



REGLEMENT DE LA COMPETITION DE POKER

12H Chrono du POKER

A) LES REGLES DE JEU

- 1/ Tout joueur participant au tournoi accepte de respecter les présentes règles de jeu et de se comporter de façon loyale et courtoise.
 - 2/ Tout comportement ayant volontairement pour finalité de perturber le déroulement du tournoi, en ce compris tout propos incorrect, injurieux ou agressif, de même toute manœuvre contraire à l'intérêt général des participants conduiront à une sanction des joueurs fautifs. Pourront notamment être sanctionnés le fait de toucher les cartes ou les jetons des autres joueurs, de ralentir la partie de parler de façon indiscrete.
 - 3/ Joueurs en retard : Les joueurs inscrits n'étant pas encore présents au moment de la distribution de la première « main » seront, à la discrétion du directeur du tournoi, assignés à une place et se verront attribuer leurs jetons et leurs cartes. Si lorsque leur tour de jeu arrive, les joueurs sont toujours absents, le joueur au bouton soustraira de leurs jetons « les Blinds (Small et Big) » et les engagera à leurs places. En principe, si les joueurs absents ne sont pas arrivés avant le fin du deuxième niveau de « Blind », tous les jetons sont retirés de la table et les joueurs seront déclarés forfait.
 - 5/ La place des joueurs sera fixée par tirage au sort et ne sera pas modifiable. L'organisateur peut décider de procéder à un tirage au sort des places. En principe, aucun changement de siège par un joueur n'est permis après le début du tournoi sauf dans l'hypothèse où le directeur pour des motifs de sécurité et/ou de sincérité du jeu assigne au joueur une place différente.
par équipe de 2 joueurs
 - 6/ Les tables du tournoi seront en nombre de joueurs par table, équilibrées en permanence. Si un joueur doit être déplacé d'une table vers une autre, le joueur au « Big Blind » sera automatiquement sélectionné et sera placé au plus proche à gauche du « Big Blind » de la nouvelle table, si plusieurs places sont vacantes. Un nouveau joueur ne peut pas entrer dans la partie entre le bouton et le « Small Blind ». Il doit attendre que le bouton passe.
 - 7/ Toutefois, au fur et mesure que les joueurs sont éliminés, les tables sont fermées, les joueurs d'une table fermée sont dirigés vers les sièges vacants sur d'autres tables. Les joueurs qui changent de tables assument les obligations de leur nouvelle place. Ils peuvent avoir la première mise obligatoire (Big Blind) ; la deuxième mise obligatoire (Small Blind) et même le « bouton ». La seule place où le joueur ne peut pas être servi est entre le « Small Blind » et le « bouton ».
- Lorsque le tournoi sera arrivé à un nombre réduit de tables (tout dépend du nombre de participants au début), les places pourront être de nouveau tirées au sort.
- 8/ Un tirage au sort pour le « bouton » sera effectué à la table numéro 1 et le résultat du tirage s'imposera à toutes les tables du tournoi. Pour la table de la finale, un nouveau tirage sera effectué. La position du « Bouton » est attribuée au joueur tirant la plus haute carte. Le « bouton » reste en position jusqu'à ce que les « Blinds » soient mises. Les joueurs doivent miser les «



Blinds » à chaque tour. Le bouton peut rester devant le même joueur durant deux « mains » consécutives (voir article 25)

9/ Il sera attribué à chaque équipe un nombre de jetons ayant pour valeur 2000 jetons ainsi qu'une carte leur permettant de récupérer les add-ons de 1000 et 2000. Les jetons n'ont pas de valeur numéraire.

10/ Tous les jetons doivent être disposés de manière visible en permanence. Les joueurs ne doivent jamais dissimuler leurs jetons lors du tournoi, en particulier en cachant les jetons de plus forte valeur derrière les autres jetons ou dans leurs poches. A défaut de respecter cette règle, les dits jetons pourront être retirés du tournoi et une sanction pourra être infligée aux joueurs, laquelle pourra aller jusqu'à la disqualification du joueur.

