



REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

Toutes les compétitions proposées par le **Friends Poker Club** se déroulent selon les règles du Poker TEXAS HOLD'EM NO LIMIT.

D'autres variantes pourront être abordées (Omaha, 7-Stud, 5 DRAW,...) lors de séances d'initiations, mais ne pourront compter dans les différents classements.

SOMMAIRE

A - LE TEXAS HOLD'EM NO LIMIT

1	Les règles générales	13	Erreur à la turn
2	Retard et absence	14	Erreur à la river
3	Assignation des sièges	15	Board enlevé prématurément
4	Joueur sortant	16	Changement de place
5	La donne	17	Les actions et les relances
6	Les cartes mortes	18	L'étalage (Showdown)
7	Les mains mortes	19	L'effet rétroactif
8	Demande du time	20	Le Chip Race
9	Fausse donne	21	A la table
10	Les cartes dévoilées	22	L'éthique
11	Board prématuré	23	Les sanctions
12	Erreur au flop	24	Table des matières, mots clés

B - LE TOUR DES POTES

C - LE CHALLENGE DE L'AMITIE



A - LE TEXAS HOLD'EM NO LIMIT

Il s'agit ici de précisions sur les points litigieux les plus courants, limités au Texas Hold'em No Limit version tournoi sans croupier. La majorité des références sont internationales. Elles proviennent, entre autres, du « Robert's rules of poker » de Bob Ciaffone et du TDA (Tournament Directors Association) pour les règles communes et de sites locaux pour les règles sans croupier.

Rappel : Il y a des différences avec les règles des cercles et casinos avec croupiers.

1 Les règles générales

1-1 Le fait de s'inscrire à un tournoi implique l'acceptation de l'ensemble de ses règles de la part des participants. L'organisateur du tournoi a obligation de tenir le règlement à disposition des participants, il est de la responsabilité des joueurs d'en prendre connaissance.

1-2 Les organisateurs se réservent le droit d'annuler ou de modifier tout ou partie de l'événement à leur seule et entière discrétion s'ils estiment qu'il en va de l'intérêt général.

1-3 Seuls les joueurs majeurs peuvent participer au tournoi. Si un joueur triche sur son identité et/ou son âge et que le Directeur de Tournoi s'en aperçoit, il sera immédiatement exclu du tournoi.

1-4 Les joueurs reçoivent une masse identique de jetons (la cave ou "buy-in" ou encore stack) et le tournoi se termine quand un seul joueur possède tous les jetons.

1-5 Seul le français et éventuellement, si un joueur étranger participe, l'anglais seront tolérés pendant un tournoi.

1-6 Les termes officiels sont simples, il est impossible de se méprendre sur leur utilisation, et ils sont consacrés par l'usage : je mise ou ouverture (bet), je relance (raise), je paye ou je suis (call), je passe ou je jette (fold), parole (check), tapis (all in).

L'utilisation de termes qui n'entrent pas dans cette nomenclature est un risque pour le joueur car il peut aboutir à une décision différente de l'action prévue par celui-ci. Il est donc de la responsabilité du joueur d'être extrêmement clair dans ses annonces. Il est convenu que taper plusieurs fois sur la table signifie « parole » ou « check ».

1-7 Le Directeur de Tournoi et les Floors sont seuls responsables des décisions prises. Leur décision est irrévocable et aucune réclamation ne sera acceptée. De même, aucune réclamation ne peut être faite auprès d'un quelconque tiers (personne ou organisme extérieur).



2 Retard et absence

- 2-1** Les retardataires inscrits au tournoi reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevées.
- 2-2** Tout retardataire sera considéré comme absent à la fin du 2ème niveau de blind. Son stack sera retiré de la table et le joueur supprimé de la liste des participants. Toutefois une dérogation pourra être accordée par le Directeur de Tournoi pour un cas de force majeure (embouteillage, panne véhicule, etc...) si le joueur en fait la demande auprès de l'équipe organisatrice entre le début des inscriptions et la fin du 2ème niveau.
- 2-3** Concernant les joueurs « levés de table » : ils sont considérés comme absents : leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevées. Un joueur doit être assis à sa place lorsque le donneur finit la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.
- 2-4** Un joueur ne peut agir qu'assis.

3 Assignation des sièges

- 3-1** Au début du tournoi ainsi qu'au début de la table finale, les sièges seront aléatoirement assignés. Les joueurs requérant des besoins physiques ou d'organisation particuliers pourront bénéficier de traitements de faveur. Un joueur qui a démarré le tournoi au mauvais siège avec le bon montant de jetons sera déplacé à la bonne place et prendra avec lui son montant de jetons au moment du mouvement.
- 3-3** Le tournoi est entièrement géré par logiciel. Celui-ci équilibre les tables dès qu'il y a une différence de deux joueurs entre les tables. Chaque joueur peut donc être amené à tout moment à changer de table (voir changement de table).
- 3-4** L'ordre de fermeture des tables sera prédéterminé, il est à la discrétion du Directeur de Tournoi.

4 Joueur sortant

- 4-1** Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon au Directeur de Tournoi. Il doit quitter la table et s'annoncer aux responsables. Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table du tournoi.
- 4-2** Un joueur peut toutefois quitter le tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ces jetons sont maintenus en jeu (les blinds tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus. Il est recommandé aux joueurs qui s'absentent longtemps de prévenir le Directeur de Tournoi.
- 4-3** Si un joueur annonce son abandon, ses jetons sont retirés du tournoi et il est classé comme sortant au moment de son annonce.



4-4 Si plusieurs joueurs sont éliminés en même temps à la même table ou dans le cas de la bulle, celui qui possédait le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé. Si les joueurs possédaient le même tapis, ils sont ex-æquo.

5 La donne

5-1 Au début du tournoi, le jeu commence à une table à partir de trois joueurs assis. Au retour d'une pause, le jeu commence à partir de deux joueurs assis.

5-2 Une main commence lorsque le pot précédent est attribué. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blinds pendant qu'une main est jouée, le nouveau niveau de blinds s'applique à la main suivante.

