

Swiss Poker Sport Association  
Auf der Mauer 1  
CH-8001 Zürich

---



**SPSA**  
swiss poker sport association

# Règlement pour le fonctionnement de la Swiss Casinos Poker League

Version française

Valable à partir du 16 mars 2023



Le présent règlement régit l'organisation de la Swiss Casinos Poker League, la ligue sportive de la Swiss Poker Sport Association (SPSA), sur la base des statuts.

I	DISPOSITIONS GÉNÉRALES .....	3
1	Principes .....	3
2	Objectif .....	3
II	CONSTRUCTION .....	3
3	Saison .....	3
4	Classes de jeu .....	4
5	Classement final .....	4
6	Retraite et nouvelle admission .....	4
III	MODE COMPÉTITION .....	5
7	Admissibilité .....	5
8	Équipe de joueurs .....	5
9	Transfert .....	5
10	Règlement du concours .....	6
11	Équipes .....	6
12	Anneau de compétition .....	6
13	Communication .....	7
14	Vêtements .....	7
IV	ARENAS .....	7
15	Principes .....	7
16	Exigences .....	8
17	Matériau .....	8
18	Personnel .....	8
19	Droits d'exploitation .....	8
V	DISPOSITIONS FINALES .....	9
20	Différences de texte .....	9
21	Entrée en vigueur .....	9



## I DISPOSITIONS GÉNÉRALES

### 1 Principes

- 1 Sous le nom de "Swiss Casinos Poker League", la SPSA organise une ligue de poker qui sert la compétition sportive entre les athlètes et le divertissement des spectateurs.
- 2 Le présent règlement régit l'organisation de la Swiss Casinos Poker League. Les questions disciplinaires sont régies par le Règlement d'éthique de l'APS.
- 3 Sauf mention contraire explicite, les compétitions sportives de la ligue sont basées sur les règles et règlements de la Poker Tournament Directors Association (TDA).
- 4 Comme toutes les compétitions de la SPSA, la Swiss Casinos Poker League est régie par les règles du règlement d'éthique de la SPSA. Les autorités nommées dans les règlements d'éthique décident des violations et des sanctions spécifiques.
- 5 L'organisation de la Swiss Casinos Poker League est placée sous la responsabilité générale du comité de l'ASPS. Il peut déléguer l'organisation ou des parties de celle-ci à des tiers, en particulier aux commissions compétentes.
- 6 La participation au jeu de la ligue est ouverte à tous les membres dans le cadre du présent règlement.
- 7 Les membres de la SPSA et tous les participants à la Swiss Casinos Poker League n'ont aucune prétention juridique contre la SPSA découlant de l'opération. La SPSA peut modifier ou annuler des événements de la Swiss Casinos Poker League à sa propre discrétion. Ceci s'applique en particulier aux cas de force majeure.

### 2 Objectif

- 1 Le but de la Swiss Casinos Poker League est de :
  - a.) offrir aux membres une plate-forme pour une compétition sportive équitable,
  - b.) pour déterminer les meilleures équipes de poker de Suisse,
  - c.) pour offrir au public un divertissement passionnant,
  - d.) pour rapprocher le poker du public en tant que sport mental,
  - e.) promouvoir la jeunesse et
  - f.) pour offrir aux sponsors un espace publicitaire intéressant.

## II CONSTRUCTION

### 3 Saison

- 1 La saison de la Swiss Casinos Poker League se compose de 20 jours de match.
- 2 Elle commence généralement à la fin du mois d'août et dure jusqu'au mois de mai de l'année suivante. Au tournant de l'année, le jeu est suspendu pour une pause hivernale.
- 3 Le calendrier exact des matchs est déterminé au début de la saison. Il peut s'écarter des exigences du cadre dans des cas justifiés.
- 4 Dans des cas particulièrement justifiés, notamment en cas de force majeure, des dérogations au calendrier des rencontres fixes peuvent également être effectuées en cours de saison.



## 4 Classes de jeu

- <sup>1</sup> La Swiss Casinos Poker League se compose d'une ou plusieurs classes de jeu. Les classes de jeu sont formées sur la base de la force de jeu antérieure et sont destinées à assurer que des athlètes de force similaire se rencontrent dans les compétitions de la ligue.
- <sup>2</sup> La première division est appelée "National League A" et se compose de 10 équipes.
- <sup>3</sup> La deuxième division est appelée "National League B" et comprend 10 équipes.
- <sup>4</sup> Si nécessaire, d'autres divisions nationales ou régionales seront formées.

