

## **INTRODUCTION**

Avant toute chose, rappelons l'objectif de l'association: passer du bon temps entre amis, apprendre ou se perfectionner au Texas Hold'em et rencontrer de nouveaux joueurs. Ce règlement est la base de tous les événements du Club Poker 95, il est semblable aux règlements des grands tournois diffusés à la télévision (EPT, WPT, WSOP...) ou des cercles de jeux parisiens. Dans le cas d'un litige non prévu dans ce présent règlement, il appartient aux organisateurs du club de trancher.

Le club propose et organise deux types de classements.

Les tournois du Club Poker 95 et le championnat Cash Game/Sit'n'go CP95.

Un classement est proposé pour ces compétitions et le premier de chacune de ces dernières se verra récompensé en fin de saison. Pour accéder à ces classements, il faut être membre et à jour de sa cotisation.

## **REGLES CP95**

### La donne :

Les joueurs ne regardent pas leurs cartes avant la fin de la donne. Si une carte d'un joueur est retournée pendant le tour de donne, il y a redonne. Le dealer doit payer le big blind s'il fait deux erreurs consécutives de donne.

### Les enchères et relances :

Une enchère ou mise doit être exprimée oralement et les jetons correspondants doivent être placés devant le joueur en une seule fois. La parole fait foi au poker, alors attention à vos enchères. La mise de départ d'un tour d'enchère ne peut pas être inférieure à la grande blind.

Exemple :

- Il n'est pas possible de miser 20 quand les blinds sont 50/100.
- Une relance est au minimum le double de la mise précédente.

Les joueurs attendent leurs tours de parole pour exprimer leurs mises.

### Absence d'un joueur :

Un joueur peut, quand il le désire, sortir de table (toilettes, cigarette...). Ses cartes sont distribuées et ramassées par le croupier pour respecter le nombre de joueurs en table. Ses blinds sont prélevés s'il n'est pas présent à son tour de petite blind et big blind.

### L'étiquette :

L'étiquette est ce que nous attendons du comportement du joueur de poker.

Le joueur de poker 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 ou son droit d'entrée,
- Il respecte ce présent règlement et les organisateurs,
- Il part de lui même en cas de manquement à L'ÉTIQUETTE.

## **REGLEMENT EN TOURNOI**

Le tournoi est entièrement informatisé, géré par un logiciel spécifique.

### Directeur de Tournoi :

Le directeur de tournoi est xxxx XXXX, il est assisté par yyyy YYYY. A ce titre, ils sont garants du respect du règlement de l'étiquette. En cas de litiges, ils trancheront de manière la plus juste. Le directeur de tournoi inscrit les joueurs sur le logiciel et gère les tables. Chaque éliminé doit aller se signaler à la table de marque. Attention, xxxx et yyyy sont également des joueurs inscrit au tournoi, c'est pourquoi, vous devrez veillez à respecter leur temps de jeu quand vous irez les voir pour ne pas troubler leur table.

### Tirage au sort :

Chaque joueur est placé par tirage au sort sur des tables. Toutes les tables comptent au maximum 8 joueurs. Mais suivant le nombre de joueurs, elles pourront compter 7 (voire 6 joueurs)

### Brassage :

Le tournoi est entièrement géré par logiciel. Ce logiciel effectue un brassage à chaque éliminé afin d'équilibrer au mieux les tables. Chaque joueur peut donc être amené à tout moment à changer de table (voir changement de table)

### Positions:

Le joueur 1 est considéré comme le premier dealer de la table, le joueur 2 comme le Small blind et le joueur 3 comme le big blind

### Chips :

Les jetons doivent être rangés et empilés devant soi.  
Tout ce qui est joué, et donc sur le tapis, ne doit plus être touché.

### Changement de table :

Dès qu'un joueur est appelé par le directeur de Tournoi, il doit prendre ses jetons et se déplacer à la position nommée par le logiciel (voir écran si litige). Il s'installe à la place qui lui est indiquée et entre en jeu le coup suivant son déplacement.

