de jeu, le barème de points et les pauses
- Les règles spécifiques de la finale, notamment les consignes de comportement dans la zone de jeu
- Les rôles et responsabilités des délégués et responsables d'équipes
- Les accréditations presse, la logistique locale et les contacts utiles
- Les valeurs de la FFPA et les rappels éthiques liés à la compétition

La plaquette peut également détailler les éventuelles spécificités de la finale par rapport aux étapes classiques, dans un objectif de lisibilité et d'harmonisation.

La lecture de cette plaquette est obligatoire pour tous les clubs qualifiés.

ARTICLE 8.6 : AIDE FINANCIERE

À l'instar des demi-finales, la participation à la finale nationale peut générer des frais de déplacement ou d'hébergement pour les clubs qualifiés.

La FFPA peut accorder une aide financière à chaque club éligible, selon des critères définis par la Commission Compétitions.

Le montant et les modalités de cette aide sont communiqués en amont de la finale sur le forum des responsables de clubs.

Cette aide étant partielle, il revient à chaque club d'anticiper et de prendre en charge l'ensemble de ses frais engagés.

ARTICLE 9 : AFFICHAGE DU LOGO DE LA FFPA

Tout club inscrit doit annoncer clairement sa participation à la compétition en affichant, sur la page d'accueil de son site internet, le logo officiel et à jour de la FFPA sous la forme d'un lien cliquable pointant vers son site internet (www.ffpoker.org). Les logos de la FFPA sont disponibles en téléchargement sur son site internet, [sous la rubrique « Téléchargements & Tutoriels », puis « Logos »](#).

À défaut de site internet, le logo devra figurer de manière visible sur la principale plateforme de communication en ligne utilisée par le club (ex : forum, page Facebook, etc.).

Cet engagement est normalement déjà respecté par tout club adhérent à la FFPA.

ARTICLE 10 : CLASSEMENTS NATIONAUX

La FFPA publie et met régulièrement à jour deux classements issus de la compétition :

- [Le Classement Officiel des Clubs](#)
- [Le Classement Officiel des Joueurs de SnG](#)

Leur contenu, leur mode de calcul et leur présentation sont accessibles sur le site de la fédération, dans la rubrique « Compétitions » du menu principal.

ARTICLE 11 : MODIFICATION OU ANNULATION

En cas de force majeure, la FFPA peut décider de modifier ou d'annuler tout ou partie de la compétition. Toute décision prise dans ce cadre devra être justifiée et expliquée aux clubs dûment inscrits.

Aucun recours ne pourra être engagé contre la FFPA ni contre ses représentants ou partenaires contractuels.

ARTICLE 12 : CAS NON PREVUS ET MISE A JOUR DU REGLEMENT

Tout cas non prévu dans les articles précédents sera examiné par la Commission Compétitions, puis validé par le Conseil d'Administration de la FFPA.

De la même manière, si une demande de modification du règlement est formulée par les clubs participants et validée par le Conseil d'Administration, le présent règlement pourra être ajusté en conséquence. Le débat préalable devra s'être tenu sur le forum des responsables de clubs.

ANNEXES

ANNEXE 1 : TABLEAU DES POINTS SNG ET BONUS D'ETAPE

		Nombre de joueurs à la table									
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Classement	1	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
	2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	4		2	3	4	5	6	7	8	9	
	5			1	2	3	4	5	6	7	
	6				1	2	3	4	5	6	
	7					1	2	3	4	5	
	8						1	2	3	4	
	9							1	2	3	
	10								1	2	
	11									1	

ANNEXE 2 : STRUCTURE D'ETAPE

La durée moyenne d'un SnG est d'environ 4h30. Chaque joueur démarre avec 25 000 jetons, idéalement répartis comme suit :

- Cinq jetons de 100
- Sept jetons de 500
- Six jetons de 1 000
- Trois jetons de 5 000

L'ante est payée par la grosse blinde, qui est prioritaire sur l'ante (voir ROPTA). Elle est due quel que soit le nombre de joueurs à la table, y compris en *heads-up*.

La structure ne prévoit pas de pause. Le club organisateur peut en ajouter, sous réserve d'en informer les autres clubs.

Attention : l'ajout de pauses est déconseillé, car il affaiblit le rôle du délégué en offrant un temps propice à la transmission de consignes pendant le déroulement des SnG.