## 5 Classement final

- <sup>1</sup> Le classement de la ligue est basé sur le cumul des points marqués par les joueurs d'une équipe lors des compétitions. Si deux équipes sont à égalité de points, l'équipe qui a obtenu le plus de premières places est placée plus haut. Si elles sont également égales, les deuxièmes places obtenues comptent et ainsi de suite.
- <sup>2</sup> L'équipe classée première de la National League A devient championne suisse.
- <sup>3</sup> L'équipe classée première de la National League A peut également utiliser le titre de champion suisse si elle provient de la Principauté du Liechtenstein. Si le fait de gagner la ligue permet de se qualifier pour des compétitions internationales, des dispositions différentes peuvent s'appliquer.
- <sup>4</sup> Les trois premières équipes de toutes les ligues nationales, à l'exception de la Ligue nationale A, sont promues à la ligue supérieure.
- <sup>5</sup> Les trois dernières équipes d'une division sont reléguées dans la division inférieure suivante.
- <sup>6</sup> Le montant des inscriptions et des prix pour chaque division sera publié au début de chaque saison.
- <sup>7</sup> Si une équipe ne remplit pas correctement son obligation de fournir des sportifs opérationnels pour les jours de match, le droit aux prix sera réduit de 10% par sportif manquant par jour.
- <sup>8</sup> Si des journées de match ne peuvent être jouées pour des raisons importantes et qu'aucun remplacement n'est possible, le classement final d'une saison peut être établi à partir des résultats des journées de match jouées.
- <sup>9</sup> Si moins de 25% des jours de match prévus peuvent être joués au cours d'une saison, la saison ne sera pas comptabilisée et il n'y aura pas de changement d'équipe de la ligue sportive pour la saison suivante.

## 6 Retraite et nouvelle admission

- <sup>1</sup> Les équipes qui sont dissoutes ou qui, volontairement ou involontairement, ne participent pas au jeu de la saison suivante seront remplacées par des équipes qui montent en grade.
- <sup>2</sup> Les équipes qui rejoignent la ligue seront ajoutées à la division nationale ou régionale applicable la plus basse dans l'ordre de leur inscription.



### III MODE COMPÉTITION

#### 7 Admissibilité

- <sup>1</sup> Tous les membres de la SPSA qui remplissent leurs obligations envers la SPSA peuvent participer à la Swiss Casinos Poker League.
- <sup>2</sup> Chaque membre peut inscrire plus d'une équipe dans la Swiss Casinos Poker League, à condition que toutes les équipes soient en mesure de remplir correctement leurs obligations. Le conseil d'administration peut fixer un droit d'inscription par membre identique ou différent pour l'inscription d'équipes supplémentaires que pour la première équipe.
- <sup>3</sup> Pour participer à une saison, une demande écrite doit être soumise au Secrétariat général avant la date limite d'inscription. Le formulaire prévu à cet effet doit être utilisé.
- <sup>4</sup> La SPSA peut refuser la participation d'une équipe à la Swiss Casinos Poker League dans des cas justifiés.

#### 8 Équipe de joueurs

- <sup>1</sup> Avec l'inscription, chaque équipe doit inscrire son équipe actuelle. Il s'agit d'au moins 2, au maximum 10 joueurs.
- <sup>2</sup> En plus des joueurs, un manager d'équipe peut être désigné. Cette personne peut, mais ne doit pas nécessairement, être la même personne qu'un joueur. Si le chef d'équipe n'est pas enregistré en tant que joueur, il ne peut pas être utilisé comme joueur dans les compétitions de la Swiss Casinos Poker League.
- <sup>3</sup> Toute personne qui n'est pas sous le coup d'une interdiction de la part de la SPSA peut être nommée comme joueur. La nationalité des joueurs n'a aucune importance pour la participation aux compétitions de la Swiss Casinos Poker League.
- <sup>4</sup> Au cours de la saison, les équipes peuvent ajouter un maximum de quatre joueurs à leur effectif. Cette nomination doit être faite par écrit et envoyée au secrétariat général. Si l'équipe est déjà composée de 10 joueurs, le ou les joueurs qui quittent l'équipe sont désignés.
- <sup>5</sup> Les nominations ultérieures de joueurs dans une équipe de la Swiss Casinos Poker League peuvent avoir lieu pendant toute la saison, mais pas les jours de match.

