



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

# REGLEMENT 2025

## GESTION DU DOCUMENT

Date	Version	Commentaire
10/08/2024	0	Création du document
12/08/2024	1	Ajout d'un article 3 sur l'adaptation du ROPTA pour le CFEPA concernant le « Time »

## TABLE DES MATIERES

Gestion du document.....	1
Préambule .....	4
Article 1 : Inscription à la compétition .....	4
Article 2 : Organisation de la compétition.....	5
Article 3 : Utilisation du ROPTA et adaptation pour le CFEPA.....	5
ARTicle 4 : La phase qualificative.....	6
Article 4.1 : Organisation des qualifications.....	6
Article 4.2 : Organisation des demi-finales .....	7
Article 4.3 : Organisation d'une étape du CFEPA .....	7
Utilisation du forum de la FFPA.....	7
Fichier de gestion CFEPA .....	7
Désignation et defraiment du directeur de Tournoi (TD) .....	8
Rôle du directeur de tournoi .....	8
Partenariat / Sponsoring / Restauration / Organisation .....	8
Planning d'une étape.....	9
Déroulement d'une étape .....	10
Structure de l'étape.....	10
Article 4.4 : Constitution d'une équipe .....	10
Le responsable d'équipe.....	11
Le délégué – Porter le brassard .....	11
Les remplacements.....	11
Retard et absence.....	12
Circonstances exceptionnelles .....	12
Article 4.5 : Décompte des points .....	13
Attribution des points lors des Sit&Go de l'étape.....	13
Ajouts de points de bonus à la fin d'une étape de poule .....	13
L'envoi des résultats et le classement général.....	13
classement général en phase de qualification .....	14
classement général en demi-finale .....	14
Article 5 : La finale nationale .....	14
Article 5.1 : Organisation de la finale .....	14
Article 5.2 : Clubs qualifiés .....	14
Article 5.3 : Composition d'une équipe en finale .....	15
Article 6 : Engagement du club.....	16
Article 7 : Modification ou annulation.....	16
Article 8 : Cas non prévus et mise à jour du règlement .....	16

Annexe 1 : Décompte des points sng et manches.....	17
Annexe 2 : Structure d'étape.....	18
Annexe 3 : Barème des pénalités & sanctions .....	18
Annexe 3.1 : Pénalités pour défaut dans la préparation de l'étape.....	18
Annexe 3.2 : Pénalités en cours d'étape .....	19
Annexe 3.3 : Sanctions en cas d'absence d'une équipe .....	19
Annexe 3.4 : Sanction en cas de défaut d'organisation .....	20
Annexe 3.5 : Sanction pour absence d'étape .....	20
Annexe 4 : Règles de base à transmettre à tous .....	20
Annexe 4.1 : Règlement du CFEPA 2025 .....	20
Annexe 4.2 : Organisation d'une étape .....	20
Annexe 4.3 : Aire de jeu .....	21
Annexe 4.4 : Responsabilité du directeur de tournoi.....	21
Annexe 4.5 : Respect mutuel et sanctions collectives.....	21

## PREAMBULE

La participation au Championnat de France par Equipe de Poker Associatif (CFEPA) vaut acceptation pleine et entière du présent règlement par le club inscrit à la compétition. Il est indispensable que tous les clubs le lisent attentivement.

L'[Annexe 4](#) reprend les grands principes que chacun doit connaître. Merci de prendre le temps de la lire et de la faire comprendre par tous vos participants.

## ARTICLE 1 : INSCRIPTION A LA COMPETITION

La compétition est ouverte gratuitement à tout club adhérent de la Fédération Française de Poker Associatif (FFPA) et uniquement aux clubs adhérents. Il faut entendre par club une personne morale (type association loi 1901 ou section d'une association loi 1901) déclarée aux autorités administratives et disposant d'un site internet (site, forum, page Facebook, ...) sur lequel elle affiche les dates, les participants, et les résultats de ses compétitions. Un club doit également organiser des compétitions internes tout au long de l'année.

**Un club s'inscrivant à la compétition s'engage à jouer le championnat du début à la fin, et à être présent à toutes les étapes.** Si un club est absent à une étape ou arrête la compétition avant son terme, il s'expose à des sanctions définies en [Annexe 3](#). Un club ne peut inscrire qu'une seule équipe à la compétition.

Pour valider son inscription, le club doit, en date du dimanche 13 octobre 2024 :

- Avoir procédé à l'adhésion à la FFPA en suivant la procédure d'adhésion sur le portail FFPA ([portail.ffpoker.org](http://portail.ffpoker.org)).
- Avoir envoyé son bulletin d'adhésion à l'adresse indiquée, et réglé son adhésion et ses licences. On rappelle que **l'ensemble des joueurs adhérents à chaque club affilié à la FFPA** doit disposer d'une licence.
- Avoir indiqué sa participation sur le portail FFPA. Un bouton pour valider cette participation est disponible pour chaque étape lorsque l'adhésion du club est validée et que ce dernier a enregistré des licences.

**La date limite d'inscription en vue d'une participation au CFEPA 2025 est le dimanche 13 octobre 2024, date à laquelle l'adhésion et l'inscription au CFEPA devront être toutes les deux faites sur le portail FFPA ([portail.ffpoker.org](http://portail.ffpoker.org)).**

Tout club qui s'inscrit à une étape du CFEPA prend un engagement (participation, réservation de repas, respect du règlement, du directeur de tournoi et des horaires, ...). Tout club ne respectant pas cet engagement s'expose à une sanction. La Commission Compétitions se tient à la disposition de tous les clubs pour étudier d'éventuels cas litigieux.

La FFPA se réserve le droit de refuser la participation d'un club si celui-ci ne respecte pas ses valeurs et/ou les conditions légales d'organisation de tournois.

