



REGLEMENT 2026

GESTION DU DOCUMENT

Date	Version	Commentaire
24-12-2025	0	Création du document – Demandes de validations

TABLE DES MATIERES

Gestion du document.....	1
Préambule	3
Article 1 : Inscription à la compétition	3
Article 2 : La compétition	4
Article 2.1 : La phase qualificative	4
Article 2.2 : finales « Last Chance » et Qualifications pour La finale live du Team Challenge	5
Article 2.2.1 : Les qualifications directes	5
Article 2.2.2. : Les finales « Last Chance »	5
Article 3 : La dotation	6
Article 4 : La finale Live	6
Article 4.1 : déroulement	6
Article 4.2 : remplacement d'un joueur pour la finale live	7
Article 5 : Cas exceptionnels et conditions d'annulation	7

PREAMBULE

La participation au Team Challenge de la Fédération Française de Poker Associatif (FFPA) vaut acceptation pleine et entière du présent règlement, des règles en vigueur sur le site de poker en ligne partenaire Winamax.fr et, pour la finale, des règles du Pasino de Saint-Amand-les-Eaux. Le Team Challenge est une compétition par équipe dont les qualifications se jouent uniquement en ligne et donnent accès à une finale « live ».

ARTICLE 1 : INSCRIPTION A LA COMPETITION

La compétition est ouverte à tout joueur majeur (licencié ou non à la FFPA).

Chaque équipe est composée de 4 joueurs dont 1 capitaine. Le capitaine sera chargé d'inscrire son équipe en fournissant les informations demandées pour tous les joueurs. Chaque joueur recevra un mail lui confirmant l'inscription de son équipe. Il est recommandé au capitaine d'apporter la plus grande attention sur l'exactitude des données fournies. Il est seul responsable d'erreurs impliquant la non-validation de l'équipe.

Lien d'inscription : [Fédération Française de Poker Associatif - Inscription Team Challenge 2026](#)

Chaque joueur ne peut s'inscrire que dans une seule équipe.

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au vendredi 16 janvier 2026, 23h59.

Pour prétendre à un lot mis en jeu, chaque joueur doit disposer d'un compte sur le site partenaire Winamax.fr entièrement validé (envoi des pièces justificatives imposées par la loi que sont la copie de la pièce d'identité et le RIB). Toutes les équipes inscrites à la compétition sont listées [sur le site de la FFPA sous Compétitions > Team Challenge > Liste des équipes inscrites au Team Challenge](#). Chaque joueur recevra en amont de la manche 1 (au plus tard le matin du jour J), un email contenant ses informations personnelles (numéro de poule, mot de passe des tournois). Chaque joueur a obligation de jouer dans la poule qui lui est attribuée, sous peine de sanction pour son équipe (Article 2.1).

Toutes les informations recueillies par la FFPA sont confidentielles et ne seront pas utilisées à d'autres fins que la compétition « Team Challenge FFPA 2026 ». Elles ne seront divulguées qu'au partenaire Winamax et uniquement à lui à des fins de vérification (puisque le partenaire aura reçu toutes ces infos directement du joueur lors de l'ouverture de son compte). La transmission de ces informations est faite en accord avec le joueur qui accepte ce règlement.

ARTICLE 2 : LA COMPETITION

ARTICLE 2.1 : LA PHASE QUALIFICATIVE

La phase qualificative se déroulera en 4 championnats (un par poule) de 6 manches (ou tournois) aux dates suivantes :

- Manche 1 : jeudi 22 janvier 2026
- Manche 2 : jeudi 29 janvier 2026
- Manche 3 : jeudi 5 février 2026
- Manche 4 : jeudi 12 février 2026
- Manche 5 : jeudi 19 février 2026
- Manche 6 : jeudi 26 février 2026

Le classement général sera donc fait sur 24 manches. Chaque manche débutera à **20h30**.

Chaque joueur de chaque équipe sera placé dans une poule différente, et disputera son propre championnat. Les informations de chaque joueur de chaque équipe (poule, nom et heure du tournoi) seront récapitulées [sur le site de la FFPA sous Compétitions > Team Challenge > Poules, Dates et Heures des tournois](#).

Chaque poule dispose de son propre championnat composé de six manches. Chaque tournoi sera accessible via mot de passe (communiqué par mail à chaque joueur de chaque poule) et bénéficiera de dix niveaux d'enregistrement tardif.

Chaque poule disposera donc chaque semaine de son propre tournoi protégé par un mot de passe identique tout au long des six manches. Il est de la responsabilité du joueur de vérifier qu'il a bien reçu le mot de passe et de s'inscrire. Le mot de passe des poules reste identique d'une semaine à l'autre, mais peut être redemandé à teamchallenge@ffpoker.org.