<i>Round</i>	<i>SB</i>	<i>BB</i>	<i>Ante BB</i>	<i>Temps</i>
1	100	200	200	20
2	100	300	300	20
3	200	400	400	20
4	200	500	500	20
5	300	600	600	20
6	400	800	600	20
7	500	1000	600	20
8	600	1200	600	20
9	800	1600	800	20
10	1000	2000	1000	20
11	1000	2500	1000	20
12	1500	3000	1500	20
13	2000	4000	2000	15
14	3000	6000	3000	15
15	4000	8000	4000	10
16	6000	12000	6000	10
17	10000	20000	10000	10
18	15000	30000	15000	∞

ANNEXE 3 : BAREME DES PENALITES ET SANCTIONS

ANNEXE 3.1 : PENALITES AVANT L'ETAPE

Le non-respect des dates limites alourdit la charge des Référents Régionaux et des membres du Conseil d'Administration de la FFPA, qui doivent relancer les clubs participants. Il complique également le travail des clubs qui accueillent les étapes (utilisation de l'outil de gestion, préparation des menus, etc.).

Les clubs qui ne respectent pas les annonces à faire sur le portail (participation du club, composition d'équipe) s'exposent à des pénalités.

- **Participation du club** : 1 point de pénalité par jour de retard (7 points maximum si absence d'annonce)
- **Composition d'équipe** : 2 points de pénalité par jour de retard (4 points maximum si absence d'annonce)

Exemples pour une étape prévue le dimanche 17 novembre :

- *La présence doit être validée sur le portail au plus tard 7 jours avant l'étape (dimanche 10 novembre 23h59) :*
 - *Présence annoncée le 14 novembre (J+4) : 4 points de pénalité*
 - *Présence non annoncée : 7 points de pénalité*
- *La composition de l'équipe doit être validée sur le portail 2 jours avant l'étape (vendredi 15 novembre 23h59) :*
 - *Composition annoncée le 16 novembre (J+1) : 2 points de pénalité*
 - *Composition non annoncée : 4 points de pénalité*

En complément :

- Ces pénalités s'appliquent à tous les clubs, y compris celui qui organise l'étape
- Les pénalités sont appliquées sur le résultat final de l'étape, après calcul des points bonus
- Si la demi-finale se joue sur deux journées consécutives, aucune pénalité ne sera appliquée sur la deuxième journée

ANNEXE 3.2 : PENALITES EN COURS D'ETAPE

Tout joueur ou responsable d'équipe qui ne respecte pas le règlement expose son équipe aux sanctions suivantes, prononcées par le TD :

1. Avertissement adressé à tous les joueurs de l'équipe
2. 3 points de pénalité pour l'équipe
3. 5 points de pénalité supplémentaires pour l'équipe ; interdiction pour le responsable d'équipe de participer à la prochaine étape
4. Disqualification de l'équipe pour l'étape en cours
5. Disqualification de l'équipe pour l'ensemble de la compétition

Les pénalités sont appliquées sur le résultat de l'étape avant le calcul des points bonus. Ces pénalités influent donc sur le classement final de l'étape.

Les sanctions sont cumulatives. *Par exemple, si un joueur A enfreint le règlement et entraîne l'application de la sanction 1 (avertissement), puis qu'un joueur B commet à son tour une infraction, la sanction suivante 2 (3 points de pénalité) s'appliquera à l'équipe.*

Il revient au responsable d'équipe de gérer ses membres et de veiller au respect du règlement tout au long de l'étape.

Un club peut faire appel d'une sanction prononcée à son encontre. Dans ce cas, la Commission Compétitions doit être saisie : elle interrogera les différentes parties (TD, équipe sanctionnée et autres équipes concernées) pour confirmer ou non la décision du TD.

Ces sanctions sont distinctes des pénalités pouvant être infligées directement aux joueurs en jeu par le TD (voir ROPTA), telles que :

- Avertissement
- Suspension d'une main, d'un tour ou d'un niveau
- Disqualification du joueur

ANNEXE 3.3 : SANCTIONS EN CAS D'ABSENCE D'UNE EQUIPE

- Si un club est absent lors d'une étape en cours de saison, il perd une place sur son quota pour le Championnat de France Individuel de Poker Associatif (CFIPA), même s'il ne disposait que d'une seule place. **Rappel : une absence à la deuxième manche est considérée comme une absence à l'étape entière.**
- Si un club est absent lors de plus d'une étape en cours de saison, ou à la dernière étape (en phase de qualifications ou en demi-finale), il perd une place sur son quota pour le Championnat de France Individuel de Poker Associatif (CFIPA), même s'il ne disposait que d'une seule place. Il sera également exclu du CFEPA pour la saison suivante

Un club peut toutefois demander à faire valoir des circonstances particulières. Il devra alors saisir la Commission Compétitions, qui statuera sur le maintien ou non de la sanction, en fonction des éléments fournis.

Si une date d'étape a été validée dans les délais par tous les clubs concernés, la participation à une autre compétition ne constitue pas une excuse recevable en cas d'absence.

ANNEXE 3.4 : SANCTION EN CAS DE DEFAULT D'ORGANISATION

Si un club s'était engagé à organiser une étape et y renonce après la clôture du calendrier, il s'expose à l'interdiction d'organiser une étape pour la saison en cours et pour la saison suivante.