### Les perdants :

Quand un joueur perd et qu'il ne passe pas au tour suivant il doit aller voir xxxxx qui est le directeur du tournoi pour qu'il enregistre son classement, puis il a la possibilité :

- de jouer aux tables de consolation en parallèle du tournoi,
- de suivre le tournoi en cours,
- de devenir croupier à une des tables encore en lice,
- de partir.

### Blinds :

Les blinds augmentent par palier toutes les 25min et une pause de 15 min est proposée tous les 4/5 rounds.

Pour accélérer le jeu et son intérêt, les organisateurs se réservent le droit d'augmenter les blinds et surblinds.

### Perdants à égalité :

Si trois joueurs ou plus font tapis (all in) en même temps et qu'ils perdent leurs tapis, celui qui aura perdu avec le plus de jetons sera placé devant les autres au classement.

### Le Classement des Tournoi :

Un classement est établi pour définir le meilleur joueur de l'association (adhésion obligatoire).

Il y a un cumul de points et non pas une moyenne des places pour ne pas privilégier le joueur qui gagnera un tournoi et qu'on ne verrait plus de peur de faire moins bien.

Les critères sélectionnés sont la qualité de jeu et la régularité aux tables finales. Pour cela, l'attribution des points se fait de la manière suivante :

Les huit premières places en table finale donne droit au bonus de points.

X = Nombre de Joueurs Exemple : s'il y a 40 joueurs.

- 1<sup>er</sup> :  $x + 16$  Pts de bonus = 56 Pts
- 2<sup>ème</sup> :  $(x-1) + 14$  Pts de bonus = 54 Pts
- 3<sup>ème</sup> :  $(x-2) + 12$  Pts de bonus = 52 Pts
- 4<sup>ème</sup> :  $(x-3) + 10$  Pts de bonus = 50 Pts
- 5<sup>ème</sup> :  $(x-4) + 8$  Pts de bonus = 48 Pts
- 6<sup>ème</sup> :  $(x-5) + 6$  Pts de bonus = 46 Pts
- 7<sup>ème</sup> :  $(x-6) + 4$  Pts de bonus = 44 Pts
- 8<sup>ème</sup> :  $(x-7) + 2$  Pts de bonus = 42 Pts
- 9<sup>ème</sup> :  $(x-8) = 32$  Pts
- ...
- 38<sup>ème</sup> :  $(x-37) = 3$  Pts
- 39<sup>ème</sup> :  $(x-38) = 2$  Pts
- 40<sup>ème</sup> :  $(x-39) = 1$  Pts

Ce classement permet de fidéliser les joueurs. Les vainqueurs d'un tournoi ne sont pas assurés de remporter le classement par rapport aux joueurs réguliers en tables finales. Un tournoi ou il y a 30 joueurs à moins de valeur qu'un tournoi de 60 joueurs. Ce classement permet une absence ou deux sur les sept tournois si vous vous êtes bien classé dans les autres tournois.

### Table finale :

La table finale ne comporte que 8 joueurs. Les organisateurs demandent à ce qu'un périmètre de courtoisie soit respecté afin que chaque finaliste puisse jouer son jeu avec la possession de tous ses moyens.

## **FONCTIONNEMENT DU CLUB HORS TOURNOI**

### Introduction :

En marge des tournois et lors des soirées sans tournois, il y aura 3 types de jeu différents :

- Du poker en initiation pour les non adhérents, les débutants et les adhérents qui ne jouent pas pour les classements (Omaha, stud, draw etc.).
- Du cash-game pour le classement annuel.
- Du Sit'n'go pour le classement annuel.

### Pour les non adhérents de l'association :

L'association Club Poker 95 ouvre ses portes aux non adhérents pour promouvoir le poker, ils peuvent participer au tournoi en marge duquel nous mettons en place des parties en initiation. Les initiations sont faites par des membres de l'association ne participant pas ou plus au tournoi. Il doit être proposé par un membre de l'association.

Un non adhérent à deux journées pour se faire une idée du jeu et de l'association. Si cela lui plaît, il devra payer une cotisation pour revenir ou il ne pourra plus être reçu lors de nos soirées.