11/ Tout joueur qui sera pris à subtiliser des jetons sera définitivement exclu et son identité sera diffusée à l'attention des clubs et/ou associations en faisant la demande.

12/ Seuls les jetons distribués dans le cadre du tournoi peuvent être utilisés par les joueurs, l'usage d'autres jetons est interdit et les jetons ne faisant pas partie du tournoi ne sont pas acceptés sur la table.

13/ Les joueurs, qu'ils soient impliqués dans une « main » ou non, ne doivent en aucun cas parler des « mains » ou des cartes jetées jusqu'à ce que la partie soit terminée. En cas de non respect de cette règle, une sanction pourra être infligée.

14/ Les « Blinds », sont augmentées à intervalles réguliers prévus à l'avance, mais modifiables par le directeur du tournoi dans l'intérêt du tournoi. Le directeur du tournoi est responsable de la gestion dans le temps des changements de niveaux des « Blinds ». Le directeur du tournoi peut déléguer cette tâche à une personne de son choix.

15/ Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre et le tour de chaque joueur devra être respecté. Pour recevoir une « main », les joueurs doivent être assis à leur place quand le joueur en charge de la donne finit de distribuer les cartes. Si le joueur n'est pas à sa place à ce moment là, sa « main » sera perdue et les cartes seront « brûlées » immédiatement par le joueur en charge de la donne avant même de commencer le premier tour d'enchères.

16/ Si un joueur quitte la table pour quelques raisons que ce soit et revient avant l'expiration d'un délai de 20 minutes, pendant son absence, toutes ses « mains » seront « jetées ». Il assumera ses « Blinds » et se verra distribuer ses « mains ». Le joueur en charge de la donne engagera les « Blinds » pour le joueur absent. Si le joueur absent est déplacé à une autre table, ses jetons seront déplacés et ses obligations seront assumées.

17/ Quand ils relancent, les joueurs doivent soit annoncer verbalement le montant de leurs relances, soit pousser les jetons en une seule fois, afin d'éviter les « String Bets ».



18/ Chaque joueur doit obligatoirement respecter son tour de parole. Dans l'hypothèse où le joueur prend son tour de parole à la place d'un autre, il commet une faute. Par conséquent, quelque soit la décision que sera amenée à prendre le directeur du tournoi consécutivement à cet incident, la décision sera prise de façon à ce que le joueur fautif ne puisse pas en tirer profit. La parole est ensuite rendue au joueur lésé qui n'a pas eu son tour de parole.

La déclaration verbale du joueur fautif est maintenue uniquement si le joueur lésé check, suit ou passe. Seule une vraie « relance » du joueur lésé va libérer le joueur fautif.

19/ Une vraie « relance » doit être au moins du double de la mise ou de la « relance » précédente. Si le joueur fait une « relance » de 50 % ou plus, que la mise ou la « relance » précédente, mais moins que le double, cette « relance » constitue une « fausse relance », il sera alors demandé au joueur de faire une « relance » complète. Si la fausse « relance » est inférieure à 50 % d'une vraie relance, il ne peut que suivre.

Les « sous-relances » (ou encore dénommées « fausses relances ») sont seulement permises si le joueur met son tapis. Une « sous-relance » ne donne pas le droit de relancer à un joueur ayant déjà joué.

20/ Lorsqu'un joueur se trompe sur le montant d'une mise pour suivre (Exemple : Pour suivre une relance de 500 il ne met que 300) :

- si le joueur n'a rien annoncé : Soit il met la différence pour suivre correctement soit il passe mais il perd l'argent dans le pot (300).

- si le joueur a annoncé verbalement son intention de suivre alors il doit obligatoirement mettre la différence pour suivre correctement.

21/ Un seul jeton d'une valeur supérieure placé sans parole dans le pot sera considéré comme une volonté du joueur de suivre la mise, si elle préexiste, à défaut il s'agira d'une « relance ».

