

WBTH

Règlement des classements — Saison 2026-2027

Classement Tournoi · Classement Bankroll · Championnat SitnGo

Ce document décrit comment sont calculés les points, la bankroll et les divisions du championnat SitnGo. Les montants sont exprimés en €WBTH, une monnaie fictive propre au club. Les calculs sont automatisés dans le classeur « WBTH Classements 2026-2027 » : toute modification d'un paramètre relève d'une décision du Conseil d'administration.

1. Vue d'ensemble

Classement	Événements pris en compte	Critère
Tournoi	MTT (soirée) et Magn'Event (journée)	Somme des points
Bankroll	Tous les événements (tirage, SitnGo, finale, MTT, Magn'Event)	Bankroll courante
Championnat SitnGo	Tirage, 4 rondes de 5 manches, finale	Vainqueur de la finale

2. Classement Tournoi (MTT + Magn'Event)

Les MTT et les Magn'Event forment un seul classement. Chaque tournoi rapporte des points selon le rang et le nombre de joueurs (le « field »). Le barème de points est **identique** pour les deux formats ; c'est la répartition de la bankroll qui récompense davantage le Magn'Event (voir §3).

2.1 Barème de points par écarts

- Le dernier joueur marque **1 point**.
- Chaque rang supérieur ajoute l'écart qui le sépare du rang suivant (tableau ci-dessous), jusqu'au 12e écart.
- Au-delà du 12e écart, chaque rang supplémentaire vaut **+1 point**.
- Le barème « petit field » s'applique en dessous de **18 joueurs** ; à partir de 18 joueurs, le barème « grand field ».

Écart entre les rangs	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13
Grand field (≥ 18)	25	15	10	3	3	3	10	2	2	2	2	5
Petit field (< 18)	20	13	8	3	2	2	5	2	2	2	2	5

2.2 Exemples de points selon le nombre de joueurs

Rang	10 joueurs	14 joueurs	20 joueurs	30 joueurs
1	58	68	90	100
2	38	48	65	75
3	25	35	50	60
4	17	27	40	50
5	14	24	37	47
6	12	22	34	44
7	10	20	31	41
8	5	15	21	31
9	3	13	19	29
10	1	11	17	27
11		9	15	25
12		7	13	23

Départage des ex æquo : ordre alphabétique du pseudo.

3. Classement Bankroll

- Chaque joueur démarre la saison avec **300 000 €WBTH**, y compris un nouveau membre arrivé en cours de saison.
- À chaque événement, la bankroll varie du **gain net** : gain reçu moins le buy-in payé.
- Un joueur absent ne gagne ni ne perd rien.
- Départage des ex æquo : ordre alphabétique du pseudo.

3.1 Tournois (MTT et Magn'Event)

- Buy-in : **6 000**. Prizepool = nombre de joueurs × 6 000 (pas de rake).
- Places payées : **25 % du field, arrondi à l'entier supérieur**.
- Le gain du rang r (de 2 à P) suit une loi de puissance : $\text{prizepool} \times (1 / r^k) / \sum (1 / i^k)$, arrondi à la centaine supérieure. Le 1er reçoit le reste du prizepool.
- **$k = 0,9$ pour un MTT** (répartition plus équilibrée) et **$k = 1,3$ pour un Magn'Event** (répartition favorisant le haut du classement).
- Aucun gain minimum n'est garanti : dans un gros Magn'Event, le dernier payé peut recevoir un peu moins que son buy-in.

Rang (gain brut)	MTT 10 j.	MTT 20 j.	Magn'Event 20 j.	Magn'Event 30 j.	Magn'Event 60 j.
1	31 400	49 200	61 900	82 300	145 200
2	16 900	26 500	25 200	33 600	59 300
3	11 700	18 400	14 900	19 900	35 000
4		14 200	10 300	13 700	24 100
5		11 700	7 700	10 200	18 100
6				8 100	14 300
7				6 600	11 700
8				5 600	9 800
9					8 400
10					7 400
11					6 500
12					5 800
13					5 200
14					4 800
15					4 400

Gain net = gain brut – 6 000. Exemple : le 1er d'un MTT à 10 joueurs gagne 31 400, soit +25 400 de bankroll ; les non-payés perdent 6 000.

