Règlement du Freeroll de La Fabrique

Version 5 · en vigueur à partir du tournoi du dimanche 22 novembre 2026

Elle remplace la version 4 du 25 octobre 2026.

Ce qui change dans cette version

- Un e-mail de rappel part à chaque inscrit 15 minutes avant le départ (article 6).
- Les joueurs absents sont écartés par un carton jaune, puis un carton rouge (article 10).
- Après un carton rouge, on revient avec ses propres jetons, jamais avec un tapis neuf (article 10).
- La seconde chance passe à 1 500 jetons, la moitié du tapis de départ (article 11).
- Chaque joueur choisit la voix du tournoi, et peut couper les sons (article 13).
- L'organisateur ne prend pas de lot : le lot passe au joueur classé juste après lui (article 15).

Article 1 · L'organisateur

Le Freeroll de La Fabrique est organisé par la SASU LUDORIUS (SIREN 108 729 583), 31 chemin de la Porquerie, 59138 Pont-sur-Sambre, éditrice de La Fabrique des Revenus Complémentaires.

Il est animé par Ludo Rius, joignable à magicludor@gmail.com.

Article 2 · Le principe

Le Freeroll est un tournoi de poker Texas Hold'em No Limit, joué en ligne sur coupdepoker.lfrc.fr/freeroll.

L'inscription est gratuite. Personne ne mise d'argent. Les jetons n'ont aucune valeur et ne s'échangent contre rien.

Le but est d'apprendre, de progresser et de passer une soirée conviviale entre membres.

Article 3 · Qui peut jouer

Le Freeroll est ouvert aux membres de La Fabrique des Revenus Complémentaires, depuis leur coffre lfrc.club.

Il est aussi ouvert aux membres de Spincash munis d'un billet (article 4).

Chaque joueur n'a qu'un seul compte. Il faut être majeur.

Article 4 · Le billet des membres de Spincash

Un membre de Spincash obtient son billet en montrant dans Spincash son cashback du mois.

Une capture validée au cours d'un mois donne un billet pour les freerolls du mois suivant.

Le membre de Spincash entre seulement dans la salle du Freeroll.

Article 5 · Les dates, les places et le minimum

Deux freerolls ont lieu chaque mois : le deuxième et le quatrième dimanche, à 18 h.

La date de chaque tournoi est annoncée dans la salle et dans les groupes de La Fabrique.

Le tournoi compte 27 places au plus. Il faut au moins 6 inscrits pour qu'il démarre.

S'il manque des inscrits à l'heure du départ, le tournoi est annulé, et les inscrits sont prévenus.

Article 6 · L'inscription et le rappel

On s'inscrit en un clic dans la salle du Freeroll, jusqu'au départ.

Quinze minutes avant le départ, chaque inscrit reçoit un e-mail de rappel, avec un bouton pour rejoindre la table.

Un inscrit qui ne vient pas n'est pas pénalisé en dehors du tournoi.

Article 7 · Le déroulement

Chaque joueur commence avec 3 000 jetons.

Les blindes montent à intervalles réguliers, affichés à la table.

Les joueurs sont répartis sur des tables de 9 au plus, regroupées à mesure que les joueurs sont éliminés, jusqu'à la table finale.

Chaque décision a un temps limité, affiché par un compteur. À la fin du compteur, le joueur checke s'il le peut, sinon il se couche.

Article 8 · La loyauté du jeu

Chacun joue pour soi. L'entente entre joueurs, le partage de cartes et le jeu à plusieurs comptes sont interdits.

Ludo peut retirer du classement un joueur qui triche.

Article 9 · L'aide de jeu

Les membres de La Fabrique jouent avec leur aide de jeu, le copilote, intégrée à la table. Chacun peut la masquer.

Les membres de Spincash jouent sans copilote.

Article 10 · Les joueurs absents : carton jaune et carton rouge

Un joueur absent ralentit toute la table. Deux cartons le mettent de côté, sans jamais le priver de ses jetons.

Le carton jaune. Il tombe après trois décisions de suite laissées au compteur. Un inscrit qui n'a pas rejoint la table au départ le reçoit tout de suite.

En carton jaune, les cartes du joueur se couchent toutes seules. Il paie ses blindes comme les autres.

Un clic sur « Je suis là » le remet en jeu aussitôt.

Le carton rouge. Il tombe si le joueur reste absent encore deux tours de table, et au moins deux minutes après le carton jaune. Sa chaise se libère. Ses jetons sont mis de côté.

Le retour. Pendant les 20 premières minutes du tournoi, le joueur au carton rouge peut revenir. Il revient avec ses propres jetons, moins les blindes payées pendant son absence. Il ne revient jamais avec un tapis neuf.

Après ces 20 minutes, il ne peut plus revenir. Il est classé à la place où il est sorti.

Un joueur revenu après un carton rouge n'a plus droit à la seconde chance de l'article 11.

Article 11 · La seconde chance

Un joueur éliminé pendant les 20 premières minutes peut revenir une fois, avec 1 500 jetons, la moitié du tapis de départ.

Ainsi, un joueur éliminé ou en retard ne revient jamais avec autant de jetons qu'un joueur présent depuis le départ.

Après ces 20 minutes, ou après une seconde élimination, il suit la fin du tournoi en spectateur.

Article 12 · Le tchat, la tribune et le respect

Un tchat accompagne chaque table. On y reste courtois.

Ludo peut effacer un message, et exclure son auteur du tournoi en cours en cas de propos injurieux, discriminants ou commerciaux.

Les spectateurs suivent le jeu depuis la tribune. Ils peuvent miser des jetons d'honneur, sans aucune valeur, sur le vainqueur. Le meilleur pronostic reçoit le badge « Œil de lynx ».

Article 13 · La voix et les sons

Une voix accompagne le tournoi : l'ouverture, les grands coups, le vainqueur.

Chaque joueur choisit sa voix parmi quatre : Victoria, Adrien, Léo ou Koraly. Il peut aussi couper tous les sons.

Une clochette prévient le joueur quand c'est à lui de jouer.

Article 14 · Le classement

Le classement suit l'ordre de sortie : le dernier joueur en jeu gagne le tournoi.

Après le tournoi, chaque membre de La Fabrique reçoit la revue de ses mains, et le tournoi s'inscrit dans son carnet.

Article 15 · Le lot

Le vainqueur reçoit une eBuyCard de 5 €, sauf si une autre dotation est annoncée pour un tournoi.

L'organisateur peut jouer, mais ne prend pas de lot. S'il termine dans les lots, son lot passe au joueur classé juste après lui.

Ludo contacte le gagnant par e-mail pour la remise du lot, dans les jours qui suivent le tournoi.

Le lot ne s'échange pas contre de l'argent.

Article 16 · Les données

Le Freeroll garde le nom affiché, les mains jouées et le classement, pour faire tourner le tournoi, la revue et le carnet.

Les messages du tchat s'effacent avec la soirée. Les données de jeu de plus de 12 mois s'effacent toutes seules.

Chaque joueur peut demander l’accès à ses données ou leur effacement à magicludor@gmail.com.

Article 17 · Les changements du règlement

Ce règlement peut évoluer. La nouvelle version est publiée dans la salle du Freeroll avant le tournoi où elle s’applique.

S’inscrire au Freeroll, c’est accepter le règlement en vigueur.

Fait à Pont-sur-Sambre, le 19 novembre 2026. Ludo Rius, pour la SASU LUDORIUS.