Il est formellement interdit de communiquer le mot de passe. Il est de la responsabilité du joueur de s'inscrire dans la poule qui lui a été attribuée. Toute erreur d'inscription aura pour conséquence une sanction pour le joueur et son équipe (voir par ailleurs dans ce même article).

Chaque manche aura un droit d'entrée de 5€ par joueur. Les droits d'entrée de chaque tournoi seront reversés au prize pool de chaque manche online.

Le règlement de chaque tournoi de cette compétition est celui de Winamax. Il est disponible sur le site de l'opérateur. Chaque participant s'engage à le respecter et tout manquement (collusion avérée, insultes dans le chat...) entraînera automatiquement l'exclusion du ou des joueurs concernés et la perte d'un quelconque gain.

CLASSEMENT GENERAL

Les classements seront consultables sur le site de la FFPA au plus tard cinq jours suivant une manche [sur le site de la FFPA sous Compétitions > Team Challenge > Classement Général](#). Le nombre de points obtenus par chaque joueur en fonction de son résultat sera calculé selon la formule suivante :

$$\left(100 + \frac{n}{10}\right) \times \sqrt[4]{10 \cdot \left(\frac{n}{p^{e \frac{10}{n}}}\right) - \left(\frac{50p}{n}\right) - \left(\frac{n}{4}\right)} \quad \begin{array}{l} n : \text{nombre de joueurs} \\ p : \text{place obtenue par le joueur} \end{array}$$

Le Classement général sera constitué par les résultats de l'ensemble des six manches, pour chaque joueur de chaque équipe. Les points gagnés par tous les joueurs d'une équipe seront ensuite additionnés pour établir un classement général des équipes. En cas d'improbable égalité dans ce classement, les équipes seront départagées par les meilleures places prises lors des 24 manches disputées.

ERREUR MENANT UN JOUEUR A NE PAS JOUER DANS LA BONNE POULE

Pour éviter d'éventuels chip dumping, les différentes erreurs d'inscriptions des joueurs seront gérées comme suit :

- Chaque joueur non-inscrit à la compétition verra son résultat non comptabilisé (joueur sorti du classement de la manche)
- Chaque joueur s'étant trompé de poule verra son résultat non comptabilisé (joueur sorti du classement de la manche). Si un joueur s'est trompé de poule ET a joué dans la même poule qu'un co-équipier, les résultats des deux joueurs concernés seront non-comptabilisés (joueurs sortis du classement de la manche).

ARTICLE 2.2 : FINALES « LAST CHANCE » ET QUALIFICATIONS POUR LA FINALE LIVE DU TEAM CHALLENGE

ARTICLE 2.2.1 : LES QUALIFICATIONS DIRECTES

Les 7 premières équipes du classement général gagneront directement leur place pour la Finale Live du Team Challenge 2026 qui aura lieu au Casino de Sain—Amand-les-Eaux au soir du Day1B de la finale CFIPA 2026 (voir Article 4.1).

En cas d'égalité lors de ces qualifications, les équipes seront départagées par les meilleures places obtenues : nombre de victoires, de deuxièmes places, ... sur l'ensemble des 24 manches qualificatives disputées.

Sauf remplacement validé par la FPPA (voir Article 4.2), les places gagnées sont personnelles et nominatives, incessibles et intransmissibles sous quelque forme que ce soit. Tout joueur absent lors de la finale verra son stack tourner comme s'il était en « sit out ».

ARTICLE 2.2.2. : LES FINALES « LAST CHANCE »

Seront qualifiés pour les finales « Last Chance » les équipes classées de la 8^e à la 15^e place.

Les quatre joueurs des équipes classées de la 8^e à la 15^e place du championnat seront réunis dans quatre SnG "Last Chance" en ligne, programmés le jeudi 12 mars 2025 à 20h30, chaque SnG regroupant les 8 joueurs de la même poule des phases qualificatives.

- Poule 1 : LastChance_TC_FPPA_1
- Poule 2 : LastChance_TC_FPPA_2
- Poule 3 : LastChance_TC_FPPA_3
- Poule 4 : LastChance_TC_FPPA_4

Ces SnG "Last Chance" seront gratuits et accessibles uniquement par ticket, sur Winamax, selon une liste fournie par la FPPA. Ils bénéficieront d'un enregistrement tardif d'une durée de 10 niveaux. **Il est de la responsabilité des joueurs de s'inscrire à leur tournoi sur Winamax avant l'heure de fin de cet enregistrement tardif.**

L'établissement du classement général et le calcul des points à l'issue de ces finales « Last Chance » seront les mêmes que lors de la finale live de la compétition Team Challenge (voir Article 4.1).

L'équipe classée première de cette finale « Last Chance » gagnera sa place pour la Finale Live qui aura lieu au Pasino de Saint-Amand-les-Eaux au soir du Day1B de la finale CFIPA 2026 (voir Article 4.1). Sauf remplacement validé par la FPPA (voir Article 4.2), les places gagnées sont personnelles et nominatives, incessibles et intransmissibles sous quelque forme que ce soit.