#### Pour les adhérents de l'association :

Ces tables servent à jouer, à se perfectionner, à s'entraîner et à se mesurer aux autres dans un autre contexte que les tournois.

Pour rendre le jeu vivant et offrir aux adhérents un niveau de jeu compétitif, l'association met en place un système de jeu avec argent virtuel :

Chaque adhérent à un capital de départ de 20000 €Cp (argent virtuel) lors de son adhésion, cela devra lui permettre de financer sa saison pour le classement annuel des adhérents. Ses gains et ses pertes feront évoluer son capital.

Si un adhérent perd la totalité de son capital, il ne peut plus prétendre à une place dans le classement, un nouveau capital virtuel de 5000 €Cp lui sera versé mais il n'aura plus la priorité sur les tables pour le classement annuel. Il pourra toujours jouer aux tables d'initiation.

#### Le classement :

Un classement des adhérents est mis en place tout au long de la saison, il sert à stimuler et motiver les joueurs et à confronter les résultats sur du long terme.

Pour ce faire, un PC portable avec un logiciel enregistre tous les résultats des joueurs à chaque soirée.

#### Règlement des Sit'n'go

- Le buy-in est de 1000€Cp
- Les joueurs s'inscrivent auprès de l'organisateur chargé du PC ou inscrivent leur nom sur une feuille mise à disposition
- Il ne peuvent débiter qu'en second plan des tournois et selon les places
- Une partie dure en moyenne 1h30
- Il ne peut y avoir que deux Sit'n'go en même temps
- Les parties se jouent entre 6 et 10 joueurs
- Aucun joueur ne rentre en cours de partie
- Il ne peut y avoir que des adhérents en jeu
- Les blindes augmentent toutes les 10 mains
- La structure des blindes est celle des tournois
- Les perdants doivent inscrire leurs résultats au fur et à mesure
- La rétribution virtuel est versée comme suit :

	PREMIER	DEUXIEME	TROISIEME
10 JOUEURS	5000 €Cp	3000 €Cp	2000 €Cp
9 JOUEURS	4500 €Cp	2700 €Cp	1800 €Cp
8 JOUEURS	4000 €Cp	2400 €Cp	1600 €Cp
7 JOUEURS	3500 €Cp	2100 €Cp	1100 €Cp
6 JOUEURS	4000 €Cp	2000 €Cp	0 €Cp

- Les autres ne touchent rien
- Les trois premiers doivent faire inscrire leurs résultats sur le logiciel
- Tout joueur qui ne fait pas inscrire ses résultats sera considéré comme perdant

#### Règlement des cash-game :

- Les cash-game se pratiquent également sur les tables libres en marge du tournoi
- La cave minimale de départ est de 1000 €Cp
- Le montant de la cave de départ ne peut excéder 5000 €Cp
- Il peut y avoir jusqu'à 5 recaves maximum sans excéder les 5000€Cp de adhérents de la soirée
- Les joueurs s'inscrivent auprès de l'organisateur chargé du PC ou inscrivent leur nom sur une feuille

mise à disposition .

- Les parties se jouent entre 2 et 10 joueurs
- Les joueurs rentrent et sortent de partie comme ils le souhaitent
- Il ne peut y avoir que des adhérents en jeu
- Les blindes sont de 10/20 €Cp et n'augmentent pas en cours de partie
- Il peut être envisagé de changer le montant des blindes en accord avec tous les joueurs de la table
- Les joueurs en sortant de jeu doivent faire compté les jetons et inscrire le montant des gains sur le logiciel
- Tout joueur qui ne fait pas inscrire ses résultats sera considéré comme perdant de la totalité de son tapis de départ

Un recensement régulier des bankrolls permet de terminer le classement en temps réels.

Règlement des cash-game en initiation :

- La cave de départ est de 1000 €Cp (gratuitement)
- Les parties se jouent entre 2 et 10 joueurs
- Les joueurs rentrent et sortent de partie comme ils le souhaitent
- Les blindes sont de 10/20 €Cp et n'augmentent pas en cours de partie