**Tout joueur participant à une étape du CFEPA 2025 doit être titulaire d'une licence 24/25 de la FFPA, licence prise au sein du club pour lequel il joue l'étape. De plus, il doit avoir téléversé une photo d'identité sur son portail FFPA personnel, photo qui lui permettra d'éditer une licence avec photo, indispensable pour participer aux étapes. Il est impossible de jouer le CFEPA 2025 pour plus d'un club.**

## ARTICLE 2 : ORGANISATION DE LA COMPETITION

La compétition se déroule de la manière suivante :

- **13 octobre 2024** : limite d'inscription (adhésion FFPA, et inscription à la compétition sur le portail FFPA et sur le forum)
- **1<sup>er</sup> novembre 2024** : date limite d'indication des lieux des cinq étapes de qualification, ainsi que des dates dérogatoires (le cas échéant)
- **1<sup>er</sup> janvier 2025** : date indicative d'information sur la composition des demi-finales (sous réserve de stabilité des poules prévues à l'issue des inscriptions)
- Etapes de qualification (sauf dérogation locale prise à l'unanimité des clubs d'une poule) :
  - Etape 1 : Samedi 16 ou dimanche 17 novembre 2024
  - Etape 2 : Samedi 30 novembre ou dimanche 1<sup>er</sup> décembre 2024
  - Etape 3 : Samedi 18 ou dimanche 19 janvier 2025
  - Etape 4 :
    - Samedi 8 ou dimanche 9 février 2025 (Zones scolaires A & C)
    - Ou samedi 8 ou dimanche 9 mars 2025 (Zone scolaire B)
  - Etape 5 : Samedi 22 ou dimanche 23 mars 2025
- **Dimanche 30 mars 2025** : fin des 5 étapes de qualification (sauf dérogation(s))
- **Samedi 5 avril 2025** : début des demi-finales (sauf dérogation(s))
- Demi-finales : sauf dérogation locale prise à l'unanimité des clubs d'une demi-finale, le choix se fera en une ou deux dates parmi les deux week-ends suivants :
  - Samedi 24 et/ou dimanche 25 mai 2025
  - Samedi 14 et/ou dimanche 15 juin 2025
- **Dimanche 6 juillet 2025** : fin des demi-finales (sauf dérogation(s), selon date de la finale nationale)
- **Octobre 2025 : Finale Nationale** regroupant les clubs qualifiés à l'issue des demi-finales (voir [Article 5.1](#)).

La compétition est une compétition « live » et aucune qualification en ligne, même gratuite, ne sera prise en compte (sauf modification prévue à l'[Article 7](#) du présent règlement).

## ARTICLE 3 : UTILISATION DU ROPTA ET ADAPTATION POUR LE CFEPa

Lors d'une étape du CFEPa, le Règlement Officiel du Poker de Tournoi en Association (ROPTA) s'applique. Le ROPTA, ainsi que ses annexes, sont disponibles [sur le site de la FFPA sous « Vos Outils »](#).

Du fait de la présence de délégués (voir la composition des équipes), lors d'une étape du CFEPa, la demande du « Time » peut être faite par un joueur à table comme par le délégué de n'importe quel club, à n'importe quelle table. Elle ne peut pas être faite par un joueur pour une autre table que la sienne, si celui-ci n'est pas le délégué de son club.

## ARTICLE 4 : LA PHASE QUALIFICATIVE

### ARTICLE 4.1 : ORGANISATION DES QUALIFICATIONS

La phase qualificative se compose des cinq étapes. Les qualifications des clubs pour les demi-finales se déroulent au sein des régions administratives françaises, sauf dérogation à demander sur le forum des responsables de club. Au sein de ces régions, les clubs organisent leur compétition qualificative, qui diffèrera selon le nombre de clubs participants dans la région.

**S'il y a 5 clubs participants dans la région**, il est indispensable que les **5 clubs s'engagent tous à effectuer l'ensemble des 5 étapes qualificatives**. **Toute absence pourra impliquer le refus de l'inscription du club absent pour l'année suivante, en plus des éventuelles sanctions définies en [Annexe 3](#)**. Ces clubs disputeront les 5 étapes qualificatives avec des SnG de 5 joueurs.

**S'il y a entre 6 & 8 clubs participants dans la région**, ces clubs disputeront les 5 étapes tous ensemble avec des SnG de 6 à 8 joueurs.

**S'il y a 9 clubs participants dans la région**, ces clubs disputeront les 5 étapes tous ensemble avec un choix à faire en début de saison : soit 8 SnG de 9 joueurs soit 9 SnG de 8 joueurs lors de chaque manche. Dans le cas de 9 SnG de 8 joueurs, chaque club aura une table où il sera absent et il faudra prévoir 9 tables, mais cela permet de ne pas jouer des SnG de 9 joueurs.

**S'il y a 10 clubs participants dans la région**, ces clubs auront le choix de diviser la région en deux poules, ou de faire une seule poule de 10 clubs. S'il y a une seule poule de 10 clubs, les clubs devront choisir en début de saison le nombre de SnG lors de chaque manche : 8 SnG de 10 joueurs ou 10 SnG de 8 joueurs.

**S'il y a 11 clubs participants dans la région**, ces clubs auront le choix de diviser la région en deux poules, ou de faire une seule poule de 11 clubs. Dans ce dernier cas, il faudra prévoir d'accueillir 11 tables lors de chaque étape : les 8 joueurs de chaque club seront répartis aléatoirement avec 3 tables où le club ne sera pas présent. Cette configuration permet de conserver 11 clubs dans une seule poule en conservant des SnG de 8 joueurs.

En cas de région de 10 ou 11 clubs, si les clubs décident de diviser la région en 2 poules, **tous les clubs s'engagent à effectuer l'ensemble des 5 étapes qualificatives de leur poule, toute absence pouvant impliquer le refus de l'inscription du club absent pour l'année suivante, en plus des éventuelles sanctions définies en [Annexe 3](#)**.

**S'il y a plus de 11 clubs participants dans la région**, des poules devront être créées par concertation au sein de la région. Cela peut se faire de façon géographique ou en tirage au sort avec ou sans têtes de série. Chaque poule doit alors être constituée de 6 à 9 clubs adhérents de préférence.

La taille des poules devra, de préférence, être harmonisée, des poules de tailles très différentes compliquant la création des demi-finales.

La ou les place(s) qualificative(s) pour la demi-finale sera (seront) attribuée(s) au sein de chaque poule à l'issue des cinq étapes qualificatives.

Les modalités spécifiques aux demi-finales sont évoquées dans l'[Article 4.2](#). Le nombre de clubs participants aux demi-finales et à la finale nationale est déterminé par la Commission Compétitions au vu de la composition de l'ensemble des régions et au plus tard avant le **1<sup>er</sup> janvier 2025**.

Les clubs qui reçoivent les cinq étapes de qualification, ainsi que les dates dérogatoires le cas échéant, devront être connus dans chaque zone au **1<sup>er</sup> novembre 2024**.

En cas de défaut du club organisateur d'une étape, celle-ci devra être reprogrammée et un autre club devra être désigné pour la recevoir. Le défaut d'organisation d'une étape programmée pourra entraîner une sanction, tout comme l'absence d'un club lors d'une étape. Si les 5 étapes ne sont pas organisées, c'est la poule dans son ensemble qui pourra être pénalisée. Les sanctions sont indiquées dans l'[Annexe 3](#).

