

LIGUE FRANÇAISE DE POKER



PROGRAMME SPORTIF 2024/2025 SAISON 15

WINAMAX

Table des matières

1.	LE CHAMPIONNAT NATIONAL	3
1.1.	LE CHAMPIONNAT LIVE	3
1.1.1.	Les Manches LIVE	4
	L'inscription aux manches ;	4
	L'organisation du tournoi ;	5
	Le déroulement du tournoi	5
	Les résultats d'une manche ;	6
	Les résultats individuels d'une manche	6
	Attribution des points	7
	Détail du calcul des points de présence ;	7
	Détail du calcul des points de constance ;	7
	Détails du calcul des points de performance ;	8
	Les résultats individuels à l'issue du championnat LIVE	8
	Les résultats par équipe par manche	8
	Les résultats équipes à l'issue du championnat LIVE	9
1.1.2.	Le Side	9
	Le déroulement du Side est organisée comme suit ;	9
	Attribution des points et tickets	9
	Pour l'équipe ;	9
	Individuellement	9
1.2.	LES CHAMPIONNATS ONLINE	10
1.2.1.	Le championnat online hold'em freeroll	10
1.2.2.	Championnat OMAHA FREEROLL	11
2.	LES REPECHAGES	13
2.1	REPÊCHAGE INDIVIDUEL	13
2.2	REPÊCHAGE EQUIPE	13
3	LA FINALE	14
3.1	La finale Individuelle	14
3.2	La finale « par équipe »	14
4	Avantage de notre partenaire Winamax	15

1. LE CHAMPIONNAT NATIONAL

Pour participer au championnat national, l'adhésion du club et l'adhésion individuelle des joueurs à la LFP, doivent être validées.

La LFP présente un programme sportif composé :

- **D'un championnat LIVE** de 5 manches interclubs organisées dans chacun de ses secteurs. Ce championnat permet aux joueurs de tenter de se qualifier individuellement et de qualifier en même temps leur club. Pour jouer le championnat équipe, le club devra avoir au **minimum 4 licenciés inscrits à la LFP** sur l'année en cours
- **De 4 championnats online** répartis sur 2 saisons qui se jouent sur notre poker room partenaire WINAMAX. Chaque championnat est composé de 8 manches et permet de tenter de se qualifier individuellement pour la finale nationale

1.1. LE CHAMPIONNAT LIVE

Peuvent jouer au championnat LIVE, tous les joueurs ayant une adhésion de la saison validée. Néanmoins afin de répondre à la réglementation en vigueur de l'article L. 320-1 du code de la sécurité intérieure, un canal de gratuité à hauteur de 25% est mis en ligne sur les réseaux sociaux de la LFP 15 jours avant chaque manche. Le nombre de possibilités de places gratuites par secteur est annoncée. Les premiers inscrits correspondant au nombre de places déterminées sur les secteurs seront inscrits et mis en relation avec le référent de secteur qui leur communiquera les informations nécessaires au déroulement de la manche. Une fois inscrit, il n'y aura plus de possibilité d'échange ni de report d'inscription en cas d'impossibilité de la personne à se rendre à la manche. Comme les adhérents, ces personnes auront la possibilité de gagner leur place à la finale nationale s'ils terminent premier de la manche.

1.1.1. Les Manches LIVE

Il y a 5 manches interclubs LIVE sectorisées et jouées sur des dates communes.

TOURNOIS LIVES	DATES
MTT1	Dimanche 10 novembre 2024
MTT2	Dimanche 15 décembre 2024
MTT3	Dimanche 26 janvier 2025
MTT4	Dimanche 23 février 2025
MTT5	Dimanche 16 mars 2025

La structure des tournois est identique sur tous les MTT et imposé par le règlement en vigueur appliqué : **ROPTA Version 2023-10 traduit par la FFPA**

« REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION : NL HOLDEM – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER consultable sur le site de la FLP : www.laliquedepoker.org ou fourni par le référent de secteur

L'inscription aux manches ;