ARTICLE 3 : LA DOTATION

La dotation de la finale sera constituée des droits d'entrée des 32 qualifiés pour la finale, auxquels s'ajouteront une dotation supplémentaire de 1 500 € minimum, offerte par Winamax, sous forme de sièges Winamax Live et de tickets de tournois Winamax Online.

La dotation sera répartie sur les trois premières équipes à raison de 50% de la valeur à l'équipe qui remportera le Challenge, 30% à la deuxième et 20% à la troisième.

Rappel : ne peuvent prétendre à un lot que les joueurs ayant dûment et entièrement validé leur compte Winamax (envoi des pièces justificatives imposées par la loi que sont la copie de la pièce d'identité et le RIB).

ARTICLE 4 : LA FINALE LIVE

ARTICLE 4.1 : DEROULEMENT

La finale Live se déroulera le vendredi 15 Mai 2025 à 19h30 au Pasino de Saint-Amand-les-Eaux, au soir du Day1B de la finale CFIPA.

Le droit d'entrée sera de 100€ (90+10€) payé par Winamax.

Elle réunira les 8 équipes qualifiées et pourra éventuellement accueillir une équipe « Guest ». Elle prendra la forme de quatre SnG de 8 ou 9 joueurs. Chaque joueur affrontera les mêmes adversaires qu'il a affronté lors des qualifications online, plus éventuellement un joueur de l'équipe « Guest ».

Des points seront attribués à chaque joueur selon sa place dans le SnG selon le barème suivant :

Sans équipe « Guest » : SnG 8 joueurs	Avec équipe « Guest » : SnG 9 joueurs
1 ^{er} : 18 pts	1 ^{er} : 19 pts
2 ^e : 14 pts	2 ^e : 15 pts
3 ^e : 10 pts	3 ^e : 11 pts
4 ^e : 6 pts	4 ^e : 7 pts
5 ^e : 4 pts	5 ^e : 5 pts
6 ^e : 3 pts	6 ^e : 4 pts
7 ^e : 2 pts	7 ^e : 3 pts
8 ^e : 1 pt	8 ^e : 2 pts
	9 ^e : 1 pt

L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de points en additionnant les points marqués par chaque joueur.

En cas d'égalité, l'équipe obtenant le plus de meilleures performances individuelles (le plus de victoires, puis de deuxième places, puis de troisième, ...) sera l'équipe la mieux classée. En cas d'égalité parfaite, le départage se fera grâce aux résultats des équipes lors des qualifications online en faveur de l'équipe la mieux classée.

En aucun cas l'équipe « Guest » éventuellement présente ne pourra prétendre à un gain lors de la finale. Le Prize Pool sera attribué aux trois meilleures équipes ayant participé aux qualifications.

ARTICLE 4.2 : REMPLACEMENT D'UN JOUEUR POUR LA FINALE LIVE

La finale étant annoncée plusieurs mois en amont, il est de la responsabilité des participants de s'assurer qu'ils peuvent y participer.

Si un joueur d'une équipe qualifiée a un empêchement réel et sérieux pour se rendre à la finale live, son capitaine devra en informer par mail la FFPA à teamchallenge@ffpoker.org (envoi obligatoirement depuis l'adresse renseignée lors de l'inscription à la compétition en ligne) et pouvoir justifier de son empêchement.

La demande de remplacement doit être faite par le capitaine d'équipe qui précisera le joueur à remplacer et le joueur qui le remplace. Ce dernier ne doit pas avoir participé aux qualifications de la compétition dans une autre équipe.

Toute demande de remplacement devra être validée par la FFPA et sera communiquée par écrit en réponse au mail. La FFPA n'est en aucun cas obligée d'accepter un remplacement s'il ne juge pas la cause réelle et sérieuse.

En tout état de cause, une équipe ne pourra faire appel à plus d'un remplaçant pour la finale.

ARTICLE 5 : CAS EXCEPTIONNELS ET CONDITIONS D'ANNULATION

En cas d'impossibilité de tenue de l'événement Finale live CFIPA, la finale du Team Challenge se tiendra en ligne sur Winamax, et sera équivalente à la finale Live en termes de buy-in et de Prizepool.

Tout cas non prévu dans les articles précédents sera étudié par la commission Compétitions et validé par le Conseil d'Administration de la FFPA et par Winamax sans qu'aucune justification ne soit nécessaire ni aucun recours possible.

Toute réclamation devra être adressée par mail à teamchallenge@ffpoker.org. Néanmoins, si le problème est rencontré lors d'un tournoi en ligne, le règlement officiel de winamax.fr prévaut. Pour ce type de réclamation, il vous faudra noter le numéro du tournoi ainsi que le numéro de la main distribuée (accessible dans le lobby et sur la table de jeu) et contacter le service client à l'adresse support@winamax.fr.