#### 9 Transfert

- <sup>1</sup> Le transfert d'un sportif d'une équipe à une autre est en principe autorisé à tout moment.
- <sup>2</sup> Chaque sportif peut être transféré d'une équipe à une autre au maximum une fois au cours d'une saison.
- <sup>3</sup> Sauf disposition contractuelle contraire entre les parties, le transfert d'un sportif en cours de saison nécessite l'accord de l'ancienne équipe, de la nouvelle équipe et du sportif.



- 4 Sauf disposition contractuelle contraire entre les parties, les sportifs sont libres, à la fin d'une saison, de rejoindre une nouvelle équipe pour la saison suivante ou de se retirer du jeu de la Swiss Casinos Poker League.

## 10 Règlement du concours

- 1 Avant le début de la saison, la commission technique sportive publie le mode de jeu pour la saison. Celui-ci comprend :
  - a.) la ou les variantes de jeu jouées,
  - b.) la répartition des points par jour de jeu,
  - c.) les structures en aveugle et en temps, et
  - d.) toutes les autres informations pertinentes concernant le jeu.
- 2 Si une équipe ne fournit aucun joueur valide un jour de match, elle recevra 0 point dans les deux tableaux. Le Comité d'éthique se réserve le droit d'imposer d'autres sanctions.
- 3 Si une équipe n'aligne qu'un seul joueur valide lors d'un jour de match, elle recevra 0 point sur un tableau. Le Comité d'éthique se réserve le droit d'imposer d'autres sanctions.
- 4 Les instructions des floormans doivent être suivies le jour de la compétition.
- 5 Les plaintes motivées concernant le déroulement du jeu et le traitement des anomalies peuvent être adressées par écrit au comité d'éthique après le jour du jeu.

## 11 Équipes

- 1 Lors du check-in, chaque équipe annonce au responsable de jeu son équipe pour le jour de match correspondant. Cette équipe est composée d'au moins deux joueurs de l'effectif actuel.
- 2 Seuls les joueurs figurant sur la liste de l'équipe peuvent être utilisés le jour du match.
- 3 Une équipe peut effectuer un maximum de 3 remplacements au total. Un remplacement est soit l'échange des places des deux joueurs actifs, soit le remplacement d'un joueur par un joueur du banc de touche.
- 4 Si une équipe n'a plus qu'un seul ou un seul joueur apte à jouer, elle ne peut pas échanger les places.
- 5 Les substitutions peuvent être annoncées au flotteur à tout moment. Le floorman effectuera la substitution après la main en cours.
- 6 Si un joueur devient inapte à jouer pour des raisons excusables, le remplacement peut être effectué immédiatement à titre exceptionnel. Si l'équipe a déjà effectué tous ses remplacements autorisés, la pile est poursuivie passivement et traitée de manière analogue à la situation "joueur absent de la table".

## 12 Anneau de compétition

- 1 Le ring de compétition - ou ring pour faire court - est la zone centrale de l'arène où se déroulent les compétitions sportives.



- 2 L'accès au ring est limité au joueur actif d'équipe, aux officiels de la SPSA et à d'autres personnes autorisées telles que les équipes de médias, le personnel de service ou les masseurs agréés.
- 3 Les remplaçants et les responsables d'équipe doivent rester à l'extérieur du ring. Si une équipe a annoncé un remplacement sur le parquet, le joueur à remplacer doit attendre que le joueur à remplacer ait quitté le ring avant d'y pénétrer.
- 4 Les personnes autorisées à entrer dans le ring recevront des laissez-passer appropriés de la part de la SPSA.

### 13 Communication

- 1 Pendant les mains courantes, toute communication entre les joueurs actifs et leur équipe est interdite.
- 2 Pendant les pauses du jeu, les joueurs inscrits et le responsable d'équipe sont autorisés à se concerter.
- 3 L'utilisation d'appareils électroniques à la table est strictement interdite. Il est interdit de pénétrer sur le ring avec des appareils électroniques.
- 4 Une exemption peut être accordée pour les dispositifs médicaux en consultation avec le SPSA.

