



Toufflers Hold'em Poker

-- Règlement Intérieur --

Table des matières

1. Généralités.....	2
2. Inscriptions	3
3. Fonctionnement	3
4. Le Jeu	4
4.1. Règles de savoir-vivre :	4
4.2. Les sanctions :	4
4.3. Règles de jeu :	4
a) Placement :	4
b) La donne :.....	5
c) Les jetons et les cartes.....	6
d) Retard et absence :	6
e) Les cartes flashées ou vues.....	6
f) Les cartes mortes.....	6
g) Les cartes dévoilées.....	7
h) Les blinds et les changements de place.....	7
i) Les actions et les relances	7
j) L'étalage	9
k) L'effet rétroactif	10
l) Le chip-race.....	10
5. -- Règlement annexe du championnat mode TOURNOI --.....	11
5.1. Généralités.....	11
5.2. Durée.....	11
5.3. Déroulement.....	11
5.4. Classement.....	12
5.5. Structure.....	12
a) Structure des blinds :	12
b) Répartition des jetons :	13
c) Répartition des points :	13
5.6. La Grande Finale.....	13
6. -- Règlement annexe du championnat mode CASH GAME --.....	14
6.1. Généralités.....	14
6.2. Durée.....	14
6.3. Bankroll et Cave.....	14
6.4. Déroulement.....	15
6.5. Classement.....	16
6.6. Structure.....	16





1. Généralités

- ▶ Cette association (à but non lucratif fondée sur la loi 1901) permet l'initiation et facilite la rencontre de joueurs de poker qui désirent jouer dans un cadre amical.
- ▶ Dans ce cadre, il est demandé à tous les adhérents, de rester courtois quelque soit les circonstances et de respecter chaque adhérent et personne extérieure. Toute personne ne respectant pas cette règle pourrait se voir exclure.
- ▶ Afin de pratiquer notre passion, des locaux sont mis a disposition de l'association, ces locaux sont la propriété de la commune, il est donc demandé à tous les adhérents de les respecter.
Toute dégradation volontaire sera sanctionnée.
- ▶ De même, l'association investit régulièrement dans du matériel afin de rendre la pratique de notre discipline agréable, il est donc demandé à chacun de prendre soin de celui-ci.
- ▶ Rappel à tous les fumeurs, depuis le 1^{er} Février 2008, le décret publié au Journal Officiel du jeudi 16 Novembre 2006 concernant les conditions d'application de l'interdiction de fumer dans les lieux publics est en application. Il est donc strictement interdit de fumer dans les locaux, quelques soient les lieux des rencontres.
- ▶ Même si le Poker est un jeu d'argent, **il est strictement interdit de jouer de l'argent réel** au sein d'une association.
- ▶ Il est interdit de ramener ses propres boissons (seul de l'eau est autorisé). Les personnes désirant prendre une collation pourront bénéficier du « bar » de l'association.
- ▶ Il est strictement interdit de se servir en collation ou autre, seul un membre du conseil d'administration peut vous servir.
- ▶ Toute personne a le droit de faire des dons à l'association.



2. Inscriptions

- ▶ Afin de pouvoir rejoindre l'association, il est nécessaire d'être majeur. Le Bureau se réserve le droit de demander une pièce d'identité lors de l'adhésion.
- ▶ Une cotisation annuelle a été fixée avec 2 formules d'inscription au choix, une trimestrielle à 10 € et une annuelle à 30 € et ce pour la saison 2008-2009 commençant le 01/09/2008 et terminant le 31/08/2009.
- ▶ Les trimestres sont élaborés pour la saison 2008-2009 et définis de la manière suivante :
 - 1^{er} trimestre : du 01/09/2008 au 30/11/2008
 - 2^{ème} trimestre : du 01/12/2008 au 28/02/2009
 - 3^{ème} trimestre : du 01/03/2009 au 31/05/2009
 - 4^{ème} trimestre : du 01/06/2009 au 31/08/2009
- ▶ Toute adhésion en cours de trimestre est payée pour le trimestre en cours.
- ▶ Pour participer aux rencontres, il vous est demandé d'être en régularité avec l'inscription; dans le cas contraire, le Bureau a le droit de vous le rappeler et de refuser votre entrée.
- ▶ Les admissions et les radiations se font par les membres du Bureau.