#### ARTICLE 4.2 : ORGANISATION DES DEMI-FINALES

Toutes les poules détermineront un ou plusieurs club(s) qualifié(s) pour les demi-finales.

Chaque demi-finale sera composée de deux journées, le déroulement de chacune de ces journées étant identique à celui des étapes qualificatives en termes de structure et de points attribués lors de chaque étape (voir 3.3).

Toutefois, la demi-finale étant considérée comme un tout même si elle est séparée en 2 journées, **il n'y a pas de points de bonus de fin d'étape** à la fin de chacune des deux journées.

Les deux journées seront :

- Soit organisées sur 2 week-ends différents par 2 clubs appartenant à des poules différentes en limitant au mieux les déplacements des clubs participants sur l'ensemble de la finale.
- Soit organisées par un seul club sur un week-end (pour simplicité, diminution des coûts de déplacement...).

Rappel : les dates possibles d'organisation des deux journées de la demi-finale ont été fixées précédemment par la Commission Compétitions. La demi-finale peut être fixée à une autre date à la condition que tous les clubs qualifiés valident le changement de date. La période des demi-finales est assez longue pour permettre des variations.

#### ARTICLE 4.3 : ORGANISATION D'UNE ETAPE DU CFEP A

Hormis pour la finale nationale, l'organisation des étapes du CFEP A est du seul ressort des clubs participants. L'ensemble des obligations indiquées ici est valable tant pour les étapes que pour les journées des demi-finales.

---

#### UTILISATION DU FORUM DE LA FFP A

**NOUVEAUTE !** L'utilisation du forum de la FFP A n'est plus une nécessité. La Commission Compétition mettra à jour un unique post pour chaque poule pour indiquer le calendrier et la mise à jour des résultats sur le portail après chaque étape. Toutefois, si les clubs souhaitent utiliser le forum pour leur organisation (repas, ...), c'est évidemment toujours possible.

---

#### FICHER DE GESTION CFEP A

Le fichier de gestion CFEP A (sous Excel) devra être utilisé pour la gestion de l'étape, sauf dérogation accordée par la Commission Compétitions pour des raisons techniques. Il est conseillé de télécharger une version du fichier (avec son tutoriel) à l'avance pour se familiariser avec son usage et poser d'éventuelles questions. Il est recommandé également de télécharger une nouvelle version dans les derniers jours avant l'étape pour avoir les dernières mises à jour.

**Le rôle du TD n'est pas de remplir le fichier de gestion !** Il appartient donc au club qui reçoit l'étape de prévoir 1 ou 2 personnes par manche pour suivre le jeu, vérifier les sortants sur les tables et entrer les résultats dans le fichier de gestion. Le TD peut bien évidemment aider à cela.

---

## DESIGNATION ET DEFRAIEMENT DU DIRECTEUR DE TOURNOI (TD)

Un TD doit être affecté à l'étape.

Sur le forum de la FFPA, une section dédiée aux TDs formés est ouverte. Dans cette section, les TDs se positionneront pour l'arbitrage des étapes une fois les dates et lieux connus.

Si un TD formé est disponible pour une étape, il appartient aux clubs participants de le rembourser de ses frais de route (annoncés par la FFPA entre l'adresse du TD et l'adresse de l'étape) et de repas. Le club qui accueille l'étape doit donc demander une participation à chacun des clubs en plus des repas pris par ces derniers.

Par ailleurs, la FFPA défraiera le TD à hauteur de 30 euros pour son investissement sur cette journée.

Si aucun TD n'est disponible pour une étape, l'arbitrage se fait sous la responsabilité de l'ensemble des responsables d'équipes lors de l'étape. Ces derniers peuvent se mettre d'accord pour désigner un TD pour l'étape, à condition que ce TD ne soit pas participant à cette étape. Sinon, toute décision importante devra être prise par le « collège » des responsables d'équipes, en arrêtant le jeu si nécessaire pour que les responsables soient tous disponibles.

Les cas pour lesquels les responsables d'équipe ne sont pas unanimement d'accord seront si possible exposés au responsable de la Commission Compétitions (A11 au 06 33 83 74 94) et votés à la majorité entre responsables d'équipe en l'absence de cet avis. Ils seront reportés le plus complètement possible auprès de la Commission Compétitions (via l'onglet de commentaires du fichier de gestion, par exemple).

---

## ROLE DU DIRECTEUR DE TOURNOI

Le Directeur de Tournoi (TD) a la responsabilité du bon déroulement du jeu. Si un club rencontre un problème au cours d'une étape, il doit en avertir le TD pour qu'il essaie de le résoudre. Seul le TD est habilité à prendre une décision de règle du jeu ou de sanction à l'égard d'un joueur ou du responsable d'une équipe. Il pourra essayer de joindre le permanent de la Commission Compétitions pour avis.

Le barème des pénalités appliqué est donné en [Annexe 3.2](#). Si un club n'est pas d'accord avec une décision/sanction émise par le TD, il pourra alors porter une réclamation argumentée à la Commission Compétitions de la FFPA.

Toute sanction devra obligatoirement être rapportée et expliquée lors de l'envoi des résultats de l'étape au Club des Clubs.

En l'absence de TD (arbitrage collégial), la majorité des responsables d'équipe présents aura la même responsabilité qu'un TD.

---

## PARTENARIAT / SPONSORING / RESTAURATION / ORGANISATION

Le club qui accueille l'étape a le droit de donner un espace de visibilité à son sponsor. De même, les clubs participants peuvent afficher le leur sur leurs vêtements. Cependant aucun sponsor autre que celui ou ceux dûment autorisés par la FFPA ne peut offrir des lots qui demandent une contrepartie.

L'offre de tickets d'entrée à des tournois en ligne est à ce titre interdite puisque nécessitant pour son vainqueur l'obligation de disposer d'un compte sur la salle de jeu du sponsor. Aucun sponsor ne peut utiliser une étape du CFEPa pour faire du recrutement de clubs ou de joueurs.

L'organisation d'une restauration (repas assis et/ou buvette légère) est possible et devra être indiquée lors de la préparation de l'étape. Aucune obligation ne peut être faite de consommer dans ce cadre, mais les clubs prévoyant un

repas peuvent demander une préinscription aux clubs participants. Toute préinscription pour un repas devra être honorée.