### 14 Vêtements

- 1 Tous les joueurs et les responsables d'équipe doivent porter la tenue de leur équipe pendant toute la durée de la compétition.
- 2 Les vêtements de sport sont organisés par la SPSA.
- 3 Au début de la saison, chaque équipe reçoit, aux frais de la SPSA, des maillots aux couleurs de son équipe pour tous les sportifs inscrits à ce moment-là.
- 4 Les maillots pour les sportifs inscrits tardivement sont organisés par la SPSA ; les frais sont à la charge de l'équipe qui s'inscrit tardivement.

## IV ARENAS

### 15 Principes

- 1 Les lieux où se déroulent les compétitions de la Swiss Casinos Poker League sont appelés arènes.
- 2 Tout membre de la SPSA peut proposer sa propre salle ou celle d'un tiers comme arène pour les compétitions de la Swiss Casinos Poker League si elle répond aux exigences du présent règlement.
- 3 Les équipes participant à la Swiss Casinos Poker League ne sont pas obligées d'exploiter leur propre arène.
- 4 La SPSA peut organiser des compétitions de la Swiss Casinos Poker League chez des tiers qui ne sont pas membres de la SPSA.
- 5 La SPSA est libre de répartir les jours de match de la Swiss Casinos Poker League entre les arènes proposées à son gré. Dans la mesure du possible, il tient compte en particulier des stades des clubs de la ligue.



## 16 Exigences

- 1 Pour être éligible aux compétitions de la Swiss Casinos Poker League, une arène doit :
  - a.) offrir une ambiance qui garantit une expérience de poker digne,
  - b.) permettre la production d'images et de vidéos de haute qualité à des fins promotionnelles, et
  - c.) assurer la fourniture de nourriture et de boissons aux joueurs et aux supporters.
- 2 Les exigences spécifiques pour une arène, en particulier une arène pour les compétitions de la Ligue nationale A et de la Ligue nationale B, sont énumérées dans le document "Exigences pour les arènes". Le Secrétariat général, en consultation avec le Comité exécutif, adapte continuellement ce document aux exigences des opérations de match.

## 17 Matériau

- 1 L'exploitant de l'arène doit fournir le matériel convenu selon le document " Exigences de l'arène " pour chaque jour de match.
- 2 La SPSA fournit son matériel, notamment les tables de la SPSA et les espaces publicitaires.
- 3 La SPSA peut, notamment sur la base de contrats de sponsoring, fixer des règles concernant l'aménagement de l'arène pendant la durée du jour du match.

## 18 Personnel

- 1 Le croupier et le floorman sont organisés par la SPSA.
- 2 Si l'exploitant d'une arène a des membres appropriés qui peuvent être utilisés comme concessionnaires, la SPSA les prendra en considération si possible.
- 3 Le médiateur sera fourni par la SPSA.
- 4 La restauration des joueurs et des supporters est organisée par l'exploitant de l'arène. Il peut charger ses propres membres actifs, ses propres employés ou un tiers de le faire.

## 19 Droits d'exploitation

- 1 La commercialisation de la Swiss Casinos Poker League est du ressort exclusif de la SPSA.
- 2 La participation des équipes de la ligue et des exploitants de l'arène aux revenus de parrainage est déterminée par le conseil d'administration lors de la planification annuelle.
- 3 Le droit exclusif d'utilisation s'applique également, en particulier, à l'utilisation d'images, de sons et de vidéos.
- 4 La SPSA met à la disposition des clubs du matériel visuel, audio et vidéo approprié afin qu'ils puissent l'utiliser dans le cadre de la stratégie globale.





## V DISPOSITIONS FINALES

### 20 Différences de texte

- <sup>1</sup> Si d'autres versions linguistiques du règlement de la Ligue diffèrent du texte en langue allemande, la version en langue allemande fait foi.

### 21 Entrée en vigueur

- <sup>1</sup> Le présent règlement de la Ligue a été adopté par le conseil d'administration le 16.03.2023 et entre immédiatement en vigueur.

Zurich, 16.03.2023

---

Sascha Kouba, Président