3. Fonctionnement

- ▶ Le Conseil d'administration ou « Bureau » est élu jusqu'au mois de septembre 2010 et est composé des personnes suivantes :

Le Président : M. SMOLARCZYK Jan-Stéfan Tel.: 06.13.21.74.05 Mail : jan_stefan@hotmail.com	Le Trésorier : M. HILLAIRET Loïc Tel : 06.61.46.48.33 Mail : loic.hillairet@gmail.com	Membre actif : M.DEGRANDSART Sébastien
Le Vice Président : M. GROUWET Simon Tel : 06.87.09.19.63 Mail : hairness@hotmail.fr	Le Secrétaire : M.POTELLE Laurent Tel : 06.30.40.53.99 Mail : fpc59@free.fr	Membre actif : M.DESPRESZ Maxime

- ▶ La qualité de membre peut se perdre par la démission, le décès ou la radiation prononcé par le conseil d'administration pour non-paiement de la cotisation ou pour motif grave (pour non respect du règlement).
- ▶ L'assemblée générale ordinaire comprend tous les membres de l'association, elle se réunit chaque année au mois de septembre pour un bilan.
- ▶ Tous les deux ans lors de cette assemblée les membres du conseil sont rééligibles au scrutin secret.
- ▶ Toute personne a le droit de faire des dons à l'association.



4. Le Jeu

4.1. Règles de savoir-vivre :

▶ Lorsque la partie est commencée, il est demandé à chacun de respecter les règles élémentaires de jeu qui suivent, tout manquement à ces règles pourra entraîner des sanctions :

- Toute attitude excessive pouvant gêner le confort des autres participants peut donner lieu à des sanctions.
- Ne pas commenter un coup (donner les probabilités, les tirages possibles...etc) alors que l'on n'est plus en jeu.
- Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours.
- Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive.
- Ne pas donner d'indication sur sa main lorsqu'on folde alors que d'autres joueurs sont encore en jeu.
- Ne pas regarder la main foldée d'un adversaire sans son autorisation.
- Ne pas regarder la main d'un adversaire encore en jeu sans son autorisation.
- Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau sans l'accord de tous les joueurs entrés dans le coup.
- Il est interdit aux adhérents de se servir seul en jetons.

4.2. Les sanctions :

▶ Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :

- Avertissement (warning).
- Suspension momentanée du tournoi pour un tour de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevées.
- Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

▶ Les membres du Bureau sont les seuls habilités à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, les membres peuvent directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

▶ Les membres du Bureau se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort des participants.

4.3. Règles de jeu :

a) Placement :

▶ Les places seront tirées au sort quelle que soit la méthode employée.



b) La donne :

- ▶ Ce sont les joueurs qui donnent à tour de rôle.
- ▶ Le premier donneur est déterminé par tirage au sort (Dealers).
- ▶ Le mélange des cartes est obligatoire. C'est le donneur qui mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper en utilisant une cut-card et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas.
- ▶ Si une carte est retournée, la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler.
- ▶ Si le flop est exposé sans carte brûlée :
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est connu alors la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est inconnu alors le flop est de nouveau mélangé et redonné en brûlant une carte.
- ▶ Si le flop est exposé avec deux cartes brûlées :
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est connu alors la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu alors le flop et une des cartes brûlées sont de nouveau mélangés et redonnés sans brûler de carte.
- ▶ Si le flop est exposé avec 4 cartes :
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est connu alors la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - Soit l'ordre d'apparition des cartes est inconnu alors le flop à 4 cartes est de nouveau mélangé et redonné sans brûler de carte.
- ▶ Si la turn ou la river est exposée sans carte brûlée alors cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
- ▶ Toute répétition exagérée de fausse donne de la part d'un joueur sera sanctionnée.
- ▶ Si le flop est prématuré alors le flop seul est repris, mélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).
- ▶ Si le turn est prématurée alors le turn seule est mis de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est de nouveau mélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.
- ▶ Si la River est prématurée alors la river seule est reprise, mélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.
- ▶ Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold).
- ▶ Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.
- ▶ Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, alors son jeu est considéré comme mort mais les autres joueurs continuent le coup.
- ▶ Il y a fausse donne quand :
 - La toute 1^{ère} ou 2^{ème} carte est retournée
 - Une seconde carte retournée
 - Mauvais ordre de donne
 - Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée)
- ▶ Si deux joueurs après les blinds avaient misé avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.