Il peut y avoir une possibilité ajustable d'une semaine avant ou après la date retenue, suivant les disponibilités des salles pour organiser l'évènement. Le référent de région ou le président organisateur doit pour cela en informer le référent de secteur LFP 15 jours avant la date officielle du tournoi

- Le référent organise avec les présidents la répartition des manches à recevoir par club
- En cas d'éloignement géographique conséquent entre les clubs, il est possible d'organiser la manche dans une salle à mi-distance entre les clubs,
- L'inscription des joueurs se fait par les présidents des clubs
- Pour de raisons d'organisation, la date butoir d'inscription des joueurs est fixé au dimanche précédent la manche. Aucune inscription au-delà de cette date ne sera tolérée.

- Une fois la liste définitive des joueurs, le référent la communique au président du club accueillant

L'organisation du tournoi :

- Le président fait le tirage des tables en respectant autant que possible ce principe :
 - Pas 2 joueurs du même club assis l'un à côté de l'autre
 - Répartition homogène des joueurs par club sur les tables
- Le nombre de tables dépend de la configuration de la salle : le nombre de joueurs par table est adapté. Minimum 8 joueurs par table pouvant aller jusqu'à 10.
- Mais la table finale doit rester à 9
- Une fois les tables tirées, le président renvoi le plan de table au référent qui le contrôle, le modifie si besoin et le valide.
- Le président accueillant diffuse le plan de table validé aux autres clubs au plu
- Le club est responsable des repas et buvette qu'il organise ainsi que des paiements dédiés. La LFP n'est en rien responsable de cette gestion ni d'encaissement de quelque nature que ce soit
- Le référent met à disposition les fichiers de structures du main et du side ainsi que le règlement ROPTA en vigueur et les feuilles d'émargement.
- Le président accueillant désigne 1 TD assisté de floor si besoin et lui communique le règlement ROPTA en vigueur. Attention les décisions prises doivent être corrélées au règlement en vigueur
- Le président transmet les noms du TD et des Floors au plus tard 1 semaine avant le tournoi. Le choix du TD et des floors doivent être validé par le référent, à défaut de trouver un accord c'est le référent qui désignera le TD et les floors.

Le déroulement du tournoi

09h00 ou 9h30 : Ouverture des portes et accueil des participants

10h00 : Début du tournoi,

Stack de départ : 20000 jetons

Les MTT live se joueront **en self-deal**, il est interdit de nommer des dealers avant la table finale. Pour la table finale un dealer peut être accepté à condition que l'ensemble des joueurs présents à la table en soit d'accord. La proposition du dealer doit être validé par le TD.

- Le référent reste garant du bon déroulement de la manche et peut prendre également des sanctions au nom du non-respect du règlement intérieur de la LFP
- Le jour du tournoi, le référent est présent avant l'ouverture en même temps que le président, rééquilibre les tables avec le président avant le début du jeu si absence de dernière minute
- Si le hasard des déplacements automatiques rassemble à une même table beaucoup de joueurs d'un même club, le TD pourra effectuer les déplacements manuels nécessaire pour remédier à cette situation tant que cela est mathématiquement possible.
- Le référent passe des informations générales si besoin en début de tournoi
- En cas d'absence du référent lors d'un MTT celui-ci donne procuration à un autre membre de la LFP pour le représenter lors de l'événement en accord avec le bureau exécutif
- Le TD lance le tournoi. Pour ceux qui ont des impératifs de fermeture de salles le référent peut modifier la structure en fonction d'une grille établie
- **Au début du diner break** les stacks des absents sont retirés
- Chaque joueur doit émarger lorsqu'il sort du tournoi. Si un joueur ne signe pas sa feuille celui-ci ne pourra plus porter réclamation sur le classement si besoin

Les résultats d'une manche :

- En fin de tournoi, le président doit fournir au référent le classement informatique **ET** les feuilles d'émargement
- Les résultats seront mis en ligne sur le site dans la semaine suivant la manche

Les résultats individuels d'une manche

Sur chaque manche, le classement sera établi de la façon suivante :

- Le vainqueur de la manche obtient directement son ticket pour la finale Live
- Les 10% des joueurs suivant gagnent 1 ticket tremplin

Attribution des points

Le système de points accordés est basé sur : **la présence, la constance et la performance** et est calculé de la manière suivante :

Points Attribués = Points Présence + Points Constance + Points Performance

Détail du calcul des points de présence :

Les points de présences sont attribués à tous joueurs participants au tournoi.