5-3 Il doit y avoir uniformité de traitement de l'ensemble des tables du tournoi. En particulier, le nombre de jeux de cartes doit être le même sur toutes les tables. Ce sont les joueurs qui donnent, cependant, si des personnes non en jeu aident à la distribution, ils doivent le faire sur toutes les tables simultanément.

5-4 La distribution dite « main par main » prend effet lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur à éliminer pour former la table finale.

5-5 Le premier donneur est déterminé par tirage au sort par le logiciel.

5-6 Si le nouveau donneur est absent : l'ancien redonne une fois.

5-7 Le mélange des cartes est obligatoire, ainsi que la coupe du paquet et elle doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas.

5-8 Afin d'accélérer le rythme du jeu, chaque table peut disposer de 2 jeux de 52 cartes de couleurs différentes.

5-9 En fin de coup si la table dispose d'un seul jeu de cartes, le donneur récupère le jeu, le mélange et le fait couper par le cut-off (joueur placé à la droite du donneur).

5-10 En fin de coup si la table dispose de 2 jeux de cartes, le cut-off récupère le jeu utilisé, le mélange et le remet au joueur en position UTG (bouton +1), pendant ce temps le donneur présente le second jeu, préalablement mélangé au cut-off pour qu'il le coupe. Le donneur peut alors distribuer les cartes.

5-11 Toute carte apparaissant directement face visible dans le paquet ("boxed card") doit être clairement montrée à tous les joueurs puis être mise de côté pour le reste du coup. Bien que pouvant influencer tactiquement la fin du coup, elle ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée « comme une feuille morte » découverte au milieu du paquet.

Deux cartes à l'envers ou plus créent une fausse donne si cela arrive pendant la donne initiale. Après la donne initiale, elles annulent le coup si des enchères sont encore possibles. Si plus aucune enchère n'est possible, toutes les cartes à l'envers doivent être ignorées comme indiqué au début de



la règle. Un coup annulé doit être intégralement rejoué et toutes les mises doivent être rendues à leurs propriétaires.

5-12 S'il apparaît en cours de donne que le paquet de carte n'est pas régulier (présence d'une carte à dos différent, présence d'une carte en double, présence d'un joker ou toute autre carte différente ...), la donne est annulée et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça arrive à la turn : on redonne les blinds et les mises à leurs propriétaires avant de recommencer le coup. Cela ne remet nullement en cause les coups précédents qui sont terminés et donc validés.

5-13 Si deux paquets sont utilisés dans le tournoi et qu'il apparaît en cours de donne que les deux paquets ont été utilisés dans la même donne, le coup est annulé uniquement si le coup n'est pas récupérable.

5-14 Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : la grosse blind doit avancer et l'autre joueur devient donneur même si cela fait rester la donne deux fois de suite sur le même joueur.

5-15 En tête-à-tête : le donneur est aussi petite blind et parle en premier avant le flop. L'autre joueur est grosse blind et parle le premier après le flop, turn ou river.

6 Les cartes mortes

6-1 Si une carte est annoncée « vue » ou « flashée », celle-ci ne pourra être conservée par son propriétaire. La carte est considérée morte.

6-2 Une carte retournée est morte si cela est du seul fait du donneur. Si la carte est retournée par une action du receveur (main ou un mouvement) la carte est vivante. Une carte retournée par le donneur pour lui-même est vivante. La carte vivante est gardée par le joueur et montrée à tous.

6-3 Dans le cas d'une carte morte, le joueur ne peut pas choisir de la garder, la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler sauf si c'est la 1ère ou 2ème carte dans ce cas, c'est une fausse donne.

6-4 Une carte tombée de la table du fait du donneur est 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.

6-5 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.

7 Les mains mortes

7-1 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.



- 7-2** Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.
- 7-3** Toute main jetée, cartes faces cachées, ayant touché une carte morte (le «muck», «rebu» ou «ballot») est déclarée irrémédiablement morte.
- 7-4** En l'absence de ligne sur la table, toute main jetée, cartes faces cachées, n'ayant pas touché le ballot ne peut être récupérée par le joueur qu'exceptionnellement et sur jugement du Directeur de Tournoi.
- 7-5** Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone.
- 7-6** Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion (Time).
- 7-7** Est morte toute main ramassée, même accidentellement (rappel : c'est au joueur de protéger ses propres cartes). Si un joueur s'est fait prendre son jeu toutes ses mises engagées sont perdues.
- 7-9** Joueur absent 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.

8 Demande du time

- 8-1** Quand un délai raisonnable s'est écoulé, le « Time » peut être demandé. Le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivie d'un décompte de 10 secondes supplémentaire. Ce délai chronométré peut être demandé par le donneur, un adversaire ou le joueur lui-même.
- 8-2** Le joueur abusant des délais peut se voir infliger des sanctions. A contrario un joueur demandant le « Time » de façon répétée et abusive peut se voir sanctionné, et la demande annulée.

9 Fausse donne

- 9-1** Est considéré comme fausse donne :
- La 1ère ou la 2ème carte est retournée
 - Une seconde carte retournée
 - Mauvais ordre de donne
 - Un joueur a été oublié par le donneur
 - Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée)
- 9-2** Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup.



Friends Poker Club

REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

9-3 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.

9-4 Toute répétition d'erreur sur un même coup entraîne l'annulation de la donne. La reprise des mises par les différents joueurs, et la redistribution des cartes sans changement du donneur et des blindeurs.

9-5 Toute répétition exagérée de fausses donnes de la part d'un joueur sera sanctionnée.

9-6 La main doit obligatoirement se poursuivre même en cas de fausse donne avérée si des actions substantielles ont été faites. Celles-ci sont :

- Deux actions consécutives dont l'une des deux au moins comporte des jetons engagés sont effectuées avant qu'on s'en aperçoive (call ou mise/ fold, fold / call ou mise...)
- Trois actions quelles qu'elles soient ont été effectuées

Dans ce cas, seuls les joueurs disposant d'un jeu conforme (deux cartes) peuvent jouer le coup, les jeux des autres joueurs étant brûlés.