c) Les jetons et les cartes

- ▶ Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles.
- ▶ Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac).
- ▶ Les jetons doivent rester sur la table même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné.

d) Retard et absence :

- ▶ Concernant les retardataires :
Si ceux-ci ont prévenu de leurs retards, ils reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevés.
Si ceux-ci n'ont pas prévenu de leurs retards, ils ne pourront participer aux tournois.
- ▶ Concernant les joueurs « levés de table » : ils sont considérés comme absents, leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevés. Un joueur doit être assis à sa place au moment où le donneur finit la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.
- ▶ Un joueur absent de la table au moment de la donne de la table : ses cartes lui sont distribuées et enlevées immédiatement avant le premier tour de mise. Un joueur doit être assis à sa place lors de la distribution de la dernière carte pour ne pas être considéré comme absent.
- ▶ Un joueur ne peut agir qu'assis.

e) Les cartes flashées ou vues

- ▶ Si une carte est annoncée « vue », seul son propriétaire (et seulement s'il n'a pas touché cette carte) peut décider de la conserver ou pas. S'il ne la conserve pas, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur.

f) Les cartes mortes

- ▶ Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes.
- ▶ Passer (fold) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.
- ▶ Toute main jetée ayant touché une carte morte est irrémédiablement morte.
- ▶ En l'absence de ligne sur la table, toute main jetée n'ayant pas touché le ballot ne peut être récupéré par le joueur qu'exceptionnellement.
- ▶ Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé « raisonnable » le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaires. Ce délai chronométré peut être demandé par le donneur, un adversaire ou le joueur lui-même.
- ▶ Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des sanctions.
- ▶ Est morte toute main ramassée, même accidentellement (le joueur doit protéger ses propres cartes). Si un joueur s'est fait prendre son jeu mais que ses dernières mises n'ont pas encore été payées ni relancées, il peut récupérer cette partie de ses mises.



g) Les cartes dévoilées

▶ Il est strictement interdit de **révéler son jeu** (ou une partie de son jeu) en annonçant ou en montrant sa main **avant la fin d'un coup** (c'est-à-dire quand des joueurs peuvent encore miser). Cela est valable même si le joueur désirant dévoiler son jeu est le dernier à pouvoir encore miser (l'adversaire étant à tapis). Cet acte sera sanctionné (mais la main reste en jeu). Cette règle a pour but d'isoler le joueur dans sa décision (aucune réaction possible des autres joueurs ou du public) et à combattre la collusion (pas de passage d'information).

h) Les blinds et les changements de place

▶ Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs entre deux tables. Les nouvelles places seront affichées par le logiciel de jeu.

▶ On retire les places au sort uniquement pour la Table finale.

▶ Les blinds sont joués, le gros blind a le droit de relancer même s'il a seulement été suivi.

▶ Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués si le coup suivant n'est pas commencé.

▶ Le coup suivant commence au mélange des cartes.

▶ Un nouveau joueur qui arrive à une table et en remplace directement un autre joue. Il reçoit des cartes et assume les obligations ou les avantages de sa position (qu'il soit de gros blind, petit blind ou donneur).

▶ Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à gauche du nouveau donneur passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.

▶ Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et situé à l'emplacement du nouveau donneur peut jouer immédiatement mais la donne passe à sa gauche.

▶ Dans tous les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.

▶ Si le nouveau petit blind est sortant, il n'y en a pas et le donneur donne deux fois.

▶ Si le nouveau donneur est sortant, l'ancien redonne 1 fois.

▶ Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite (il venait d'être petit blind ou gros blind à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.

▶ En tête-à-tête il y a inversion, le donneur mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind.

▶ Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient donneur même si cela fait rester la donne deux fois de suite sur le même joueur.

▶ Un joueur éliminé doit quitter la table et s'annoncer aux responsables. **Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table du tournoi.**

i) Les actions et les relances

▶ Le « check-raise » est autorisé.

▶ Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance vous engage et devient obligatoire. Par contre en cas de malentendu et en l'absence de croupier se sont les actes qui seront jugés.



- ▶ Comment relancer :
 - Soit en mettant sur le tapis le montant **total en une fois**.
 - Soit en annonçant clairement **le montant total** (avant de la placer sur le tapis).
 - Soit en annonçant clairement « relance » (avant de procéder à l'un des actes précédents).

