DOCUMENT POUR LES DIRECTEURS

RÈGLEMENTS DE LA LIGUE 2019-2020

En début d'année ou lors d'un tournoi d'ouverture le directeur fait un résumé des règlements aux joueurs.

Il s'assure qu'il y a toujours une copie des règlements accessible à tous lors des tournois.

Directeur de tournois (DT) : Personne qui est responsable du bon déroulement du tournoi, du respect des règlements, de la compilation des résultats à la fin du tournoi et de la publication de ses données sur le site Internet en partageant avec le responsable d'entrée de donné.

Les directeurs de tournoi doivent être identifiés à l'effigie de la Ligue de manière qu'on puisse les reconnaître facilement. Ceci facilite également l'approche dans le cas de nouveaux joueurs, distinguant ainsi plus facilement à qui ils peuvent s'adresser.

Les directeurs se partagent les responsabilités et ont la chance de participer à des tournois journaliers sur une base régulière.

Les directeurs sont nommés pour la durée complète d'une année. Si un directeur ne peut terminer son mandat (maladie, déménagement, mortalité), un autre directeur devra être nommé. Une hiérarchie sera également déterminée parmi eux s'il y a lieu. La Ligue (avec l'accord du propriétaire de l'établissement) se réserve le droit de nommer un autre directeur si la personne en place n'assume pas adéquatement son rôle.

PRÉAVIS

• Ce document est valide en entier pour les tournois de type journalier, mensuel et « sit&go »;

• Pour les tournois de type Trimestriel, Méga, Spécial, Gala, « Tag Team » ou autre, voir les spécificités dans les documents respectifs;

• Tous les tournois de la Ligue, sont joués selon la structure des « blinds » établie, aucune variante n'est permise;

• Le tapis de départ pour les tournois de type :

- mensuel et sit&go est de **12000 unités**;
- Journalier est de **12000 à 25000 unités;** (à la discrétion du directeur)*****
  ***** Le directeur qui choisit d'aller au-delà de **12000 unités** doit obligatoirement l'annoncer sur le site de la ligue.

• Les tables finales se jouent à 9 ou 10 joueurs (au gré du directeur);

• Les actions doivent toujours être conformes avec la parole dite. Lorsqu'une erreur est commise, la parole prévaut.

• Les directeurs assurent en tout temps le bon déroulement et l'application des règlements du de la ligue (style Texas Hold'em). En toute circonstance, ils ont le premier pouvoir décisionnel.

• Un retardataire est admis dans un tournoi journalier à l'intérieur de 2 « blinds » (30 minutes)**; il reçoit automatiquement une pénalité de 1000 unité. Dans le cas des sit&go, la pénalité n'est appliquée qu'au deuxième « blind ».

1. **** Un établissement peut convenir d'allouer (45 minutes) pour les soirs de mensuel afin de permettre aux joueurs classés de jouer le journalier. (La pénalité s'applique).
2. Un établissement peut aussi convenir d'allouer (45 minutes) pour les joueurs du premier journalier d'entré dans le deuxième journalier.
3. Un joueur qui pour des motifs valables (travails, responsabilités familiales, etc.) peut téléphoner ou texter le directeur pour que celui-ci lui assigne une position et qu'il fasse rouler ses « blinds » et la pénalité de 1000 unité n'est pas implicable. Le directeur n'est « jamais responsable » d'avoir raté un appel ou de n'avoir pas vu le texte.
4. La possibilité de rebuy est une variante acceptable mais doit être avisé sur le site internet incluant les conditions possibles et le temps limité au premier deux blinds.

LES DIRECTEURS DE TOURNOIS

Les Directeurs doivent avoir un code d'éthique rigoureux et ceci, dans le but de conserver une éthique de jeu et un fonctionnement équitable dans l'intérêt de l'ensemble des joueurs. Dans le cas où un directeur contrevenait au code, des mesures disciplinaires seront prises par les dirigeants de la Ligue.

1. <u>Nombre</u>
   1.1. Afin d'assurer la saine gestion des tournois, la Ligue demande à chaque établissement de nommer un directeur de tournoi. Les dirigeants de la Ligue peuvent recommander un directeur aux établissements.
   1.2. Le directeur <u>qui est seul</u> doit nommer avant chaque tournoi un joueur qui prendra la décision advenant que le directeur est en conflit dans une main. Cette intervention doit être faite de manière à conserver l'impartialité.
   1.3. Selon la situation (nombre de joueurs, nombre de tournois par semaine), un établissement, en collaboration avec son directeur, peut nommer plus d'un directeur de tournoi et/ou un directeur-adjoint s'il le désire. Cette règle est recommandée par la Ligue afin d'assurer une supervision adéquate lors des tournois.