10 Les cartes dévoilées

10-1 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 ("one hand-one player") 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).

11 Board prématuré

11-1 Flop prématuré : le flop seul est repris, mélangé de nouveau, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).

11-2 Turn prématurée : la turn seule est mise de côté et 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 mélangée de nouveau au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.

11-3 River prématurée : la river seule est reprise, mélangée de nouveau puis une river sera exposée sans brûler de carte.



12 Erreurs au flop

12-1 Le flop est exposé sans carte brûlée et aucun joueur n'a agi :

- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
- Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : les cartes du flop sont mélangées faces cachées et un manager tire au sort la carte brûlée, une troisième carte est ajoutée au flop.

12-2 Le flop est exposé sans carte brûlée et au moins un joueur a agi :

- Les cartes flop doivent être maintenues. La turn sera distribuée avec deux cartes brûlées.

12-3 Le flop est exposé avec deux cartes brûlées et aucun joueur n'a agi :

- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : 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 : les cartes du flop sont mélangées faces cachées et un manager tire au sort une carte qui servira de carte brûlée à la turn. Ensuite les deux cartes brûlées sont mélangées aux deux cartes restantes du flop faces cachées et un manager tire au sort la carte brûlée du flop. Les trois cartes restantes sont exposées pour le flop.

12-4 Le flop est exposé avec deux cartes brûlées et au moins un joueur a agi :

- Les cartes flop doivent être maintenues. La turn sera distribuée sans carte brûlée.

12-5 Le flop est exposé avec 4 cartes :

- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
- Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : les 4 cartes sont mélangées entre elles faces cachées et un manager tire au sort une carte qui sera la carte brûlée de la turn. Les trois cartes restantes sont exposées pour le flop.

13 Erreurs à la turn

13-1 La turn est exposée sans carte brûlée et aucun joueur n'a agi : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn) est exposée.



13-2 La turn est exposée sans carte brûlée et au moins un joueur a agi : la carte exposée doit être maintenue. La river sera distribuée avec deux cartes brûlée.

14 Erreurs à la river

14-1 La river est exposée sans carte brûlée et aucun joueur n'a agi : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie river) est exposée.

14-2 La river est exposée sans carte brûlée et au moins un joueur a agi : la carte exposée doit être maintenue.

15 Board enlevé prématurément

15-1 Si le donneur retire le board prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable sans avoir à retourner les cartes, la main est annulée et toutes les enchères restituées. Si le board est discernable sans avoir à retourner les cartes, le coup continue.

16 Changement de place

16-1 Un nouveau joueur s'assoit à la place qui lui a été attribuée par le logiciel.

16-2 Un nouveau joueur qui arrive à une table et en remplace directement un autre ou arrive à une place vacante joue immédiatement, il reçoit des cartes et assume les obligations ou les avantages de sa position (même en position de grosse blind) s'il ne modifie pas l'avancement des blinds à la table. Dans le cas contraire, il n'entrera en jeu et recevra des cartes qu'à partir où il sera en position de « Cut Off » ou Donneur -1.

16-3 Si le joueur petite blind est déplacé par le logiciel ou vient d'être éliminé, il n'y en a pas et le donneur distribue deux fois, personne ne paie la petite blind.

16-4 Si le joueur grosse blind est déplacé par le logiciel ou vient d'être éliminé, le joueur en position dite « UTG » ou Grosse Blind +1 paie la grosse blind et deviendra petite blind le coup suivant. Le donneur distribue deux fois de suite.

16-5 Si le nouveau donneur est absent : l'ancien distribue une nouvelle fois.

16-6 Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé ou pour rééquilibrage peut se retrouver par le tirage au sort petite blind ou grosse blind une seconde fois de suite.



17 Les actions et les relances

17-1 Une relance doit être faite par la parole, l'acte doit se faire en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades (string bet) auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée. Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.

17-2 Les annonces verbales prévalent. Une relance doit être faite en annonçant clairement « relance » et le montant total de la mise effectuée (avant de procéder à l'avancement des jetons sur le tapis). Toutefois l'usage tolère les relances par « action » sans l'utilisation de la parole ou partiellement. Les cas de figure sont les suivants :

- ✓ Le joueur avance plusieurs jetons (cette action doit se faire en un seul geste, sinon seuls les premiers jetons avancés seront pris en compte), l'intention est considérée en fonction de la valeur totale des jetons avancés. Les cas de fausses relances restent applicables de la même manière que pour une relance annoncée.
- ✓ Le joueur avance un unique jeton. Dans ce cas c'est un suivi obligatoire, le joueur ne pourra se prévaloir d'une intention de relance ou de sur-relance.
- ✓ Le joueur annonce son intention de relancer (ou sur-relancer) sans en préciser le montant et avance un jeton unique. Dans ce cas la relance (ou Sur-relance) sera obligatoirement du montant minimum autorisé sans pouvoir se prévaloir d'un montant supérieur.
- ✓ Le joueur avance plusieurs jetons, mais se trompe dans les couleurs entraînant une relance « démesurée » par rapport au niveau des blinds. Dans ce cas la mise est engagée et le joueur ne peut récupérer ses jetons.

17-3 Toute annonce d'une relance sera automatiquement traduite par la somme totale ("Plus 4000" ou "Relance de 4000" sera par exemple traduit en "Relance pour un montant total de 4000"). De même, une annonce d'un montant abrégé sera toujours interprétée selon le montant le plus petit possible (par exemple, l'annonce "5" vaudra 500 si le choix doit se faire entre 500 et 5000). Toute annonce incorrecte et répétitive pourra être sanctionnée.

Exception : une annonce de relance complète et claire avec dans l'ordre le montant du call et le montant de la relance pourra être tolérée exceptionnellé. Attention, cette exception n'est valable qu'en cas d'annonce de relance sans annonce de montant.

17-4 Une annonce faite avant son tour prévaudra si l'action n'a pas changé quand la parole revient au joueur. Un check, call ou un fold n'est pas considéré comme un changement d'action. En cas de mise ou de relance, il récupère toute liberté de parole ainsi que sa mise et est sanctionné. Un fold annoncé a valeur d'engagement et est sanctionné.