- ▶ Taper plusieurs fois la table signifie « parole » (check) si personne n'a encore misé dans le tour ou « passer » (fold) s'il y a déjà eu des mises.
- ▶ **Toute ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.**
- ▶ Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal au gros blind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double du gros blind.
- ▶ Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind après le flop, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind ex : gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum 130.
- ▶ Toute relance doit au moins être égale au montant de la mise (ou relance) précédente et ne jamais être inférieur au gros blind (sauf en cas de « tapis ») ex: ouverture à 100, relance à 400, sur- relance minimum 700.
- ▶ Si une mise trop petite est faite par erreur :
 - Mise (bet ou call) insuffisante, le complément sera imposé au joueur.
 - Relance insuffisante sans annonce de relance : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call).
 - Relance insuffisante avec annonce de relance, le complément sera imposé au joueur.
- ▶ Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour de mises est terminé.
- ▶ Toute erreur de mise qui est constaté avant la réunion des jetons, doit être rectifié à partir de l'erreur et les joueurs ayant agit après l'erreur peuvent changer de décision. Après la réunion des jetons le pot est définitivement considéré comme complet.
- ▶ Un joueur misant de **manière répétitive au centre du tapis** au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.
- ▶ En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer (toujours au minimum du montant du gros blind ou de la mise ou relance d'origine)
- Exemple : ouverture à 200, tapis à 290, relance minimum à 490 (total). Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer.*
- ▶ Toute action **annoncée avant son tour devient obligatoire** si la situation ne change pas entre temps (donc uniquement après : abandon – parole – suivi). Dans le cas contraire (après ouverture ou relance) le fautif peu changer d'annonce mais ne peut alors relancer que s'il avait lui-même déjà changé la situation (fait une ouverture ou relancé). Si deux joueurs agissent simultanément: le deuxième est considéré ayant agit avant son tour.
- ▶ Tout joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des sanctions.
- ▶ Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée.



▶ Miser un jeton seul et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

j) L'étalage

▶ Tous les joueurs prétendant gagner à l'étalage doivent montrer leurs mains. C'est au dernier relanceur du dernier tour de mise (ou au premier de parole s'il n'y a pas de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner.

▶ C'est au prétendant vainqueur de vérifier les abandons ou les montants payés par ses adversaires avant de jeter ou de montrer son jeu (cette règle concerne beaucoup de litiges). Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré.

▶ Le jeu montré par le vainqueur à l'étalage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous les joueurs présents.

▶ Les cartes parlent. Néanmoins si une mauvaise annonce (trop élevée par exemple) fait jeter leurs cartes à des adversaires qui, au vu de l'erreur, prétendent ensuite qu'ils avaient un jeu plus fort, ces derniers perdent quand même le pot parce qu'ils ont jeté leurs cartes. Une mauvaise annonce jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée.

▶ Un jeu gagnant par abandon, s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.

▶ Les joueurs hors du coup ne peuvent se montrer les cartes (puisqu'elles ont été jetées).

▶ Quand il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu possédant des jetons avant la fin du coup, toutes les cartes des joueurs encore en jeu sont révélées.

▶ En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du donneur.

▶ Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.

▶ Si deux joueurs sont éliminés en même temps, le plus riche au début du coup sera classé avant.

▶ Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

▶ Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.



k) L'effet rétroactif

- ▶ Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : le coup suivant commence au mélange des cartes.
- ▶ Le pot est considéré comme complet lorsque les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.

l) Le chip-race

- ▶ Le chip race est effectué par le nouveau donneur. Il distribue alors une carte par jetons en partant de sa gauche.
- ▶ Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur.
- ▶ En cas d'égalité l'ordre d'attribution est la suivante : Pique, Coeur, Carreau, Trèfle.
- ▶ Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les 2 plus fortes cartes ou plus.
- ▶ Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires de la table, arrondi au-dessus.
- ▶ Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques chips le joueur participe d'abord au chip race normalement. S'il se retrouve sans aucun jeton à la suite du chip race on lui donne un jeton de la nouvelle valeur minimum.
- ▶ Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont retirés du tournoi.