22/ Toutes les cartes sont ouvertes lorsqu'un ou des joueurs sont à tapis et que les enchères sont terminées (il n'y a plus d'action possible). Lorsque le joueur en charge de la donne demande aux joueurs de retourner leurs cartes, les joueurs doivent placer leurs cartes face découverte sur la table. Les joueurs doivent obligatoirement montrer leurs cartes. Dans cette situation, les cartes doivent obligatoirement être montrées afin d'éviter toute collusion de jetons. Le croupier doit protéger le « Muck ».

23 / Le principe du « bouton mort » sera utilisé lors du tournoi. Le « bouton mort » est utilisé lorsqu'une place vacante correspond à l'emplacement du nouveau donneur. Le principe étant que la « Big Blind » est toujours mise par le joueur censé le faire, la « Small Blind » et le « bouton » sont positionnés en conséquence, même si cela veut dire que le « bouton » est placé devant une place vide. Cette situation permet au dernier joueur ayant eu le bouton d'être dernier de parole. Si le « Big Blind » n'est pas remplacé par un joueur d'une autre table, le « bouton » se déplace



vers le joueur ayant misé le « Small Blind » et le joueur à gauche « du Big Blind » éliminé assure le « Big Blind ». Il n'y aura pas de « Small Blind » pour cette « main ». Lors de la prochaine main, le « bouton » sera déplacé vers la place vide et les deux joueurs à la gauche du « bouton » miseront normalement les « Blinds ». Il en résulte que le même joueur sera donneur deux « mains de suite ». Lorsque le « Small Blind » est éliminé et n'est pas remplacé par un joueur d'une autre table, le bouton sera déplacé au niveau de la place vide. Le joueur qui était « Big Blind » devient « Small Blind » et le joueur à sa gauche devient « Big Blind ». Il en résulte que le même joueur sera donneur deux « mains » de suite.

24/ La plus petite dénomination de jetons sera retirée lorsqu'elle ne sera plus utilisée pour les « Blinds ». Tous les jetons de petite dénomination, en quantité suffisante, seront remplacés directement par des jetons de dénomination supérieure. La méthode utilisée pour le retrait des jetons restants (CHIP RACE) consiste à donner une carte par jeton excédentaire. Ces cartes seront distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la place numéro un, chaque joueur recevant toutes ses cartes avant le joueur suivant (les jetons excédentaires sont rassemblés). Le joueur, avec la plus haute carte par couleur (ordre du bridge : PIQUE, CŒUR, CARREAU, TREFLE), se voit attribuer des jetons complémentaires pour pouvoir les changer par un jeton de dénomination supérieure. Par suite, il sera procédé de façon successive et décroissante à une attribution de jetons complémentaires aux titulaires de carte les plus hautes, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de jetons à échanger. Un maximum d'un jeton par joueur sera distribué. Un joueur ne peut pas être éliminé par un « chip race ». Dans le cas où un joueur ne possède plus qu'un jeton, le « race » se déroulera normalement. Si le joueur perd le « chip race », il se verra attribuer un jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

25/ Lorsqu'un nouveau niveau (round) est signalé, il commence à la « main » suivante, les nouvelles limites s'appliquent à cette prochaine main. Une « main » commence à partir du premier mélange des cartes.

26/ La règle du « un joueur par main » sera respectée. Un joueur ne peut recevoir alors qu'une seule main et ne doit pas consulter une tierce personne.

27/ Il est interdit de regarder sous les cartes lors de leur distribution. De même, toute manœuvre destinée à connaître les cartes des autres joueurs est interdite.

30/ Un joueur qui évite intentionnellement de payer les « Blinds » quand il vient d'une table éliminée peut perdre l'argent des « Blinds » et encourir une sanction (ex : le joueur prend son temps avant de prendre sa place lorsqu'il voit que c'est son tour de payer les Blinds). L'argent sera mis dans le prochain pot et sera considéré comme « de l'argent mort ».

31/ Un joueur voulant utiliser un téléphone portable doit sortir de l'espace de jeu.

32/ Les joueurs n'étant pas impliqués dans la « main » ne peuvent discuter de la main en cours avant que l'action ne soit terminée. Discuter des cartes jetées n'est pas autorisé.