17-5 Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour de mises est terminé.

17-6 Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.

17-7 Le « check-raise » (l'embuscade) est autorisé.



17-8 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.

17-9 Toute mise avant ou après le flop doit être au moins égale à la grosse blind en cours.

17-10 La relance mini doit être égale au double du montant de la grosse blind (préflop, la grosse blind est considérée comme mise).

17-11 La sur-relance mini doit être égale au montant de la dernière relance plus le montant de la valeur ajoutée.

Exemple : blinds 50/100

Première relance 200, sur-relance mini possible : 300 (dernière relance 200+100 (200-100)).

Première relance 250, sur-relance mini possible : 400 (dernière relance 250+150 (250-100)).

17-12 Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blind avant le flop, il est à tapis, mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal à la grosse blind (qui est considérée comme une mise) ou de relancer au moins du double de la grosse blind.

17-13 Si un joueur n'a pas assez pour faire une relance valable (double de la grosse blind) avant le flop, il est à tapis, les autres joueurs peuvent coller du montant de son tapis ou relancer au moins du montant du tapis plus la grosse blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure à la grosse blind).

Exemple : grosse blind à 100, tapis à 160, les autres joueurs pourront alors suivre à 160 ou relancer au minimum à 260.

17-14 Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blind après le flop, il est à tapis, les autres joueurs peuvent coller du montant de son tapis ou relancer au moins du montant du tapis plus la grosse blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure à la grosse blind).

Exemple : grosse blind à 100, tapis à 60, les autres joueurs pourront alors suivre à 60 ou relancer au minimum à 160.

17-15 On appliquera la règle de la relance bloquée, lorsqu'un joueur fait tapis avec un stack compris entre la dernière mise valable et la relance mini. Cependant, la relance est bloquée UNIQUEMENT pour les joueurs ayant déjà parlé si personne ne sur-relance.

Exemple : Blinds 50/100, le joueur UTG ouvre 300, UTG+1 colle, UTG+2 annonce tapis à 280. La relance est bloquée pour UTG et UTG+1 si à partir d'UTG+3 il n'y a pas de relance (relance mini = 280+200(300-100) donc 480).

17-16 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 si le montant est égal ou supérieur à 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. Le seul fait de dire relance exige de miser au moins la relance mini.



- Attention : il existe une jurisprudence qui permet au directeur de tournoi d'autoriser exceptionnellement un joueur à récupérer ses mises si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant (très largement supérieur). Ce joueur sera néanmoins sanctionné.

17-17 Toute erreur de mise qui est constatée avant la réunion des jetons, doit être rectifiée à partir de l'erreur et les joueurs ayant agi après l'erreur peuvent changer de décision. Après la réunion des jetons le pot est définitivement considéré comme complet.

17-18 Compter les jetons : Le seul cas où une demande de compter les jetons doit être accordée est celui d'une mise, le joueur (ou le croupier si le joueur refuse) doit compter et annoncer le montant total des jetons misés sur la demande d'un adversaire encore en lice. En l'absence de croupier, le joueur ayant misé doit annoncer lui-même le montant des jetons misés si cela lui est demandé. Dans tous les autres cas (jetons restants devant un joueur, différence à rajouter pour suivre, montant total du pot) aucune obligation n'est faite ni aux joueurs ni au croupier de compter quoi que ce soit.

17-19 Si trois personnes ont agi après un joueur celui-ci perd le droit de miser si le pot n'était pas ouvert et sa main est morte si le pot était ouvert.

17-20 Le joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des sanctions.

17-21 Si deux joueurs (ou plus !) agissent simultanément, ils sont considérés comme ayant joué dans l'ordre et on vérifie simplement la cohérence des actions.

17-22 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.

17-23 Miser plusieurs jetons identiques sans aucune annonce après une mise ou après les blinds est un call si, en retirant un jeton, le total deviendrait inférieur à une mise pour suivre (call).

Exemple : suite à une mise d'ouverture de 1200, une mise sans annonce de deux jetons de 1000 est un call et non une relance de montant insuffisant (qui aurait sinon été complété à 2400 suivant la règle des 50% dans le cas de relance insuffisante). La règle des jetons multiples doit être appliquée même si le joueur en question a déjà misé des jetons pendant ce même tour d'enchères (ses blinds ou ses mises antérieures sont déjà sur la table).

17-24 Miser avant l'arrivée des cartes du board (« in the dark ») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au nombre de tours d'enchères ainsi déclarés. En cas de désaccord sur ce qui a été annoncé : seules seront prises en compte les annonces confirmées par le donneur.

17-25 Les déclarations conditionnelles telles que : « si tu mises je me couche », « si tu check je mise » ou autres sont interdites. En le faisant, le joueur s'expose à une sanction si l'attention du Directeur de Tournoi est attirée par un joueur adverse.

17-26 Il n'est pas permis de jeter sa main si on a encore la possibilité de checker.



18 L'étalage (Showdown)

18-1 Tous les joueurs prétendant gagner à l'étalage doivent montrer leurs mains et annoncer clairement leur combinaison. 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.

18-2 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.

18-3 Si tous les joueurs impliqués dans le coup jettent leurs cartes, le dernier joueur à avoir des cartes en main emporte le coup et n'a pas obligation de montrer ses cartes.

18-4 Un joueur peut refuser son droit à disputer le pot en jetant ses cartes faces cachées sans montrer sa main. Cependant, il doit le faire de façon sans équivoque et il est interdit de jeter ses cartes dans le muck au cas où un joueur qui en ait le droit demande à voir les cartes. Seuls les joueurs ayant suivi une mise peuvent demander à voir le jeu de celui qui a misé.

18-5 En demandant à voir les cartes d'un joueur, le demandeur les remet en jeu : si elles sont gagnantes le pot sera attribué au joueur les détenant même si elles avaient été jetées.

18-6 Un joueur qui jette ses cartes face cachée perd tout droit de demander à voir les cartes des adversaires.