5. -- Règlement annexe du championnat mode TOURNOI --

5.1. Généralités

▶ En plus du règlement de jeu et du règlement interne à l'association (règlements permettant la tenue, la gestion de nos parties de poker, le comportement à avoir,...), une annexe est ajoutée afin de spécifier les particularités de chaque mode de jeu. En effet, ces particularités nous obligent à clarifier certains points spécifiques tels que le buy-in ou la cave, le classement, la durée, les choses à faire et ne pas faire, et c'est pour cela que nous établissons ce « Règlement annexe ». Bien entendu, nous ne parlerons ici que de somme fictive en dollar.

▶ Le championnat mode TOURNOI est géré de manière informatisée (ex : gestion du classement).

5.2. Durée

▶ Le classement du championnat mode TOURNOI est établi par trimestre durant les trois premiers trimestres de la saison.

Trimestre 1 : du 01/09/2008 au 30/11/2008

Trimestre 2 : du 01/12/2008 au 28/02/2009

Trimestre 3 : du 01/03/2009 au 31/05/2009

La saison THP comporte donc 3 championnats mode TOURNOI.

▶ Le championnat mode TOURNOI a lieu chaque dimanche et ce, de 17h00 à 20h30 pour celles et ceux qui le désirent.

▶ Chaque trimestre, les trois premiers du classement final recevront un ou plusieurs lots en plus d'un ticket d'entrée pour la Grande Finale qui aura lieu courant Juin durant le 4^{ème} trimestre.

▶ A la fin des trois trimestres, il y aura, par conséquent, 9 joueurs qui posséderont un ticket pour la Grande Finale. Chaque participant à cette Grande Finale recevra un lot et les trois premiers seront proclamés meilleurs joueurs de tournoi de l'association THP pour la saison en cours.

5.3. Déroulement

▶ Chaque dimanche un tournoi comptant pour le classement du championnat mode TOURNOI sera organisée et ce, de 17h00 à 20h30.

▶ **Chaque adhérent absent à 17h00 précise ou n'ayant prévenu de son retard se verra refuser la possibilité d'entrer dans la partie en cours mais pourra, par contre, jouer en championnat mode CASH GAME ou en table « loose » à condition d'être, pour le mode Cash Game, adhérent (= personne ayant réglé sa cotisation).**

▶ Si un joueur prévient de son retard, alors un stack de 1 000\$ lui sera attribué, les blinds et big blinds seront posés à sa place et, à son arrivée, il pourra entrer dans la partie en cours sans aucune contrepartie.



▶ En fin de partie, en fonction du nombre de joueurs et de la position de chacun, des points sont attribués automatiquement par le logiciel de gestion du tournoi.

▶ Si plusieurs joueurs sont encore en course à la fin de la journée, il sera alors établi un calcul des stacks de chaque joueur et le classement sera réalisé selon la valeur des stacks respectifs (le plus grand stack sera le vainqueur, le deuxième plus grand stack sera second et ainsi de suite).

5.4. Classement

▶ Le classement est établi en temps réel et consultable sur le site <http://www.thpoker.fr> Celui-ci est calculé en fonction du nombre de points obtenus par chaque joueur sur le trimestre.

Chaque fin de trimestre, les trois joueurs ayant accumulé le plus de points sont donc proclamés vainqueurs du championnat trimestriel en cours. A ce titre, il leur sera remis un ou plusieurs lots en plus d'un TICKET d'entrée pour la Grande Finale. (3 tickets à gagner par trimestre soit 9 tickets au total).

▶ **Attention** : si un des joueurs a déjà gagné un TICKET lors d'un précédent trimestre, son TICKET nouvellement gagné sera rétrocédé au(x) joueur(s) le mieux classé du trimestre ne possédant pas de ticket. Par contre, aucune rétrocession des lots ne sera effectuée.

▶ En cas d'égalité de points entre plusieurs joueurs, il sera procédé au calcul suivant pour déterminer le classement :

Nombre de points / Nombre de participations

Suite à ce calcul, le joueur ayant le chiffre le plus grand sera le joueur le mieux classé.