33/ Aucun joueur n'est autorisé à montrer sa ou ses cartes durant une main. Le non respect de cette règle l'expose à une sanction qui peut aller jusqu'à l'exclusion définitive du tournoi. Un joueur qui montre sa ou ses cartes à une personne extérieure au jeu en cours doit montrer sa ou ses cartes aux autres joueurs à l'issue de la « main » en cours.

34/ Il est toujours de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer de la protection de ses cartes. Si le joueur en charge de la donne élimine une « main » non protégée, le joueur n'aura aucun recours et sa mise ne lui sera pas restituée. Toutefois, il existe une exception : si le joueur a relancé et que sa relance n'a pas encore été suivie, il sera alors autorisé à reprendre sa relance.

35/ Le joueur en charge de la donne ne peut pas « tuer une main gagnante » qui est retournée face visible et qui est clairement une « main » gagnante. Le joueur en charge de la donne et le joueur doivent s'assurer qu'une « main » a perdu avant de la mettre avec les autres cartes sur la table car une fois dans le « muck » la « main » ne peut pas être récupérée.

36/ Des cartes abandonnées qui touchent le tas d'autres cartes déjà « brulées » ou « abandonnées » (le muck) ne peuvent pas être reprises par le joueur même s'il a jeté ses cartes par erreur.

On considère qu'un joueur a « passé » lorsque :

- 1/ ses cartes sont jetées et touchent le « MUCK »
- 2/ ses cartes sont ramassées et placées dans le « MUCK » par le joueur en charge de la donne.
- 3/ Le directeur du tournoi croit que le joueur a physiquement ou verbalement donné l'impression qu'il allait jeter ses cartes.

36/ En cas d'égalité, les jetons contenus dans le pot sont divisés par le nombre de joueurs encore en lice et les jetons sont attribués aux dits joueurs. Le reliquat de jetons non divisible de façon équitable est échangé en jetons de plus petite dénomination pour être à nouveau partagé entre les joueurs. Le reliquat sera attribué au joueur le plus proche du « bouton ».

37/ La procédure de temps supplémentaire (Time) : Lorsque le tour de jeu d'un joueur arrive, passé un temps raisonnable, il peut être demandé par les autres joueurs la mise en œuvre du chronomètre. Le joueur devra agir dans un délai d'une minute à compter du déclenchement du chronomètre. Passé ce délai, si aucune action n'a été entreprise par le joueur, il sera procédé à un compte à rebours de 10 secondes. Si le joueur n'a toujours pas joué à la fin du compte à rebours, la « main » est déclarée morte. Un joueur extérieur à la table ne peut pas demander « Time ».

38/ Un joueur annonçant tapis, qui perd la « main » et découvre un ou des jetons cachés, ne peut pas se prévaloir de ceux-ci. Ce joueur est éliminé du tournoi. Et si son adversaire possède plus de jetons que lui, le responsable du tournoi peut attribuer ces jetons au gagnant de la « main ». Si le joueur ayant gagné la main n'avait pas assez de jetons pour couvrir le tapis du joueur ayant découvert des jetons, les jetons découverts sont retirés du tournoi (un add-on, si autorisé pour ce tournoi, est permis pour le joueur ayant perdu son tapis).