18-7 Le jeu montré par le vainqueur à l'étalage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous les joueurs présents.

18-7 Un joueur peut, s'il gagne le coup sans que sa dernière mise ne soit suivie, ne montrer qu'une seule carte. Qu'il n'en montre qu'une ou les deux, s'il les montre à un joueur il doit les montrer à tous.

18-8 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.

18-9 Un jeu gagnant par abandon, s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.

18-10 Les joueurs hors du coup ne peuvent se montrer les cartes (puisqu'elles ont été jetées).

18-11 Les joueurs à tapis doivent exposer leurs cartes si plus aucune mise n'est possible.

18-12 En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du donneur.



18-13 Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.

18-14 Si 2 joueurs sont éliminés en même temps, le plus riche au début du coup sera classé avant.

18-15 Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots, c'est la seule chose autorisée aux joueurs hors coup.

18-16 Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.

19 L'effet rétroactif

19-1 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 à l'attribution du pot.

19-2 Le pot est considéré comme complet lorsque les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.

20 Le Chip Race

20-1 A tout moment, le Directeur de Tournoi peut proposer aux joueurs un échange de jetons (en particulier dans le cas d'un joueur qui dispose de trop de jetons). L'échange doit nécessairement se faire pour des montants exacts.

20-2 L'arrondi des sommes de jetons se fait au montant supérieur avec la valeur du plus petit jeton encore en jeu.

20-3 Ce n'est pas un moment de pause, il intervient entre deux rounds, sauf décision contraire du Directeur de Tournoi.

20-4 Tous les joueurs encore en lice doivent être assis à table pour la conversion des jetons. Dans le cas contraire aucune réclamation ne pourra aboutir.

20-5 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.

20-6 Il peut y avoir plusieurs chip race par tournoi.



21 A la table

21-1 Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles.

21-2 Tout joueur doit pouvoir estimer le stack de ses adversaires. En conséquence il est obligatoire de ranger les jetons par valeurs et par des piles de taille équivalente. Les jetons de la plus forte valeur doivent rester bien visibles.

21-3 La seule annonce qui est obligatoire si elle demandée est l'annonce exacte du montant d'une mise, d'une relance ou d'un tapis. Un joueur peut demander le nombre de jetons par pile d'un adversaire ou la taille totale du son stack, mais l'adversaire n'a aucune obligation de répondre.

21-4 Les racks ne peuvent être utilisés que pour le déplacement des jetons d'une table à une autre.

21-5 Aucun outil (électronique ou papier) de statistique n'est autorisé. Seul est toléré le tableau des combinaisons.

21-6 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.

21-7 Les changements de jeux de cartes ne peuvent être demandés par les joueurs que si une carte du jeu utilisé est marquée. Le Directeur de Tournoi est seul juge de la nécessité du changement et peut imposer un changement de jeu à tout moment.

21-8 Le « rabbit hunting » n'est pas autorisé. Le « rabbit hunting » est le fait de révéler les cartes qui seraient venues si la main n'avait pas pris fin.

21-9 Sauf indication inverse du Directeur de Tournoi, les joueurs ne peuvent porter ou transporter les jetons de tournoi d'une manière où ils ne sont pas visibles. Un joueur qui agit de la sorte annule les jetons et risque l'élimination. Les jetons annulés seront retirés du jeu. Ceci est valable même pour une pause de courte durée.

22 L'éthique

22-1 Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par l'arbitrage entraînera une sanction.

22-2 Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peut émettre de remarque pouvant influencer le jeu en cours.

22-3 Toutes attitudes excessives pouvant gêner le confort des autres participants peuvent donner lieu à des sanctions (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions, etc....).

22-4 Un joueur assis à la table ne peut utiliser un téléphone portable ni aucun autre appareil de communication. Pour se faire, il doit s'éloigner de la table.



22-5 Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises. Donner des jetons entraîne une sanction sans avertissement pour les deux joueurs concernés.

22-6 Le joueur de poker Friends Poker Club, est un gentleman :

- il respecte ses adversaires en jeu et les gens qui l'entourent,
- il respecte les lieux de nos rassemblements,
- il n'est pas violent dans ses propos ou dans ses actes,
- il respecte le jeu et le choix des autres,
- il respecte les parties en cours et n'intervient pas dans celles-ci,
- il se tient à un mètre d'une table en jeu,
- il n'est « agressif » que dans le jeu,
- il gagne ou perd avec « classe » et retenue,
- il paye son adhésion,
- Il apporte soutien et aide dans ses propos et dans ses actes aux organisateurs,
- il respecte ce présent règlement et les membres organisateurs.
- il part de lui-même en cas de manquement à l'éthique du FRIENDS POKER CLUB

23 Les sanctions

23-1 Une sanction **PEUT** être appliquée si un joueur montre une carte alors qu'un coup est engagé, jette une carte hors de la table, déroge à la règle du « un jeu = un joueur », ou si un incident similaire prend place.

23-2 Des sanctions **SERONT** appliquées en cas de collusion, abus ou comportement dérangeant.

23-3 Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :

- Avertissement.
- Suspension momentanée du tournoi pour une durée déterminée par le Directeur de Tournoi. 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.
- Perte du titre « adhérent de l'association Friends Poker Club » sans remboursement de cotisation.

Le Directeur de Tournoi est le seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes.



23-4 Le Directeur de Tournoi se réserve le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort de ses participants. Il doit toujours considérer le bon sens et la justice comme les critères prioritaires de sa décision. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois aller à l'encontre des règles écrites.

24 Table des matières – mots clés

A la table	21...
Abattage, étalage (Showdown)	18...
Absence	2...
Actions qui annulent la fausse donne	9-6
Actions simultanées	17-21
Actions substantielles	9-6
Annonce d'une relance	17-3
Annonce verbale prévaut	17-2
Assignation des sièges	3...
Assistance à la donne	5-2
Besoin physique à une table	3-1
Board enlevé prématurément	15...
Board prématuré	11...
Bouton en Head's Up	5-13
Carte face visible dans le paquet	5-10
Carte flashée	6-1
Carte morte mêlée à la main	6-5
Carte morte ou retournée	6-2, 6-3
Carte tombée de la table	6-4
Cartes dévoilées	10...
Cartes jetées indiscernables	7-3
Cartes jetées sur un jeu non protégé	6-5
Cartes mortes	6...
Changement de jeu	21-7
Changement de place	16...
Compter les jetons	17-18
Contrôler les cartes à l'abattage	18-5
Déclarations conditionnelles	17-25
Demande du time	8...
Deux paquets utilisés dans le même coup	5-12
Donne "main par main"	5-3
Donneur absent	5-5
Echange de jetons chip race	20...