5.5. Structure

▶ Le stack de départ de chaque joueur est de 1 000 \$.

a) Structure des blinds :

Level 1 : 5/10 \$ - 20 minutes

Level 2 : 15/30 \$ - 20 minutes

Level 3 : 30/60 \$ - 20 minutes

Level 4 : PAUSE – 10 minutes – Chip race 5 \$

Level 5 : 50/100 \$ - 20 minutes

Level 6 : 100/200 \$ - 20 minutes

Level 7 : 200/400 \$ - 20 minutes

Level 8 : PAUSE – 10 minutes – Chip race 25 \$ et 50 \$

Level 9 : 400/800 \$ - 20 minutes

Level 10 : 500/1000 \$ - 20 minutes

Level 11 : 1000/2000 \$ - 20 minutes



b) Répartition des jetons :

Répartition des jetons :		
Valeur du jetons (en \$)	Quantité	Total (en \$)
5	10	50
25	6	150
50	6	300
100	5	500
500	0	0
1000	0	0
Valeur totale (en \$) :		1000

c) Répartition des points :

Les points sont répartis de manière automatique par le logiciel de gestion du tournoi.

Celui-ci, en fonction du nombre de joueurs, attribue un pourcentage du prizepool (somme totale des jetons en \$ impliqué dans le tournoi).

5.6. La Grande Finale

- ▶ Comme indiqué précédemment, chaque gagnant d'un TICKET pour la Grande Finale sera convoqué pour celle-ci qui se déroulera durant le mois de juin de la saison en cours.
- ▶ Chaque participant à cette Grande Finale remportera un lot même s'il est absent.
- ▶ En cas d'absence, le joueur ne pourra se faire représenter par une autre personne.
- ▶ Une structure spéciale dite « DEEPSTACK » (structure de jeu lente) sera mise en place pour cet événement et la partie durera plus longtemps que prévue (un horaire spécifique sera alors aménagé).
- ▶ A la fin de cette Grande Finale, les trois joueurs terminant sur le podium seront déclarés « Champions et meilleurs joueurs de tournoi de l'association THP de la saison ».

6. -- Règlement annexe du championnat mode CASH GAME --

6.1. Généralités

- ▶ En plus du règlement de jeu et du règlement interne à l'association (règlements permettant la tenue, la gestion de nos parties de poker, et concernant le comportement à avoir,...), une annexe est ajoutée afin de spécifier les particularités de chaque mode de jeu.



En effet, ces particularités nous obligent à clarifier certains points spécifiques tels que le buy-in ou la cave, le classement, la durée, les choses à faire ou ne pas faire, et c'est pour cela que nous établissons ce « Règlement spécifique ». Bien entendu, nous ne parlons ici que de bankroll et de cave (somme fictive en dollar).

▶ Le championnat mode CASH GAME est géré de manière informatisée (ex : gestion des bankrolls, classement, etc...).

6.2. Durée

▶ Le championnat mode CASH GAME de l'association THP et donc, son classement, est établi par trimestre durant toute la saison.

Trimestre 1 : du 01/09/2008 au 30/11/2008

Trimestre 2 : du 01/12/2008 au 28/02/2009

Trimestre 3 : du 01/03/2009 au 31/05/2009

Trimestre 4 : du 01/06/2009 au 31/08/2009

La saison THP comporte donc 4 championnats mode CASH GAME.

▶ Le championnat mode CASH GAME a lieu chaque dimanche de 17h00 à 20h30 pour celles et ceux qui le désirent.

▶ Chaque trimestre, les 3 premiers du classement établi recevront un ou plusieurs lots.

6.3. Bankroll et Cave

▶ A chaque premier dimanche d'un trimestre composant la saison, les compteurs sont remis à zéro.

▶ Chaque joueur se voit créditer d'une bankroll fictive de 8 000 \$.

▶ Pour intégrer une partie de cash game, le joueur se doit de demander une cave (cave = montant souhaité de jetons en \$ pour jouer) auprès d'un membre du conseil d'administration qui se chargera, **immédiatement**, de mettre à jour le fichier de gestion informatisée du championnat mode CASH GAME.

▶ La cave maximum autorisée est de 1 000 \$.

▶ Un joueur peut recaver (prendre une nouvelle cave si sa précédente cave a été perdue partiellement ou en totalité) et ce, 1 fois par dimanche à hauteur de sa bankroll. Cela signifie donc qu'un joueur ne peut bénéficier que de 2 caves par dimanche. Pour recaver, son stack (soit le montant en dollar des jetons du joueur) doit d'être inférieure ou égale à 200\$ sa recave peut être de 1000 \$ ce qui signifie que le joueur, si il décide de recaver à 200 \$, aura un stack de 1 200\$ au maximum.