Absence d'un joueur :

- Si le joueur a annoncé son absence avant le début du tournoi : le stack est retiré avant de débiter le jeu donc le joueur ne compte pas dans les points de présence
- Si le joueur n'a pas annoncé son absence avant le début du tournoi le stack tourne. En cas d'absence son stack sera retiré à la pause diner break. Il prendra alors la dernière place mais ne marquera pas de points de présence.

Formule : Points Présence = $500 + \text{Nb Joueurs} - \text{Position du Joueur}$

Exemple : pour un tournoi auquel participe 40 Joueurs (Nb Joueur = 40)

- *Le premier sortant (Pos Joueur =40) marque 500 points ($500 + 40 - 40$)*
- *Le deuxième sortant (Pos Joueur =39) marque 501 points ($500 + 40 - 39$)*
- *Le gagnant du tournoi (Pos Joueur =1) marque 539 points ($500 + 40 - 1$)*
- *Le 10ème du tournoi (Pos Joueur =10) marque 530 points ($500 + 40 - 10$)*

Détail du calcul des points de constance :

Les joueurs classé dans les 30% des joueurs inscrit gagne un bonus de 100 points par position place gagné.

Formule : Points Constance = $100 \times ((\text{Nb Joueurs} \times 0,3) - \text{Position du Joueur} + 1)$

Exemple : pour un tournoi auquel participe 40 Joueurs (Nb Joueur = 40) seul les 12 joueurs les mieux classé marquerons des points de constance

- *Le gagnant du tournoi (Pos Joueur =1) marque 1200 points de Constance*
 $100 \times ((40 \times 0,3) - 1 + 1) = 1200$

- Le 10ème du tournoi (Pos Joueur =10) marque 300 points de Constance
 $100 \times ((40 \times 0,3) - 10 + 1) = 300$
- Le 12ème du tournoi (Pos Joueur =12) marque 100 points de Constance
 $100 \times ((40 \times 0,3) - 12 + 1) = 100$

Détails du calcul des points de performance :

Les points de performances sont attribués suivant le tableau de distribution suivant ([voir Annexe](#))

Exemple : pour un tournoi auquel participe 40 Joueurs (Nb Joueur = 40) seul les 8 joueurs les mieux classé marquerons des points

- Le gagnant du tournoi marque 1288 points de performance
- Le 2ème du tournoi marque 859 points de performance
- Le 8ème du tournoi marque 191 points de performance

	Position du joueur												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
40	1288	859	572	344	286	245	215	191	0	0	0	0	0

Les résultats individuels à l'issue du championnat LIVE

Un classement est établi au fur et à mesure des 5 manches par la somme des points obtenus par les joueurs.

A l'issue des 5 manches, 20% des meilleurs joueurs seront qualifiés pour la finale LIVE

Le vainqueur sera déclaré champion de secteur

Les résultats par équipe par manche

Le classement équipe se compose des 3 meilleurs résultats des joueurs du même club à l'issue de la manche

Il est possible de bonifier ce résultat par des points complémentaires inhérents aux résultats des sides.

Pour les équipes composées de moins de 3 joueurs du même club, un bonus équité de 500 points par place non jouée sera ajouté pour égaliser les chances des petits clubs, qui ne peuvent aligner le

nombre minimal aux vues du nombre de leurs adhérents L.F.P.