**L'organisateur se doit de tenir compte des impératifs des clubs qu'il reçoit et notamment de la distance que ceux-ci ont à parcourir. Il fera au mieux pour limiter la durée de l'étape en jouant sur les parties compressibles (délai accueil-début, délai de pause déjeuner...).**

---

## PLANNING D'UNE ETAPE

- **En cas de souci, et au moins six semaines avant l'étape**, le référent CFÉPA du club ouvre un sujet sur le forum des responsables de clubs indiquant le retrait de son club de l'organisation de l'étape. Le retrait de l'organisation d'une étape est passible de sanction, le retrait tardif est un élément aggravant.
- **Au moins deux semaines avant l'étape**, la Commission Compétitions ouvre les inscriptions à l'étape sur le portail.
- **Au moins une semaine avant l'étape**, chaque club de la poule valide sa participation sur le portail. **Le fait de ne pas faire cette confirmation dans les temps est passible de pénalités, voir [Annexe 3.1](#).**
- **Avant minuit l'avant-veille de l'étape**, tous les clubs participants indiquent leurs titulaires sur le portail. **Le fait de ne pas faire cette opération dans les temps est passible de pénalités, voir [Annexe 3.1](#).**
- **A partir de minuit, la veille de l'étape**, un responsable du club qui reçoit l'étape télécharge sur le portail le fichier contenant les titulaires de l'ensemble des équipes enregistrées. Si un des clubs participants n'a pas enregistré ses titulaires, le responsable du club qui reçoit doit l'indiquer sur le forum et demander au club en retard de le contacter pour faire cette inscription directement sur le fichier de gestion. Le club en retard subira les pénalités prévues au règlement.
- **Le jour de l'étape**, chaque équipe arrive avec l'intégralité des licences (version papier de préférence, électronique au minimum), chaque joueur, responsable ou porteur de brassard devant disposer d'une licence avec photographie. Le référent CFÉPA du club qui accueille l'étape (ou tout autre membre du club désigné par lui) devra vérifier les licences des participants.
- **Le jour de l'étape**, le TD est chargé de faire appliquer le présent règlement et les règles de tournoi de No Limit Hold'em sans croupier ([selon la dernière version à jour sur le site de la FFPA](#)). Il est en outre chargé de veiller à ce que l'étape soit gérée à l'aide du fichier de gestion fourni par la FFPA. Le présent règlement et les règles de tournoi de No Limit Hold'em sans croupier doivent être tenues à disposition des clubs souhaitant les consulter. Idéalement, elles seront affichées dans la salle où se déroule l'étape.
- **Le jour de l'étape**, le club accueillant doit s'organiser afin que les sortants soient inscrits au fur et à mesure dans le fichier de gestion et non en fin de demi-journée et que les clubs participants puissent de ce fait suivre l'évolution du classement de l'étape. Ce n'est pas le rôle du TD (même s'il peut aider !).
- **Le soir de l'étape ou le lendemain**, le référent CFÉPA du club hôte doit téléverser le fichier de gestion et toutes les remarques qu'il souhaite sur le déroulement de l'étape [via cette adresse](#) ou l'envoyer par mail à [al1@ffpoker.org](mailto:al1@ffpoker.org).

L'ensemble des éléments mis à disposition des clubs accueillant des étapes du CFÉPA sont également à la disposition de tous les clubs dans la zone de téléchargement du forum des responsables de clubs et [dans la section « CFÉPA » de la page « Téléchargements et Tutoriels » sous « Vos Outils » sur le site de la FFPA](#).

---

## DEROULEMENT D'UNE ETAPE

Une étape du CFEPa se déroule sous la forme de deux manches, chacune composée de plusieurs SnG à une seule table. Chaque joueur de chaque club participant est inscrit dans un SnG différent.

L'aire de jeu est strictement interdite aux spectateurs. Un joueur en jeu ne peut circuler dans la zone de jeu que pour accéder à sa place ou sortir. Lorsqu'un joueur est éliminé, il doit sortir définitivement de l'aire de jeu pour la manche en cours.

Seul le délégué peut circuler librement dans l'aire de jeu et est autorisé à parler à ses joueurs.

Des joueurs en jeu ne peuvent parler entre eux, un joueur sorti ne peut parler qu'à un autre joueur sorti. Si le responsable d'équipe décide de nommer un délégué autre que lui-même pour la manche, il devient un joueur comme un autre pour la manche en cours. Il ne peut parler aux joueurs, se déplacer librement... y compris s'il s'est fait éliminer.

Le placement de l'ensemble des joueurs sur les SnG est déterminé avec l'aide du fichier de gestion.

NB : Le tournoi se déroulant sous forme de SnG, la présence d'assistants de donne est possible sur certaines tables :

- Si l'organisateur a la possibilité de le prévoir, il peut indiquer que des assistants de donne seront présents à toutes les tables pendant toute l'étape.
- Si ce n'est pas le cas (et c'est le cas le plus fréquent), des joueurs éliminés ou accompagnants peuvent être installés pour dealer toute table qui le souhaite : du moment que l'ensemble des joueurs de la table accepte la présence d'un assistant de donne, cela peut être n'importe qui. Notez que cet assistant de donne n'est pas un « croupier » et ne change aucunement le fait que le règlement 'sans croupier' de la Fédération Française de Poker Associatif s'applique lors de l'étape. Notez également qu'il est souvent plus intéressant de mettre un assistant de donne sur une table plus nombreuse pour l'accélérer que sur une table en heads up où les joueurs ont plus de temps pour finir...

---

## STRUCTURE DE L'ETAPE

La structure de jeu lors de l'étape doit être celle proposée en [Annexe 2](#). En fonction des valeurs des jetons mis à disposition par le club qui reçoit, elle pourra être adaptée : faire une demande à [al1@ffpoker.org](mailto:al1@ffpoker.org) si nécessaire.

## ARTICLE 4.4 : CONSTITUTION D'UNE EQUIPE

Chaque club participant constitue une équipe en respectant les points suivants :

- Tous les joueurs de l'équipe doivent être adhérents d'un club à jour de sa cotisation et licenciés à la FFPA par l'intermédiaire d'un club (y compris le responsable d'équipe et les remplaçants).
- **L'équipe est composée de 4 à 8 joueurs.**
- Un responsable d'équipe **doit** être désigné. Il peut être joueur ou responsable d'équipe non-joueur.
- Le club peut faire venir d'autres joueurs licenciés du club afin de prévoir des remplacements avant chaque manche. Ces remplaçants n'ont pas besoin d'être annoncés dans la composition de l'équipe mais doivent venir avec leur licence FFPA 24/25 avec photographie.