- 39/ Si un joueur n'a pas assez de jetons pour une « Blind », ce joueur reçoit la partie proportionnelle au pot pour les jetons qu'il a misés. Un joueur qui dépose une « Small Blind » incomplète et qui gagne, n'a pas à compléter sa « Small Blind ».
- 40/ Tous les joueurs éliminés doivent quitter leur siège immédiatement après leur élimination et s'annoncer au Tournement Director afin que leurs places soient déclarées libres.
- 41/ En tête à tête, le joueur titulaire de la « Small Blind » est également celui qui a le bouton et il parle en premier avant le « Flop ». Après le « Flop », la « Grosse Blind » parle en premier. Au début d'un tête à tête, il peut être nécessaire d'ajuster le bouton pour éviter que la même personne ne l'ait deux fois de suite.
- 42/ Les déclarations verbales sur la valeur d'une main sont nulles : les cartes « parlent ». Si un joueur fait des fausses annonces sciemment, il peut être sanctionné.
- 43/ Il est interdit de regarder les cartes jetées, brûlées ou encore qui auraient pu être tirées ou distribuées (rabbit hunting).
- 45/ Le changement de cartes est à l'initiative du directeur du tournoi et de ses assistants. Il peut se faire lors du changement de niveau des « Blinds » ou lorsque l'organisation constate une dégradation des cartes. Les joueurs ne peuvent pas demander un changement de cartes.
- 46/ Showdown : Le joueur ayant fait la dernière relance doit montrer ses cartes en premier si un autre joueur « suit » sa relance. Si personne n'a relancé pendant le dernier tour d'enchères, on remonte jusqu'à la dernière relance avant la « River », le « Turn » ou même le « Flop ». Les autres joueurs montrent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de ce dernier relanceur. Un joueur qui est encore dans un coup doit rester à la table pour prétendre le remporter. Il doit montrer les 2 cartes pour gagner un pot.
- 47/ Le joueur en charge de la donne ne compte pas le pot mais pousse simplement le tas de jetons vers le gagnant. Il ne compte le pot ou le tapis d'un joueur que lorsqu'un joueur le demande.
- 48/ Les pots extérieurs sont partagés séparément du pot principal, on ne les mélange pas avant de les diviser.
- 49/ Lorsqu'il ne reste que deux tables dans le tournoi, ces deux tables vont être équilibrées jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à être éliminé, avant de passer à une seule table : la table finale. Les deux tables vont jouer, coup par coup, jusqu'à l'élimination de ce dernier joueur. Les places sont à nouveau tirées au sort pour la table finale. On peut également jouer coup par coup lorsque le prochain joueur à être éliminé sera le dernier de ne pas gagner un lot.
- 50/ Le dernier joueur restant avec tous les jetons est le gagnant du premier prix du tournoi. Le dernier joueur éliminé est le second, l'avant dernier est le troisième, etc. Si deux joueurs ou plus sont éliminés pendant une même main, le joueur avec le plus de jetons au début de cette « main » finira à la meilleure place et recevra les gains en conséquence. Si deux joueurs sont éliminés en même temps et disposent du même nombre de jetons au début de la « main », ils partageront les gains.



BOCAGE
POKER
Club

51/ Les spectateurs sont admis uniquement dans les espaces leurs étant réservés et ne doivent en aucun cas pénétrer dans l'espace jeux du tournoi sans avoir obtenu au préalable l'autorisation de l'organisateur ou ses préposés.

Les spectateurs ne doivent pas se tenir à côté des tables, interrompre le jeu ou distraire les joueurs.

52/ La seule langue parlée est le français. Cependant, les termes anglais relatifs au poker sont acceptés.

B) REGLEMENT DES CONFLITS ET SANCTIONS :

1°) Toutes les décisions concernant d'une part l'organisation, l'ordonnement et l'interprétation des règles du tournoi et d'autre part le droit de participer des joueurs incombent au directeur du tournoi. Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains. Le directeur du tournoi doit veiller à préserver les intérêts des joueurs.

2°) La Direction du tournoi peut suspendre ou arrêter le tournoi lors de son déroulement pour un motif grave de sécurité et/ou de sincérité du jeu.

4°) Par ailleurs, selon la gravité des faits, leur répétition ou leur aspect intentionnel, le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale ou un trouble au bon déroulement du tournoi.

De même toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi pourra entraîner une expulsion définitive ou temporaire selon sa gravité.

Dans l'hypothèse d'une expulsion définitive, les jetons d'un joueur disqualifié seront retirés du tournoi par le responsable du tournoi.

Dans l'hypothèse d'une expulsion temporaire, les jetons du joueur qui est expulsé restent en jeu. Le joueur expulsé quitte la table pendant le nombre de tours où il a été expulsé, il ne pourra pas jouer. Cependant ses cartes sont servies par le croupier mais elles seront brûlées de suite. Les « Blinds » sont jouées à son tour pendant son absence.

Renseignement :
www.bocagepokerclub.fr
Tél. 0636972848 - 0617032475

WINAMAX

WAM POKER.COM