Les résultats équipes à l'issue du championnat LIVE

Le classement est établi par la somme des points obtenus par les 3 meilleurs joueurs de chaque manche. Classement allant du 1^{er} au dernier. Seront qualifiés à la finale la moitié des clubs du secteur (à l'arrondi +1 en cas de nombre impair)

Le club vainqueur sera déclaré CLUB champion de secteur

1.1.2. Le Side

Des sides Events seront organisés pendant les manches LIVE pour donner la chance aux joueurs de remporter des points équipe et tickets tremplin :

Le déroulement du Side est organisée comme suit :

15h00 : Début du tournoi,

Freezout – 5000 jetons - round 20mn – 25/50.

Entrées tardives : 1h

Chaque Side ne pourra dépasser 60 participants.

Attribution des points et tickets

Pour l'équipe :

Des points sont accordés aux 3 premiers joueurs

1^{er} : 200 point pour l'équipe

2^{ème} : 100 points pour l'équipe

3^{ème} : 50 points pour l'équipe

Individuellement

Le gagnant remporte 1 ticket tremplin

Pour les joueurs suivants, 1 ticket tremplin par tranche de 10 joueurs inscrits

Moins de 10 joueurs : 0 ticket supplémentaire

Entre 10 et 19 : 1 ticket (pour le 2^{ème})

Entre 20 et 29 : 2 tickets (pour le 2^{ème} et 3^{ème}) etc....

1.2. LES CHAMPIONNATS ONLINE

Le programme de championnat Online propose 2 modes de jeux : hold'em et omaha. Ces championnats sont répartis en deux saisons « Hiver » et « Printemps » de 8 manches chacune. Ces championnats sont organisés sur la plateforme de jeu en ligne de notre partenaire WINAMAX. Un compte sur ce site est donc nécessaire. <https://www.winamax.fr/registration/step1>

Pour prétendre à la dotation ou pour recevoir les informations liés au championnat online, il est impératif que votre adresse mail et votre pseudo WINAMAX soient bien renseignés sur votre fiche d'inscription et dans votre espace personnel.

1.2.1. Le championnat online hold'em freeroll

CHAMPIONNAT HOLD'EM FREEROLL SAISON HIVER	
Manche 1	Mercredi 2 octobre 2024
Manche 2	Mercredi 16 octobre 2024
Manche 3	Mercredi 30 octobre 2024
Manche 4	Mercredi 13 novembre 2024
Manche 5	Mercredi 27 novembre 2024
Manche 6	Mercredi 11 décembre 2024
Manche 7	Mercredi 18 décembre 2024

CHAMPIONNAT HOLD'EM FREEROLL SAISON PRINTEMPS	
Manche 1	Mercredi 15 janvier 2025
Manche 2	Mercredi 29 janvier 2025
Manche 3	Mercredi 12 février 2025

Manche 4	Mercredi 26 février 2025
Manche 5	Mercredi 12 mars 2025
Manche 6	Mercredi 26 mars 2025
Manche 7	Mercredi 9 avril 2025
Manche 8	Mercredi 23 avril 2025

1.2.2. Championnat OMAHA FREEROLL

CHAMPIONNAT FREEROLL OMAHA SAISON HIVER	
Manche 1	Jeudi 3 octobre 2024
Manche 2	Jeudi 17 octobre 2024
Manche 3	Jeudi 31 octobre 2024
Manche 4	Jeudi 14 novembre 2024
Manche 5	Jeudi 28 novembre 2024
Manche 6	Jeudi 12 décembre 2024
Manche 7	Jeudi 26 décembre 2024

CHAMPIONNAT FREEROLL OMAHA SAISON PRINTEMPS	
Manche 1	Jeudi 16 janvier 2025
Manche 2	Jeudi 30 janvier 2025
Manche 3	Jeudi 13 février 2025
Manche 4	Jeudi 27 février 2025
Manche 5	Jeudi 13 mars 2025
Manche 6	Jeudi 27 mars 2025
Manche 7	Jeudi 10 avril 2025

Manche 8	Jeudi 24 avril 2025

Stack de départ : 20000 jetons

Table de 8, Round de 8 MIN

Heure de début : 20h30

20 minutes d'entrée tardive

Le barème de points utilisé est identique à celui utilisé pour les manches live **pour la présence et la constance.**

Barème des points de performance :

1	1288
2	859
3	572
4	344
5	286
6	245
7	215
8	191
9	165

Attribution des tickets après chaque manche

- Sur chaque championnat, le premier de chaque manche gagnera un ticket tremplin.