Rappel : chaque joueur participant à l'étape (titulaire, remplaçant, responsable, porteur de brassard) doit disposer d'une licence FFPA 24/25 avec photo, au format papier ou électronique.

La composition d'une équipe n'est pas fixée pour la durée de la compétition et peut être modifiée d'une étape à une autre. Néanmoins, un joueur ayant participé à une étape pour un club au cours de la saison du CFEPA 2025 ne peut pas faire partie de l'équipe d'un autre club lors d'une autre étape de cette saison (quelle que soit la phase).

Chaque club doit annoncer son équipe sur le portail CFEPA au plus tard l'avant-veille de l'étape (attention aux pénalités, voir [Annexe 3.1](#)).

Le responsable d'équipe est nommé avant le début de l'étape. Il peut être différent d'une étape à l'autre.

Des remplacements 'de dernière minute' parmi les 8 titulaires sont tolérés mais doivent être clairement annoncés le matin de l'étape au club qui accueille afin d'être reportés dans le fichier de gestion.

---

## LE RESPONSABLE D'EQUIPE

Chaque équipe **doit** désigner un responsable d'équipe.

Il est le représentant officiel du club. À ce titre, il est seul compétent à valider la composition et les changements dans son équipe, et est garant du comportement de ses joueurs dans les règles de respect et de fair-play.

En cas d'arbitrage par les responsables d'équipe, il est le seul à représenter son club pour participer à la décision.

---

## LE DELEGUE – PORTER LE BRASSARD

Un brassard doit être créé par chaque équipe ou de façon uniforme par l'ensemble des équipes de la poule.

Un délégué est librement choisi par le responsable au sein de son équipe (joueur de la manche, autre joueur du club ou lui-même) avant chacune des manches de l'étape. Il peut donc être différent d'une manche à l'autre lors d'une même étape. **Cependant, le délégué ne peut aucunement être changé pendant une manche.**

Avant le début de la manche, le responsable d'équipe remet au TD la licence du délégué, seul autorisé à porter le brassard pendant l'ensemble de la manche. Cette licence comportant une photo, le TD peut à tout moment vérifier que les personnes debout dans la zone de jeu sont les seuls délégués (ou les joueurs entrant ou sortant de la zone de jeu).

Lors de chaque manche, seul le délégué porte le brassard : **il ne peut en aucun cas être remplacé dans ce rôle au cours d'une manche même s'il est joueur et qu'un de ses coéquipiers est sorti** (oui, c'est une répétition car cette règle a largement tendance à être oubliée).

Le délégué est le seul à pouvoir se lever, discuter avec ses coéquipiers, se déplacer dans l'aire de jeu. Les autres joueurs peuvent se lever de leur place pour appeler le délégué et ne doivent circuler dans l'aire de jeu que pour aller à leur place et en revenir. Pour parler au délégué, le joueur ne doit pas être engagé dans un coup ni même assis à sa place. Il ne peut pas lui montrer ses cartes ni lui demander de conseil et **un tel comportement devra être sanctionné.**

Si le responsable d'équipe n'est pas le délégué pendant la manche, il n'a aucun droit particulier auprès de ces coéquipiers (à part pour l'arbitrage le cas échéant, voir l'[Article 4.3](#)).

---

## LES REMPLACEMENTS

Avant chaque manche (y compris la première), un club peut procéder à un ou plusieurs remplacements par rapport à la composition d'équipe annoncée.

Avant la première manche, ces remplacements doivent être exceptionnels (liés à des problèmes personnels, maladie, ...) puisque la composition annoncée sur le portail doit être globalement respectée et que le club qui accueille aura préparé les feuilles de table.

Avant la deuxième manche, jusqu'à deux joueurs peuvent être sélectionnés parmi les licenciés du club pour remplacer des titulaires de la première manche. Le choix est libre parmi les licenciés, du moment que ceux-ci disposent d'une licence complète (avec photo) dans le club.

---

## RETARD ET ABSENCE

Un joueur a le droit d'être en retard au lancement d'un SnG. Il sera alors défini comme « sit out », son stack sera en jeu et ses blindes seront prélevées. S'il ne s'est pas présenté avant le début du 3<sup>e</sup> round (soit 40 minutes après le début du SnG), il sera défini comme absent et son stack sera définitivement ôté.

Si une équipe est composée de moins de quatre joueurs, elle sera considérée comme absente. Sur le portail, un club ne pourra pas valider une composition d'équipe avec moins de quatre joueurs.

Sur place :

- Si un club présente moins de quatre joueurs à l'heure prévue de début du 1<sup>er</sup> round de la 1<sup>ère</sup> manche, les joueurs présents ne jouent pas et sont en « sit out », leurs blindes sont prélevées normalement. Ils n'entrent en jeu qu'à partir du moment où au moins quatre joueurs du club sont présents.
- S'il y a toujours moins de quatre joueurs du club au début du 3<sup>e</sup> round de la 1<sup>ère</sup> manche, les joueurs présents sont définitivement exclus de la manche et le club est alors indiqué comme absent de la manche du matin.
- Si un club a été absent de la manche du matin et présente au moins quatre joueurs l'après-midi, elle peut y participer et la Commission Compétition décidera des sanctions à appliquer ou pas (voir l'[Annexe 3](#) sur les sanctions).
- Si un club a participé à la 1<sup>ère</sup> manche et présente moins de quatre joueurs lors de la 2<sup>e</sup> manche, la même procédure est appliquée. Si le club est déclaré absent pour la 2<sup>e</sup> manche, ses points du matin sont conservés mais le club sera sanctionné comme s'il avait été absent de l'étape sauf circonstance expliquée et validée (voir l'[Annexe 3](#) sur les sanctions).

---

## CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

En cas de circonstance exceptionnelle empêchant définitivement un joueur de continuer à jouer son SnG (impossibilité de reprendre le jeu : blessure, malaise, urgence, ...) et après avoir demandé au Directeur de Tournoi de prendre contact avec la Commission Compétitions de la FFPA pour expliciter la situation, le joueur pourra être remplacé pour la fin de la manche par un remplaçant disponible de son club à la seule condition qu'il dispose d'une licence FFPA complète (avec photo) au sein du club. Le joueur peut même n'avoir pas prévu d'être là pour la journée et être appelé en urgence.

Il ne peut cependant pas être remplacé par un des autres joueurs titulaires du club (qui serait sorti ou abandonnerait son SnG). Si aucun joueur n'est disponible, les jetons du joueur empêché sont retirés et son classement est celui du moment du retrait de ses jetons.