Friends Poker Club



REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

Effet rétroactif	19...
Equilibrage des tables	3-3
Erreur de place	3-1
Erreurs à la river	14...
Erreurs à la turn	13...
Erreurs au flop	12...
Ethique	22...
Exposer sa main à tapis	18-11
Fausse donne	9...
Fermeture de table	3-4
Feuille morte carte face visible dans le paquet	5-10
Flop prématuré	11-1
Interdit aux mineurs	1-3
Jeton de valeur supérieure	17-22
Jeton indivisible	18-12
Jetons multiples identiques	17-23
Jouer "In the dark"	17-24
Jouer avant son tour	17-4
Joueur sortant	4...
Joueurs assis à la table	4-1
La donne	5...
Langue officielle	1-5
Les cartes ont raison	18-8
Main non-protégée	7-7
Mains mortes	7...
Manquement à l'éthique	22...
Mélange et coupe des cartes	5-6
Méthodes de relance	17-1
Minimum de joueurs par table	5-1
Mise insuffisante sans annonce verbale	17-16
Mises et relances	17...
Montrer ses cartes pour gagner	18-4,18-5
Montrer ses cartes si le coup n'est pas fini	10-1
Nouveau niveau	5-1
Nouvelle main	5-1
Outil de statistique	21-5
Paquet de cartes irrégulier	5-11
Parler après son tour	17-19, 17-20
Pots extérieurs	18-13
Quitter le tournoi en l'annonçant	4-3



Friends Poker Club

REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

Quitter le tournoi sans l'annoncer	4-2
Rabbit hunting	21-8
Réclamations	1-7
Règle générales	1..
Régularité de la donne	9-6
Relance bloquée	17-15
Relance postflop inférieur à la grosse blind	17-14
Relances	17...
Répétition de fausses donnes	9-5
Retard	2...
Révéler son jeu	10-1
River prématurée	11-3
Sanctions, disqualification	23...
Sièges aléatoires	3...
Sortants simultanés	4-4
Stack visible	21-2
Tapis préflop inférieur à la grosse blind	17-12
Tapis préflop inférieur à la relance mini	17-13
Termes officiels	1-6
Transport de jetons	21-9
Tuer la main gagnante	18-16
Turn prématurée	11-2
Utilisation des racks	21-4



B - LE TOUR DES POTES

Composition

Le Tour des Potes est un championnat composé des 10 étapes par saisons. Chaque étape se déroule sous la forme d'un tournoi en formule Deep-stack à structure lente.

Classement général

Un classement général est établi, au cumul des points gagnés à chaque étape, il sera retenu les 9 meilleurs résultats sur 10.

La non-participation à une ou plusieurs étapes ne disqualifie pas le joueur du championnat.

Les étapes

Les inscriptions

Les joueurs doivent s'inscrire à l'avance sur notre site Internet ou nous faire part de leur volonté de participer à l'épreuve.

Les inscriptions sont closes le vendredi précédent le dimanche du tournoi à 12h00 (sauf pour les mois de Janvier et Juin, celles-ci sont closes le mercredi à 12h00. Si le nombre de participants est supérieur à la capacité de la salle, il sera tenu compte de la date d'inscription.

Un joueur se présentant le jour du tournoi sans en avoir informé les membres organisateurs, pourrait se voir refuser l'inscription en cas de dépassement de la capacité d'accueil de la salle.

Le jour du tournoi, le joueur se présente à l'accueil pour régler sa participation au repas et valider son inscription.

La participation demandée pour la restauration restera due pour tous les inscrits si aucun désistement n'a été fait avant la clôture des inscriptions.

Gestion du tournoi

Chaque joueur est placé par tirage au sort sur les tables. D'ordinaire, toutes les tables comptent au maximum 9 joueurs, mais cas exceptionnel, elles pourront compter jusqu'à 10 joueurs (limite haute de joueurs possible autour d'une table de Texas Hold'em).

Le nombre de joueurs maxi autour d'une table est défini avant le début du tournoi, et ne peut en aucun cas changer en cours de partie. Il détermine également le nombre de joueurs accédant à la table finale.



Le tournoi est géré par logiciel. Celui-ci équilibre les tables dès qu'il y a une différence de deux joueurs entre les tables. Chaque joueur peut donc être amené à tout moment à changer de table.

Le joueur 1 est considéré comme le premier donneur de la table, le joueur 2 comme la petite blind et le joueur 3 comme la grosse blind.

Le Directeur de Tournoi

Le Directeur de tournoi est un membre organisateur, il est assisté par d'autres membres organisateurs. A ce titre, ils sont garants du respect du règlement et de l'éthique du FRIENDS POKER CLUB. En cas de litige, il tranchera de manière la plus juste.

Attention : Le Directeur du tournoi et les membres organisateurs sont également des joueurs inscrits au tournoi, c'est pourquoi, vous devrez veiller à respecter leur temps de jeu quand vous irez les voir pour ne pas troubler leur table.

Structure du tournoi

Stack de départ en fonction du nombre de participants : 40 et moins : 25 000 jetons, 41 à 50 : 23 000, 51 à 60 : 20 000, 61 à 70 : 18 000 et 71 et plus : 15 000.

Pour accélérer le jeu et son intérêt, les organisateurs se réservent le droit d'augmenter les niveaux ou d'en supprimer.