Attribution de ticket après chaque championnat

- Le premier joueur gagnera un ticket pour la Finale Live
- Les 10% des joueurs suivants, du classement de la saison, gagneront un ticket tremplin.

2. LES REPECHAGES

Les joueurs n'ayant pas pu obtenir leur ticket LIVE sur la saison ou les équipes ayant échoué ont une chance supplémentaires d'être « repêché » par un tournoi en ligne sur POKERSTARS

2.1 REPÊCHAGE INDIVIDUEL

Ce tournoi est réservé aux joueurs ne possédant pas de ticket LIVE mais ayant obtenu **au moins deux** tickets tremplin.

Il est organisé sur notre plateforme en ligne partenaire, elle permet d'envisager de se qualifier à la finale live.

Le repêchage individuel se déroulera le 1^{er} mai 2025

- 20% des joueurs jouant le repêchage seront qualifiés directement pour la finale Live

2.2 REPÊCHAGE EQUIPE

Il s'agit d'un tournoi on line permettant de repêcher des clubs pour la finale par équipe. Le 1^e club sortant de chaque secteur à l'issu des 5 manches par le championnat MTT live pourra participer au repêchage équipe. Le club inscrit 4 joueurs afin de faire un tournoi sur POKERSTARS. **Les joueurs sélectionnés auront obligatoirement participé à un tournoi régional.**

La structure est identique aux tournois de qualifications online.

Les points des 4 joueurs seront comptabilisés sur le même barème que la finale équipe

A l'issue des résultats : 20% à l'arrondi supérieur des clubs seront repêchés

Le repêchage équipe se déroulera le 13 avril 2025

3 LA FINALE

3.1 La finale Individuelle

La finale nationale individuelle se déroulera courant juin 2025, la date et le lieu seront

Cette finale regroupe :

- les gagnants des manches LIVE de secteur
- Les qualifiés du championnat LIVE (20% du classement de chaque secteur)
- Les 4 gagnants des championnats ONLINE
- Les joueurs ayant réussi à cumuler **3 tickets tremplin**,
- Les qualifiés du repêchage
- Les joueurs sélectionnés issus du package offert aux présidents de club affiliés à la fin du championnat
- Les sponsors

Le vainqueur prendra le titre de champion de France

Il s'engage à respecter strictement la législation en vigueur et à ne participer à aucun tournoi illégal.

Il remportera également la dotation offerte par nos partenaires, et le droit d'entrée. Pour la saison suivante afin de défendre son titre

3.2 La finale « par équipe »

La finale nationale par équipe se déroulera courant juin 2022 (date à déterminer).

Les meilleurs clubs de chaque secteur s'affronteront en équipe 4 à 8 joueurs sur deux manches (3 joueurs par manche plus un capitaine) pour décrocher le titre de « Club champion de France » de la saison. Ces joueurs sont répartis en 4 Poules : PIQUE, CŒUR, CARREAU, TREFLE. Le choix de la composition de l'équipe et le choix du capitaine reste à la décision du club participant. **Mais un joueur n'ayant jamais participé aux manches LIVE ou ONLINE ne pourra pas prendre place à cette compétition finale.**

L'équipe doit être composé de 4 joueurs obligatoirement pour défendre son titre

Le barème pour ce tournoi sera le suivant, pour chaque pool :

Le dernier de la poule remporte 1 point et le vainqueur remporte autant de points qu'il y a de participants.

- Exemple : 30 équipes participantes le vainqueur remporte et ramène 30 points à son club.