Si l'empêchement a lieu lors de la 1<sup>ère</sup> manche d'une étape, le club est également autorisé à faire appel à un remplaçant pour jouer la 2<sup>e</sup> manche à la seule condition qu'il dispose d'une licence FFPA complète (avec photo) au sein du club.

Pour le classement individuel des joueurs, le joueur empêché de continuer sera crédité de la performance si son remplaçant entre en jeu après les 9 premiers niveaux du SnG soit 3 heures de jeu (fin du niveau 800/1600 (800) inclus au vu de la structure actuelle) et son remplacement sera crédité de la performance s'il entre en jeu avant la fin du 9° niveau.

#### ARTICLE 4.5 : DECOMPTE DES POINTS

##### ATTRIBUTION DES POINTS LORS DES SIT&GO DE L'ETAPE

Le fichier de gestion CFEPA calcule l'attribution des points à partir des résultats de chaque joueur dans son SnG. Il devra être utilisé pour la gestion de l'étape, sauf dérogation accordée par la Commission Compétitions pour des raisons techniques.

Lors de chaque SnG, chaque joueur remporte un nombre de points (définis en [Annexe 1](#)) en fonction de son classement. Les points de l'ensemble des joueurs d'un club sont additionnés à l'issue des deux manches, afin d'établir un classement.

Le barème utilisé pour chaque SnG dépend du nombre de joueurs ayant réellement joué le SnG : les joueurs annoncés absents et les joueurs retirés du jeu car non arrivés au début du 3<sup>e</sup> round d'une manche ne sont donc pas comptabilisés au final, même s'ils sont présents dans le fichier en cours d'étape : l'information d'absence doit être donnée lors de l'envoi du fichier de gestion à la Commission Compétitions afin de prendre en compte cette absence. Un joueur ayant commencé le SnG et étant obligé de partir sans remplacement possible (voir circonstances exceptionnelles) sera bien compté parmi les participants au SnG.

Le classement de l'étape est établi après addition des points marqués par chaque club dans chacune des deux manches de l'étape.

##### AJOUTS DE POINTS DE BONUS A LA FIN D'UNE ETAPE DE POULE

A l'issue de chaque étape de poule, chaque équipe marque un nombre de points (défini en [Annexe 1](#)) égal à la somme des points marqués par ses joueurs dans l'ensemble des SnG auquel est ajouté un bonus en fonction de sa position au classement de l'étape. Le barème retenu pour attribuer ces points de bonus est celui du nombre total de clubs présents lors de l'étape. (Cela revient à comptabiliser un SnG supplémentaire en fonction du cumul des points de l'ensemble des SnG de l'étape).

En cas d'égalité lors de l'addition des points pour le classement d'une étape, les critères de départage des équipes seront les suivants : sera classée devant l'équipe ayant remporté le plus de victoires, puis de 2<sup>e</sup> places, 3<sup>e</sup> places, etc... Si des équipes sont toujours à égalité sur l'ensemble de ces critères, les équipes marqueront alors le même nombre de points. Ce nombre de points sera la moyenne des points marqués par les différentes places disputées (par exemple, si le 6<sup>e</sup> doit marquer 3 points et le 7<sup>e</sup> doit marquer 2 points, les deux clubs ex-aequo à la 6<sup>e</sup> place marqueront chacun 2,5 points (et le club suivant sera bien classé 8<sup>e</sup> et marquera 1 point).

##### L'ENVOI DES RESULTATS ET LE CLASSEMENT GENERAL

Le fichier de l'étape doit être communiqué à la Commission Compétitions ([al1@ffpoker.org](mailto:al1@ffpoker.org)) par le référent CFEPA du club accueillant l'étape et sera publié sur le portail et le site de la FFPA.

Après publication de ces résultats, les clubs ont 15 jours pour contester le résultat de l'étape tant pour les totaux que pour les joueurs ayant participé. Au-delà de ce délai, les résultats sont validés de fait et ne seront pas modifiés sauf circonstance exceptionnelle (voir [Article 8](#)).

---

## CLASSEMENT GENERAL EN PHASE DE QUALIFICATION

L'addition des points de toutes les étapes du CFEPa disputées permet d'établir le classement général de la phase de qualifications. En cas d'égalité à la fin du championnat, les équipes seront départagées en fonction des places obtenues par les joueurs lors des étapes : sera classée devant l'équipe ayant remporté le plus de victoires de SnG, puis de 2<sup>e</sup> places, 3<sup>e</sup> places, etc...

En phase de qualifications, on somme donc les résultats de l'ensemble des SnG des cinq étapes, auxquels sont ajoutés les cinq bonus de fin de journée.

---

## CLASSEMENT GENERAL EN DEMI-FINALE

A l'issue des deux journées de la demi-finale, chaque équipe marque un nombre de points (défini en [Annexe 1](#)) égal à la somme des points marqués par ses joueurs dans les 32 SnG sans que ne soit ajouté aucun bonus.

En cas d'égalité à la fin de la demi-finale, les équipes seront départagées en fonction des places obtenues par les joueurs lors de la demi-finale : sera classée devant l'équipe ayant remporté le plus de SnG lors de la demi-finale, puis de 2<sup>e</sup> places, 3<sup>e</sup> places, etc... Enfin en cas de nouvelle égalité, le classement sera déterminé en fonction du dernier classement officiel des clubs, le club le mieux classé au classement officiel étant classé devant.

## ARTICLE 5 : LA FINALE NATIONALE

### ARTICLE 5.1 : ORGANISATION DE LA FINALE

La FFPA est seul responsable de l'organisation de la finale. Il pourra soit l'organiser lui-même, soit confier son organisation à un tiers qui sera obligatoirement une personne morale (association, société...) déclarée aux autorités administratives. Les frais de déplacement des joueurs à la finale ainsi que ceux de repas et éventuellement de couchage restent à la charge du club qualifié. La FFPA fera son possible pour participer pour tout ou partie à ces frais.

La FFPA souhaite que la finale nationale se déroule en octobre 2025, mais en cas de dossier de qualité proposant une autre date proche, cette finale pourra être décalée.

Les clubs ou groupements de clubs souhaitant organiser la finale nationale sont invités à se faire connaître auprès du CA de la FFPA. afin de recevoir un dossier de candidature. Les candidatures officielles sont à déposer entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 28 février 2025. L'ensemble de la procédure de candidature sera suivi par la Commission Compétitions de la FFPA qui accompagnera les clubs candidats.