Un club peut toutefois demander à faire valoir des circonstances particulières. Il devra alors saisir la Commission Compétitions, qui statuera sur le maintien ou non de la sanction, en fonction des éléments fournis.

ANNEXE 3.5 : SANCTION POUR ABSENCE D'ETAPE

Si une poule n'organise pas le nombre d'étapes prévu par le règlement, ou le nombre d'étapes indiqué lors de la validation du calendrier, elle sera sanctionnée par le retrait d'une place qualificative pour la demi-finale ou la finale nationale, même si elle ne disposait que d'une seule place.

Les clubs de la poule peuvent toutefois demander à faire valoir des circonstances particulières. Ils devront alors saisir la Commission Compétitions, qui statuera sur le maintien ou non de la sanction, en fonction des éléments fournis.

ANNEXE 4 : BONNES PRATIQUES ET RESPONSABILITES

ANNEXE 4.1 : REGLEMENT DU CFEPA

Le présent règlement (dont cette page constitue la dernière annexe) est disponible sur le site de la Fédération Française de Poker Associatif : www.ffpoker.org. Tout joueur participant à la compétition doit connaître ce règlement et l'accepter.

Ce règlement doit être mis à disposition des joueurs qui le souhaitent pendant toute la durée d'une étape. L'avoir sur un ordinateur, c'est bien ; en disposer d'au moins un exemplaire imprimé, c'est encore mieux ! Idéalement, chaque responsable d'équipe devrait en avoir un avec lui.

ANNEXE 4.2 : ORGANISATION D'UNE ETAPE

Si vous débutez au CFEPA, il est recommandé de ne pas organiser la première étape, afin de prendre le temps de bien comprendre le fonctionnement de la compétition.

Lorsque vous organisez pour la première fois, n'hésitez pas à faire appel aux clubs expérimentés de votre région : ils pourront vous prodiguer de bons conseils et vous aider à faire de cette journée une réussite.

En cas de doute, vous pouvez contacter votre Référent Régional, la Commission Compétitions ou la FFPA.

Les habitudes (horaires, pauses, repas, etc.) varient selon les régions. Elles sont généralement discutées en début de saison, lors de la réunion de préparation du CFEPA. Merci de les respecter autant que possible, afin que la journée soit agréable pour tous.

ANNEXE 4.3 : AIRE DE JEU

La convivialité de la compétition ne doit pas reléguer au second plan la qualité et le confort de jeu pour l'ensemble des acteurs concernés :

- Le directeur de tournoi (et ses éventuels assistants)
- Les délégués
- Les joueurs encore en jeu

Dans la mesure du possible, appliquez une délimitation claire de l'aire de jeu, par tous les moyens à votre disposition, et limitez-en l'accès aux personnes précédemment citées.

Un joueur éliminé de son SnG, s'il n'est pas délégué, doit quitter l'aire de jeu.

Les seules personnes pouvant être admises en plus sont les assistants de donne, si besoin.

ANNEXE 4.4 : RESPONSABILITE DU DIRECTEUR DE TOURNOI

Le directeur de tournoi est seul responsable de l'arbitrage.

Pour prendre une décision, il doit prendre le temps d'interroger chaque personne concernée, afin de comprendre et d'apprécier au mieux la situation.

En cas de doute, il peut :

- Convoquer les responsables d'équipe concernés pour leur exposer ses hésitations et recueillir leur avis
- Contacter le permanent de la Commission d'Arbitrage, en cas de difficulté majeure

Il doit toujours prendre ses décisions dans le respect d'une seule règle : le meilleur intérêt du jeu.

Cela signifie qu'il peut, dans des cas exceptionnels et justifiés, prendre une décision non conforme au règlement, si cela sert clairement l'équité ou la logique de jeu.

Toute décision doit être argumentée, soit en s'appuyant sur le règlement officiel, soit sur des faits rapportés et acceptés par la majorité des parties concernées.

La décision du directeur de tournoi est ferme et définitive.

ANNEXE 4.5 : RESPECT MUTUEL ET SANCTIONS COLLECTIVES

Les joueurs et responsables d'équipe doivent faire preuve de respect envers :

- Leurs adversaires
- Les arbitres
- Les organisateurs
- Le public (notamment les joueurs adverses déjà éliminés)

Aucune forme de menace, d'insulte ou de comportement agressif ne sera tolérée.

Tout manquement peut entraîner une sanction, prononcée par le directeur de tournoi, en fonction de la gravité de la faute commise.

Rappel : la sanction est collective, c'est donc l'équipe entière qui en assume les conséquences.

En cas d'incident relevant de la discipline ou de l'éthique, sans disposition spécifique dans le présent règlement ou dans les règles du poker en général, la Commission de Discipline peut être saisie à l'adresse suivante : discipline@ffpoker.org.