Le capitaine marquera les mêmes points que ses joueurs mais un BONUS supplémentaire de points sera attribué au 3 premiers capitaines :

1^{er} : BONUS 50% du nombre d'équipes engagées : ex 30 joueurs : 15 points

2^{ème} : BONUS 30% du nombre d'équipes engagées ex : 30 joueurs : 9 points

3^{ème} BONUS 10% du nombre d'équipes engagées ex : 30 joueurs : 3 points

Chaque joueur possède une carte temps mort afin de pouvoir demander conseil une fois à un joueur **de son club** quel qu'il soit (en jeu ou non).

L'équipe vainqueur prendra le titre de Club champion de France

Le club Champion de France s'engage à n'organiser aucun tournoi illégal et à respecter strictement la législation en vigueur durant la saison pendant laquelle il porte son titre.

4 AVANTAGE DE NOTRE PARTENAIRE WINAMAX

Parallèlement à notre programme sportif, notre partenaire WINAMAX met en place un CHAMPIONNAT ON LINE payant en deux saisons de 8 manches chacune, réservé aux adhérents de la LFP.

Attention ces manches n'entrent pas dans le classement du championnat
On line LFP

CHAMPIONNAT PAYANT HIVER

Manche 1	Mardi 8 octobre 2024
Manche 2	Mardi 22 octobre 2024
Manche 3	Mardi 5 novembre 2024
Manche 4	Mardi 19 novembre 2024
Manche 5	Mardi 3 décembre 2024
Manche 6	Mardi 17 décembre 2024
Manche 7	Mardi 7 janvier 2025
Manche 8	Mardi 21 janvier 2025

CHAMPIONNAT PAYANT HOLD EM PRINTEMPS

Manche 1	Mardi 4 février 2025
Manche 2	Mardi 18 février 2025
Manche 3	Mardi 4 mars 2025
Manche 4	Mardi 18 mars 2025
Manche 5	Mardi 1 avril 2025
Manche 6	Mardi 15 avril 2025
Manche 7	Mardi 29 avril 2025
Manche 8	Mardi 6 mai 2025

--	--

Les tournois se joueront par table de 8 joueurs. Le tapis de départ sera de 20 000 jetons avec des niveaux de 8 minutes.

- Les tournois sont réservés aux membres affiliés au club à la LFP
- Pour établir le classement, les points seront distribués selon la formule de Grand Prix Winamax. Après chaque tournoi, les points seront distribués et le classement sera affiché sur le site et le classement final sera fait par addition du total des points gagnés par chaque joueur. Pour départager les éventuelles égalités à l'issue du championnat régulier, on prendra en considération tout d'abord le nombre de victoires, puis le nombre de places payées puis le nombre de participations. En cas d'égalité parfaite, on organisera un heads-up entre les deux protagonistes.

Les 18 meilleurs joueurs à l'issue du championnat remporteront les lots suivants :

- 1^{er} de la Super Finale : un package Winamax Live (un buy-in de 500 € et 400 € pour les frais de transport et d'hébergement)
- 2^e : ticket Main Event Winamax 125 €
- 3^e : ticket Winamax 50 €
- 4^e : ticket Winamax 20 € + un ticket Winamax 10 €
- 5^e et 6^e : ticket Winamax 20 €
- 7^e à 9^e : ticket Winamax 10 €
- 10^e à 18^e : ticket Winamax 5 €

ANNEXES

FICHE RECAPITULATIVE ADHESIONS INDIVIDUELLES

NOM DU CLUB :
 NOM DU PRESIDENT :
 ADRESSE MAIL

	NOM	PRENOM	PSEUDO LFP	Espèces	PayPal	N° CHEQUE *
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						



24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

Fait à :

Le :

Signature

FICHE RECAPITULATIVE ADHESIONS INDIVIDUELLES

NOM DU CLUB :

NOM DU PRESIDENT :

ADRESSE MAIL

	NOM	PRENOM	PSEUDO LFP	Espèces	PayPal	N° CHEQUE *
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						



16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

Fait à :

Le :

Signature