Les modalités de cette finale (date, lieu, gains éventuels...) seront définies au plus tard à la fin du premier semestre 2025.

### ARTICLE 5.2 : CLUBS QUALIFIES

Le nombre de places pour la finale, ainsi que le nombre de places par poule pour les demi-finales sera communiqué aux clubs à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2025. Ils pourront réagir à cette définition des demi-finales dans un délai d'un mois à partir de sa publication et ouvrir un débat à ce propos.

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

A priori, huit demi-finales seront organisées qui attribueront chacune 2 places pour la finale nationale qui accueillera alors 16 clubs. Ce nombre pourra être modifié en fonction du nombre de clubs inscrits et des contraintes géographiques. D'éventuelles modifications seront signalées lors de la publication des demi-finales (cas des dernières éditions avec sept demi-finales et un système de « meilleurs troisièmes »).

La composition des demi-finales est réalisée pour équilibrer au mieux les chances de chaque club participant à la compétition d'accéder à la finale. Comme les chances d'accès aux demi-finales sont diverses en poule (les plus favorables sont les poules de 7 avec 3 qualifiés sont 43%, les moins favorables sont les poules de 9 avec 3 qualifiés sont 33%), il est souvent possible d'équilibrer partiellement ces chances en déterminant au mieux les clubs qui luttent pour une place de « meilleur troisième ».

Si un système de « deux meilleurs troisièmes » est mis en place, il sera indiqué avec la composition des demi-finales quelles demi-finales seront en lutte pour une place de « meilleur troisième ».

### ARTICLE 5.3 : COMPOSITION D'UNE EQUIPE EN FINALE

La composition d'une équipe en finale nationale suit les mêmes règles qu'en étape classique ([Article 4.4](#)), les remplacements pouvant avoir lieu librement après chacune des 2 première manches de la finale.

La finale nationale est composée de 3 manches, chaque club pourra y faire participer 11 personnes (12 en cas de responsable non-joueur et procéder à 3 remplacements entre chacune des 3 manches. Donc si un club fait 3 changements entre les 2 premières manches, il pourra à nouveau faire 3 changements entre la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> manche mais uniquement pour faire revenir en jeu un joueur ayant joué la première manche et mis au repos lors de la 2<sup>e</sup>.

## ARTICLE 6 : ENGAGEMENT DU CLUB

Tout club inscrit au CFEPA 2025 doit annoncer clairement sa participation à la compétition en affichant le logo de la FFPA à jour sur la page d'accueil de son site internet sous la forme d'un lien cliquable pointé sur le site de la FFPA [www.ffpoker.org](http://www.ffpoker.org). A défaut de site internet, le logo sera affiché sur la page d'accueil du forum du Club participant. C'est déjà normalement le cas de tout club adhérent à la FFPA.

## ARTICLE 7 : MODIFICATION OU ANNULATION

La FFPA peut en cas de force majeure décider de la modification ou de l'annulation de l'événement. Si une telle décision devait être prise, elle devrait être justifiée et expliquée aux clubs dûment inscrits.

Aucun recours ne sera possible ni contre la FFPA ni contre ses éventuels partenaires.

## ARTICLE 8 : CAS NON PREVUS ET MISE A JOUR DU REGLEMENT

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

De la même façon, si une demande de modification du règlement est proposée par les clubs participants et validée par le Conseil d'Administration après débat sur le forum de la FFPA, le présent règlement pourra être modifié en conséquence.

# ANNEXES

## ANNEXE 1 : DECOMPTE DES POINTS SNG ET MANCHES

		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 de jeu d'un SnG sera approximativement de 4h30. Elle se joue avec 25 000 jetons par joueur (idéalement 100\*10 + 500\*10 + 1000\*9 + 5000\*2) **et avec des antes payées par la Big Blinde. L'ante est prioritaire par rapport à la Blinde (elle doit être payée AVANT de payer la Big Blinde)** et elle est due quel que soit le nombre de joueurs à la table, y compris lors du Heads Up.

La structure ne prévoit pas de pause. Des pauses peuvent être ajoutées par le club organisateur d'une étape à condition de prévenir les clubs au préalable.

**L'ajout de pauses est toutefois déconseillé, il affaiblit le rôle du délégué par l'ajout de temps permettant de passer des consignes aux joueurs en cours de SnG.**

Round	SB	BB	Ante BB	Temps
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 & SANCTIONS

### ANNEXE 3.1 : PENALITES POUR DEFAUT DANS LA PREPARATION DE L'ETAPE

Le non-respect des dates limites rajoute du travail aux Référents Régionaux et/ou membres du CA de la FFPA qui doivent relancer les clubs participants, et complique le travail des clubs qui font le choix d'accueillir des étapes (outil de gestion, préparation de menus, ...).

Les clubs qui ne respectent pas les annonces à faire sur le portail pour la présence d'une équipe ainsi que pour la publication de la composition de l'équipe s'exposent à des pénalités.

- Chaque jour de retard pour la validation de présence sur le portail sera sanctionné d'un point de pénalité pour l'étape (7 points maximum si l'annonce de présence n'est pas faite).
- Chaque jour de retard pour la publication de la composition d'équipe sur le portail sera sanctionné de 2 points de pénalité pour l'étape (donc 4 points maximum si la composition n'est pas validée par le club avant l'étape).

*Exemples pour une étape prévue le dimanche 17 novembre 2024 :*

- *Les présences doivent être validées sur le portail au plus tard le dimanche 10 novembre à 23h59, une présence postée par exemple le jeudi 14 novembre impliquera 4 points de pénalité, une présence non postée en impliquera 7.*
- *Les compositions (copie du cadre du fichier d'envoi à l'organisateur) doivent être postées au plus tard le vendredi 15 novembre à 23h59. Une composition postée le samedi impliquera 2 points de pénalité, Une composition non postée en impliquera 4.*

Il est à noter que ces pénalités concernent tous les clubs y compris le club organisateur de l'étape.

Il est également à noter que les pénalités sont appliquées sur le résultat complet de l'étape et donc après application du bonus de fin d'étape.

### ANNEXE 3.2 : PENALITES EN COURS D'ETAPE

Tout joueur/ responsable d'équipe qui ne suit pas le règlement verra son équipe sanctionnée par les pénalités suivantes par le directeur de tournoi :

1. Avertissement à tous les joueurs de l'équipe.
2. L'équipe est sanctionnée de 3 points.
3. L'équipe est sanctionnée de 5 points supplémentaires + impossibilité au responsable d'équipe de participer à l'étape suivante.
4. Disqualification de l'équipe pour l'étape.
5. Disqualification de l'équipe pour tout le championnat.