Niveau	Durée	Petite Blind	Grosse Blind	Ante
1	25 mn	25	50	
2	25 mn	50	100	
3	25 mn	75	150	
4	25 mn	100	200	
5	25 mn	150	300	
6	25 mn	150	300	25
7	25 mn	200	400	50
8	25 mn	300	600	50
9	25 mn	400	800	75
10	20 mn	500	1 000	100
11	20 mn	600	1 200	125
12	20 mn	700	1 400	150
13	20 mn	800	1 600	150
14	20 mn	1 000	2 000	200
15	20 mn	1 200	2 400	300
16	20 mn	1 500	3 000	300
17	20 mn	2 000	4 000	500
18	20 mn	3 000	6 000	500
19	15 mn	4 000	8 000	1 000
20	15 mn	5 000	10 000	1 000
21	15 mn	6 000	12 000	1 000
22	15 mn	7 000	14 000	1 000
23	15 mn	8 000	16 000	2 000
24	15 mn	9 000	18 000	2 000
25	15 mn	10 000	20 000	2 000
26	15 mn	12 000	24 000	2 000
27	15 mn	15 000	30 000	3 000

Remarque : En Head's Up, il n'y a plus d'Antes



Les Bonus

Le Bounty

Le vainqueur de l'étape précédente aura le statut de Bounty pour le tournoi. Le joueur qui élimine le Bounty se verra attribuer une prime de 10 000 jetons + la grosse blind en cours.

Le Vainqueur de la dernière étape d'une saison sera le Bounty de la 1ère étape de la saison suivante.

Si le Bounty n'est pas présent au tournoi pour tenir son rang, le tournoi ne comportera pas de Bounty.

« Kill The PVS »

Les différents vainqueurs d'étape au cours d'une saison auront le statut de PVS (Précédent Vainqueur de la Saison) pour le reste de la saison. Le joueur qui élimine un PVS se verra attribuer une prime de 2 500 jetons + la petite blind en cours

Le montant de la prime n'est pas multiplié par le nombre de victoires du PVS ni par le cumule Bounty + PVS. Le statut de PVS n'est pas conservé d'une saison sur l'autre.

Les joueurs éliminés

Le joueur éliminé doit aller se signaler à la table de marque. En cas d'oubli le Directeur de Tournoi lui attribuera la place supposée la plus basse possible pour ne pas pénaliser les autres joueurs. En cas d'oubli répété le joueur pourra se voir disqualifier de l'épreuve.

Il a la possibilité :

- De jouer aux Cash-Game en parallèle du Tour des Potes (les résultats ne compteront pas pour le Challenge de l'Amitié).
- De suivre le tournoi en cours.
- De partir.

Attribution des points

Le calcul des points, comptant pour le classement général, s'établit comme suit :

- La première moitié des éliminés sera point par point.
- De la deuxième moitié jusqu'à la bulle sera de 2 en 2 points.
- La table finale sera de 3 en 3 points.

Un bonus « Podium » sera attribué aux 3 premiers comme suit :

- 3ème 1 point
- 2ème 3 points
- 1er 6 points

Exemple d'attribution des points pour un tournoi comportant 40 participants :

40 ^{ème} (le 1er sortant)	1	= 1 point
39 ^{ème}	1+1	= 2 points



Friends Poker Club



REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

38 ^{ème}	2+1	= 3 points
37 ^{ème}	3+1	= 4 points
36 ^{ème}	4+1	= 5 points
35 ^{ème} ...		
21 ^{ème} (1 ^{ère} moitié atteinte)	19+1	= 20 points
20 ^{ème} (deuxième moitié)	20+2	= 22 points
19 ^{ème}	22+2	= 24 points
18 ^{ème}	24+2	= 26 points
17 ^{ème} ...		
10 ^{ème} (sorti à la bulle)	40+2	= 42 points
9 ^{ème} (Table finale)	42+3	= 45 points
8 ^{ème}	45+3	= 48 points
7 ^{ème}	48+3	= 51 points
6 ^{ème}	51+3	= 54 points
5 ^{ème}	54+3	= 57 points
4 ^{ème}	57+3	= 60 points
3 ^{ème}	60+3+1	= 64 points
2 ^{ème}	63+3+3	= 69 points
1 ^{er} (Vainqueur du tournoi)	66+3+6	= 75 points



C - LE CHALLENGE DE L'AMITIE

Composition

Le Challenge de l'amitié est une activité se déroulant tout au long de la saison les mercredis soir.

En principe, une saison débute le 1er mercredi du mois de septembre et s'achève le dernier ou l'avant-dernier mercredi du mois de juin de l'année civile suivante.

Déroulement d'une session

Chaque session débute à 20h00 et se terminera à 23h45.

Selon les places disponibles (capacité d'accueil de la salle), les membres organisateurs pourraient être amenés à refuser l'entrée à des adhérents. Dans ce cas le principe du « premiers arrivés = premiers servis » sera appliqué.

Tous les joueurs s'engagent à respecter le règlement intérieur, les décisions des membres organisateurs en toute circonstance ainsi que l'éthique du FRIENDS POKER CLUB.

Lors d'une session, il y aura 3 types de jeu :

- Sit'n Go
- Cash Game.
- Coupe Heads-Up

Chaque adhérent pourra participer à l'un et/ou à l'autre des jeux proposés.

Les compétitions sont totalement indépendantes.

Les caves sont spécifiques à chaque jeu.



LE SIT'N GO

Les inscriptions commencent à 20h et sont clôturées à 20h30 précise.

Le joueur doit dès son arrivée s'inscrire sur le tableau prévu à cet effet ou prévenir le Bureau de son retard.

Les parties se jouent de 6 joueurs (minimum) à 10 joueurs (maximum)

L'attribution des places (table et siège) s'effectue par le logiciel de gestion Tournament Director, sauf le premier mercredi du mois à partir de janvier où les tables sont composées en fonction du classement général.

Tous les Sit'n Go commencent en même temps

Le stack de départ est de 5 000 jetons, mais le Friends Poker Club se réserve le droit d'organiser des Sit'n Go avec une cave plus importante. (En accord avec tous les joueurs inscrits).