▶ Un joueur ne peut prendre qu'une recave à la fois.

▶ Si un joueur n'a plus de bankroll avant la fin du trimestre alors il ne pourra plus jouer au mode cash game durant le trimestre en cours mais pourra ouvrir une table loose (table n'ayant aucun classement).

▶ La bankroll d'un trimestre ne s'accumule pas avec celle du trimestre suivant car le classement est établi sur un seul trimestre et les comptes (bankroll) sont remis à zéro à chaque nouveau trimestre.

6.4. Déroulement

▶ Chaque dimanche, une partie de cash game pourra être ouverte (en fonction des demandes). Pour ouvrir une table de cash game, il faudra au minimum deux joueurs présents. Un joueur peut entrer ou sortir d'une partie de cash game à n'importe quel moment.



▶ Chaque joueur désirant entrer dans une partie de cash game devra demander une cave (cave = montant souhaité de jetons en \$ et ce, pour jouer) auprès d'un membre du conseil d'administration qui se chargera, **immédiatement**, de mettre à jour le fichier de gestion informatisée du championnat mode CASH GAME.

▶ **Entrer dans une partie en cours :**

Un joueur peut intégrer la partie à n'importe quel moment à condition qu'un siège est libre.

Pour intégrer une partie en cours, le joueur peut se positionner sur n'importe quelle place libre et devra s'acquitter du montant de la Big Blind (soit 10 \$) ou, d'attendre d'arriver en position de Big Blind, auquel cas, il ne recevra aucune carte jusqu'à ce moment précis.

▶ **En cours de partie :**

Un joueur quittant la table plus de 10 minutes sera considéré comme quittant la table. Son stack sera alors remis à un membre du conseil d'administration qui le mettra de côté en attendant le retour du joueur. Le siège occupé précédemment par le joueur devient alors libre.

Si un joueur étant Small Blind ou Big Blind n'est pas présent à table lorsque c'est à son tour de parler, alors ses cartes sont FOLDEES et, lorsqu'il revient à table (sous réserve que cela ne dépasse pas les 10 minutes), il devra de nouveau s'acquitter du droit d'entrer de 10\$ pour jouer ou, attendre d'être en position de Big Blind.

Si un joueur n'étant ni Small Blind, ni Big Blind n'est pas présent à table lorsque c'est à son tour de parler, alors ses cartes sont FOLDEES. Il n'aura pas de pénalité lors de son retour à table (sauf s'il est, entre temps, passé Small Blind ou Big Blind). Tout cela, bien entendu, dans la limite accordée de 10 minutes d'absence à une table.

Il est interdit de donner une partie ou totalité de ses jetons à un autre joueur pour quel que soit le motif. Une sanction serait alors appliquée si une telle faute serait vue.

Si un joueur souhaite prendre une nouvelle cave (relever), il devra s'adresser à un membre du CA qui lui remettra une nouvelle cave du montant choisi par le joueur à condition que celle-ci ne dépasse pas les 1000\$ et qu'il dispose d'une bankroll suffisamment créditée.

Le membre du CA mettra alors **immédiatement** à jour le fichier de gestion informatisée.

▶ **Quitter une partie :**

Un joueur souhaitant quitter une partie prendra la totalité de ses jetons présents à table et devra comptabiliser ceux-ci.

Une fois cela fait, il devra remettre ses jetons à un membre du CA en annonçant le compte qu'il a fait. Le membre du CA comptabilisera le stack de nouveau, **devant le joueur afin d'éviter tout malentendu**, puis l'intégrera dans le fichier de gestion informatisée du championnat mode CASH GAME et ce, en temps réel.

6.5 Classement

▶ Le classement est donc établi en temps réel et consultable sur le site <http://www.thpoker.fr>

▶ Celui-ci est fait en fonction du montant de la bankroll de chaque joueur.

▶ A la fin de la session du dernier dimanche de chaque trimestre, les 3 premiers du classement se verront remettre un ou plusieurs lots pour leur performance.

6.6 Structure

▶ Le championnat mode CASH GAME ne comporte pas de niveau (ou level) et donc pas d'augmentation des blinds durant la partie.

▶ La partie commence donc aux blinds 5\$/10\$ et ce jusqu'à la fin de celle-ci.