Les sanctions sont cumulées pour l'équipe. Ainsi si un joueur A enfreint le règlement et écope de la sanction 1 pour son équipe (avertissement), un joueur B qui enfreindra le règlement fera écoper la sanction 2 à son équipe.

Il est de la responsabilité du responsable d'équipe de gérer son équipe et de s'assurer qu'elle respecte le règlement.

Un club pourra toujours faire appel de sanctions prononcées à son encontre dans le cadre d'une étape. La Commission Compétitions devra alors être saisie et elle interrogera les différentes parties (Directeur de Tournoi, équipe sanctionnée et autres équipes participantes) pour confirmer ou non la sanction prise par le TD.

Ces sanctions sont indépendantes des sanctions que pourra prendre le Directeur de Tournoi sur le comportement des joueurs en jeu, ces dernières étant celles habituelles en tournoi (avertissement, suspension d'une main, d'un tour, d'un niveau puis disqualification).

### 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 perdra une place sur son quota de places pour le Championnat de France Individuel de Poker Associatif (CFIPA) et ce même s'il ne devait avoir qu'une seule place. L'absence lors d'une deux manches d'une étape vaut absence lors de l'étape de ce point de vue.

- Si un club est absent lors de plus d'une étape en cours de saison ou s'il est absent lors de la dernière étape de la saison (en phase de qualifications comme en demi-finale), il perdra une place sur son quota de places pour le CFIPA et ce même s'il ne devait avoir qu'une seule place. De plus, il n'aura pas le droit de s'inscrire au Championnat de France par Equipe de Poker Associatif (CFEPA) de la saison suivante.

Un club pourra toujours demander à faire valoir des raisons en cas d'absence lors d'une étape. La Commission Compétitions devra alors être saisie et confirmera ou non la sanction en fonction des éléments qui lui seront proposés.

NB : si une étape a été normalement décidée dans les temps par l'ensemble des clubs participants, l'absence pour cause de participation à une autre compétition ne sera pas une excuse recevable.

#### ANNEXE 3.4 : SANCTION EN CAS DE DEFAUT D'ORGANISATION

Si un club a prévu d'organiser une étape et change d'avis après la clôture du calendrier, il pourra être sanctionné comme suit : interdiction d'organiser une étape pour la saison en cours et la saison suivante.

Un club pourra toujours demander à faire valoir des raisons en cas de défaut d'organisation d'une étape. La Commission Compétitions devra alors être saisie et confirmera ou non la sanction en fonction des éléments qui lui seront proposés.

#### 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 à la date de mise en place du calendrier, elle sera sanctionnée par le retrait d'une place qualificative pour la demi-finale ou finale nationale (et ce même si elle ne disposait que d'une seule place).

Les clubs de la poule pourront toujours demander à faire valoir des raisons pour cette absence d'étape(s). La Commission Compétitions devra alors être saisie et confirmera ou non la sanction en fonction des éléments qui lui seront proposés.

### ANNEXE 4 : REGLES DE BASE A TRANSMETTRE A TOUS

#### ANNEXE 4.1 : REGLEMENT DU CFEPA 2025

Le règlement du CFEPA 2025 (dont cette page est la dernière annexe) est disponible sur le site de la Fédération Française de Poker Associatif : [www.ffpoker.org](http://www.ffpoker.org). Tout joueur participant au CFEPA 2025 doit connaître ce règlement et l'accepter.

Ce règlement doit être mis à disposition des joueurs qui le souhaitent pendant la journée. L'avoir sur un PC est bien, en avoir au moins un exemplaire imprimé est mieux ! Idéalement, chaque responsable d'équipe devrait en avoir un avec lui.

#### ANNEXE 4.2 : ORGANISATION D'UNE ETAPE

Si vous débutez au CFEPA, évitez d'organiser la première étape afin de comprendre le fonctionnement de la compétition. Lorsque vous organisez pour la première fois, n'hésitez pas à faire appel aux clubs chevronnés de votre région qui pourront vous prodiguer de bons conseils et vous aider à faire de cette journée une réussite.

Si vous avez des doutes, n'hésitez pas à contacter votre responsable de zone au sein de la Commission Compétitions, le responsable de cette commission ou le président de la Fédération Française de Poker Associatif.

Les habitudes (horaires, pauses, repas, ...) sont gérées différemment dans chaque région et discutées en début de saison lors de la réunion de préparation du CFEPA. Essayez de respecter ces principes pour que la journée soit agréable pour tous.

#### ANNEXE 4.3 : AIRE DE JEU

La convivialité de la compétition ne peut reléguer au second plan la qualité et le confort pour l'ensemble des acteurs que sont exclusivement le directeur de tournoi (et ses éventuelles aides comme floor), délégués et joueurs en jeu.

Appliquez si possible et par tous moyens à votre disposition une délimitation de l'aire de jeu et limitez-la aux acteurs précédemment désignés (si un joueur est sorti de son SnG et n'est pas délégué, il doit quitter l'aire de jeu). Les seules personnes qui peuvent être admises en plus sont d'éventuels assistants de donne.

#### ANNEXE 4.4 : RESPONSABILITE DU DIRECTEUR DE TOURNOI

Le directeur de tournoi est **seul responsable de l'arbitrage**. Pour prendre une décision il se doit de prendre son temps, d'interroger chaque personne concernée pour connaître et apprécier au mieux la situation. En cas de doute il peut aussi convoquer les responsables d'équipe concernés par la décision à prendre et expliquer son hésitation pour avoir un avis.

Il peut aussi contacter le membre de permanence de la Commission Compétitions en cas de gros souci. Il se doit de prendre toute décision dans **le respect d'une seule règle : le meilleur intérêt du jeu**.

Ceci signifie qu'il peut prendre une décision contraire au règlement si c'est justifié ! Le directeur de tournoi **doit argumenter** sa décision soit en s'appuyant sur le règlement officiel, soit sur des faits rapportés et acceptés par la majorité. **La décision prise est ferme et définitive**.

#### ANNEXE 4.5 : RESPECT MUTUEL ET SANCTIONS COLLECTIVES

Les joueurs (et responsables d'équipe...) se doivent de respecter leurs adversaires, les arbitres, les organisateurs, le public (joueurs adverses sortis...). Aucune menace, insulte... ne peut être tolérée. Tout manquement peut être sanctionné par le directeur de tournoi (proportionnellement à la faute commise). Rappel : la sanction **est collective** (c'est l'équipe qui est sanctionnée).