3.2 SitnGo (tirage, manches, finale, table annexe)

- Buy-in : **10 000**. Pot = nombre de joueurs **présents à la table** × 10 000.
- Le pot est réparti selon le nombre de joueurs présents :

Joueurs à la table	1er	2e	3e	Exemple (gains nets)
3	2/3	1/3	—	+10 000 / 0 / -10 000
4	75 %	25 %	—	+20 000 / 0 / -10 000 ...
5	70 %	30 %	—	+25 000 / +5 000 / -10 000 ...
6 à 9	50 %	30 %	20 %	8 joueurs : +30 000 / +14 000 / +6 000 / -10 000 ...

La table annexe éventuellement jouée le soir de la finale compte dans la bankroll, sauf décision contraire pour l'événement concerné.

4. Championnat SitnGo

Le championnat oppose deux divisions : la table **Leader** (8 joueurs) et les **Challengers**. Le but est de gagner la table Leader de fin de saison.

4.1 Tirage de début de saison

Le SitnGo de tirage répartit les joueurs en tables. Les **4 premiers de chaque table** forment la table Leader ; tous les autres joueurs sont Challengers. Un nouveau membre arrivant en cours de saison commence Challenger.

4.2 Rondes et manches

La saison compte **4 rondes de 5 manches**. Le classement d'une ronde est la somme des points des 5 manches, calculé séparément pour chaque division.

Nb joueurs	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
3	8	3	1						
4	9	4	2	1					
5	10	5	3	2	1				
6	11	6	4	3	2	1			
7	12	7	5	4	3	2	1		
8	13	8	6	5	4	3	2	1	
9	14	9	7	6	5	4	3	2	1

- **Table Leader** : un absent marque 0 point ; les présents marquent les points d'une **table pleine de 8 joueurs**, quel que soit le nombre de présents. (La bankroll, elle, dépend du nombre réel de présents.)
- **Challengers** : les points dépendent du nombre réel de joueurs à la table ; plusieurs tables peuvent être jouées le même soir.

4.3 Montées et descentes

- À la fin de chaque ronde, les **5 derniers de la table Leader descendent** et les **5 premiers Challengers montent**.
- Pour monter, un Challenger doit avoir joué au moins une manche de la ronde.
- Les nouvelles divisions s'appliquent dès la première manche de la ronde suivante.

4.4 Départage au sein d'une ronde

À égalité de points, les joueurs sont départagés dans cet ordre :

- 1) le plus grand nombre de participations dans la ronde ;
- 2) le plus grand nombre de victoires dans la ronde ;
- 3) le meilleur rang obtenu lors de sa dernière manche jouée ;
- 4) le meilleur classement à la ronde précédente ;
- 5) l'ordre alphabétique du pseudo.

4.5 Finale

La table Leader issue des montées et descentes de la ronde 4 dispute la finale. **Le vainqueur de cette table remporte le championnat SitnGo de la saison**. Une table annexe peut être organisée pour les Challengers présents et les éliminés de la finale.

5. Calendrier 2026-2027

Événement	Dates
SitnGo de tirage	18/09/2026
SitnGo ronde 1	02/10 · 09/10 · 06/11 · 13/11 · 20/11/2026
SitnGo ronde 2	04/12 · 11/12/2026 · 08/01 · 15/01 · 22/01/2027
SitnGo ronde 3	05/02 · 26/02 · 05/03 · 12/03 · 19/03/2027
SitnGo ronde 4	02/04 · 14/05 · 21/05 · 04/06 · 11/06/2027
Finale SitnGo	18/06/2027
MTT	25/09 · 16/10 · 27/11 · 18/12/2026 · 26/03 · 30/04 · 28/05 · 25/06/2027
Magn'Event	11/10/2026 · 05/12/2026 (Téléthon) · 29/01/2027 (Monster Stack 24 h) · 24/04/2027 (20 ans) · 27/06/2027

Le calendrier peut évoluer ; les classements prennent en compte tout événement ajouté en cours de saison.