La structure des blinds est la suivante :

Niveau	Temps	Petite blind	Grosse blind
1	00:15	25	50
2	00:30	50	100
3	00:45	75	150
4	01:00	100	200
5	01:15	150	300
6	01:30	200	400
7	01:45	300	600
8	02:00	400	800
9	02:15	500	1 000
10	02:30	600	1 200
11	02:45	800	1 600
12	03:00	1 000	2 000

En fin de Sit'n Go les points marqués sont les suivants :

Nb Joueurs	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}	8 ^{ème}	9 ^{ème}	10 ^{ème}
10	20	16	12	8	6	5	4	3	2	1
9	19	15	11	7	5	4	3	2	1	
8	18	14	10	6	4	3	2	1		
7	17	13	9	5	3	2	1			
6	16	12	8	4	2	1				

Bounty : on accorde 2 points supplémentaires à celui qui élimine le premier du classement général.

Si les Sit'n Go ne sont pas terminés à 23h45, le classement sera défini par le montant des stacks des joueurs encore en jeu.



Friends Poker Club



REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

Des feuilles de match sont distribuées à chaque table de Sit'n Go. Elles devront être renseignées correctement. La responsabilité de rendre la feuille correctement renseignée appartient aux deux finalistes. En cas d'erreur, une pénalité de -3 points sera appliquée aux deux finalistes.

Le classement général de chaque joueur est défini par ses 30 meilleurs résultats.

LE CASH GAME

Chaque adhérent se voit attribuer un capital de départ de 40 000 jetons lors de son adhésion, qu'il lui appartient de gérer tout au long de la saison. Ses gains et ses pertes feront évoluer son capital et ainsi donnera le classement général.

L'adhérent ayant perdu la totalité de son capital ne pourra plus participer aux sessions de Cash Game.

- Le joueur indique sur la feuille de marque le montant de la cave prise.
- La cave est comprise entre 500 et 5 000 jetons.
- Le montant de 5 000 jetons (en une ou plusieurs caves) est le maximum autorisé par session.
- Le joueur ne peut en aucun cas engager une valeur de jetons supérieure à son capital.
- Les tables ouvrent à partir de 20h00 et ferment à 23h30 précise.
- Les parties se jouent de 2 joueurs (minimum) à 10 joueurs (maximum)
- Les Blinds sont de 25/50 jetons et n'augmentent pas avec le temps.
- Un nouveau joueur peut intégrer une table en cours de jeu en choisissant une place libre.
- Le joueur peut changer de table, pour cela il doit poser aussitôt ses jetons à sa nouvelle place.
- Le joueur absent de la table reçoit les cartes, les blinds sont prélevées.
- Les règles définissant l'arrivée à une table sont celles du «Règlement jeux et compétitions» rubrique «Changement de place».
- Un joueur pourra recaver selon les conditions suivantes :
 - ✓ Le joueur n'a pas encore atteint le montant maximal autorisé de 5 000 jetons.
 - ✓ Le joueur a perdu la totalité des jetons engagés. (une recave n'est pas possible tant que l'on possède des jetons devant soi)
- Un joueur a la possibilité de décaver à tout moment. Toutefois la décave ne peut être partielle et le joueur ne pourra disposer de nouveau d'une cave qu'après une période de 30 minutes.
- Les joueurs qui arrêtent de jouer doivent renseigner la feuille de marque « Cash Game » et faire vérifier les jetons rendus par un autre joueur.
- Tout joueur qui ne fait pas inscrire ses résultats sera considéré comme perdant de la totalité de sa cave de départ.
- Si le montant des jetons rendus est inférieur au montant des jetons pris, la différence sera perdue.
- Si le montant des jetons rendus est supérieur au montant pris, la différence sera divisée par le nombre de joueurs ayant rendu des jetons et soustrait des montants rendus.

Particularité : le multi-bordes

Si et seulement si, deux joueurs sont impliqués dans un tapis pré-flop ou avant la turn, il sera fait 3 tirages.

Le pot est divisé en trois, le gagnant de chaque tirage remporte le tier de pot correspondant.

Tapis pré-flop : 3 tirages complets (flop, turn, rivièr) sont faits. Les cartes des tirages précédents restent sur la table.

Tapis avant la turn : 3 tirages turn et rivièr sont faits. Le flop reste identique pour les 3 tirages.



Friends Poker Club

REGLEMENT JEUX & COMPETITIONS

LA COUPE HEADS-UP

La compétition Heads-Up Friends est réservée aux adhérents ayant une adhésion « Sit et Cash + Tournois » et qui ont exprimé le souhait d'y participer. **Elle se déroule les mercredis soir.**

Cette compétition débute fin décembre/début janvier pour y inclure d'éventuels nouveaux adhérents du premier quart de la saison.

Type de compétition et tirage au sort

Cette compétition est au format coupe, c'est-à-dire avec élimination directe à l'issue de la rencontre.



Un tirage au sort est fait pour déterminer les duels et placer les joueurs sur le tableau ci-contre.

En fonction du nombre de participants, à l'issue du 1^{er} tour un repêchage par tirage au sort pourra avoir lieu pour compléter le tableau des 16^{ème}.



Structure

Stack de départ : 6 000 jetons

Blinds : 100/200

Les blinds restent fixes tout le long du Heads-Up

Qualification pour le tour suivant

1^{er} Tour : deux manches gagnées

16^{ème} : deux manches gagnées

8^{ème} : deux manches gagnées

Quart : trois manches gagnées

Demi-finale : trois manches gagnées

Finale et petite finale : cinq manches gagnées

Calendrier

Les joueurs disposeront de fiches pour gérer leur rencontre de Heads-Up.

Les rencontres se feront selon le désir des joueurs : à la place du Sit'n Go, à la place du Cash, après le Cash, une ou plusieurs rencontres dans la soirée. Le bureau aura la charge d'arbitrer les litiges et de faire en sorte de respecter le calendrier suivant :

- ❖ Le 1^{er} tour et les 16^{ème} devront être terminés fin février
- ❖ Les 8^{ème} et les quarts devront être terminés fin avril
- ❖ Les demi-finales et finales devront être terminées mi-juin