2. <u>Devoir de présence et d'organisation des lieux</u>
   2.1. Doit être sur place à l'avance avant la tenue d'un tournoi;
   2.2. Doit s'assurer que toute la salle est conformément organisée pour la tenue du tournoi;
   2.3. Doit s'assurer que le paquet de cartes est complet;
   2.4. Doit s'assurer que le matériel de jeu nécessaire au tournoi est disponible et adéquat.
   2.5. Il met en place les piles d'unité sur la table de jeu;

2.6. Attribue les positions des joueurs par tirage au sort;
2.7. Place le bouton Brasseur où il se doit;
2.8. Est présent du début jusqu'à la fin du tournoi;

3. Devoir de supervision
   3.1. Doit en tout temps superviser le tournoi pour lequel il est responsable;
   3.2. Doit s'assurer que les jetons restent sur la table en tout temps et, lors d'un changement de table, le directeur s'assure que les jetons ne sont pas dissimulés hors de la vue des autres participants. Si un ou des jetons sont trouvés par terre, le Directeur considère ces jetons hors-jeu et les remet dans la valise;
   3.3. Doit s'assurer que les jetons ayant les plus grosses valeurs soient bien visibles à l'avant;
   3.4. Doit s'assurer que lorsqu'un joueur s'absente de sa table, ses jetons sont protégés jusqu'à son retour;
   3.5. Doit s'assurer que la structure des « blinds » est respectée (prendre note des différences pour la structure des « blinds » des sit&go);
   3.6. Doit avertir les joueurs au moins deux (2) minutes avant la fin de la pause afin qu'ils reprennent leur siège à temps.
   3.7. Le directeur se réserve le droit d'expulser un joueur pour des raisons de tricherie, d'impolitesse, de grossièreté ou de manque de civisme.

4. Devoir d'intervention
   4.1. Doit prendre en charge toute erreur qui survient le plus rapidement possible;
   4.2. Doit intervenir rapidement lors d'un litige ou d'un conflit entre les joueurs; en l'occurrence, le directeur arrête le chrono et règle la situation. Cette mesure est prise afin d'éviter de brimer les autres joueurs.
   4.3. Doit prendre des mesures disciplinaires lorsqu'un joueur se comporte de manière à brimer les droits d'autrui ou de manière irrespectueuse et contraire au code d'éthique du joueur;
   4.4. Doit s'assurer que les joueurs éliminés qui désirent observer le jeu sont raisonnablement en retrait afin de ne pas déranger ou influencer le jeu. Le directeur utilise son bon jugement selon la situation (retrait ou non de la table).

5. Devoir de probité
   5.1. Fait preuve en tout temps d'une attitude impartiale, respectueuse, honnête et loyale;
   5.2. Doit en tout temps agir en toute bonne foi;
   5.3. Dans les cas applicables, lorsqu'un un directeur-adjoint est incertain d'une décision, il doit consulter le directeur en chef.

6. Devoir d'ascendance

6.1. Est la première instance décisionnelle dans l'établissement qui lui est désigné; par conséquent doit assumer une saine autorité envers les joueurs. Les décisions du directeur sont finales et sans appel;
6.2. Peut mettre fin au tournoi en tout temps s'il juge qu'il y a litige ou tricherie. Il a le choix de reprendre ou non le tournoi.
6.3. Peut mettre fin à la partie d'un (ou des) joueurs pour les raisons mentionnées ci-haut (3.7).

7. Devoir d'application des règlements du Texas Hold'em ainsi que des règles spécifiques de la Ligue
   7.1. Les jetons doivent rester en vue des joueurs pour leur transport d'une table à l'autre (Les jetons ne doivent jamais être transférer dans les poches par exemples). Ils doivent être replacés dûment sur la table dès que le joueur est assis à son nouveau siège;
   7.2. Les cartes doivent être placées à la vue de tous les joueurs;
   7.3. Aucun joueur ne peut regarder les cartes déjà « couché »; en tout temps, les cartes « couché » sont hors-jeu. Le « Rabbitt Hunting » est interdit.
   7.4. Aucun joueur ne peut ralentir le jeu par quelconques activités inappropriées (cellulaire, textos, etc.);
   7.5. Les langues permises lorsque le jeu est en cours sont le français et l'anglais; aucune autre langue ne sera tolérée.

8. Devoir de compilation des résultats des tournois
   8.1. Noter le rang d'élimination de chaque joueur par un moyen technique fiable. Une feuille de papier est recommandée et disponible sur le site www.purpoker.ca;
   8.2. Conserver les données des résultats de tournois pendant une période minimale d'un an et les remettre à un dirigeant après les tournois, au trimestriel ou au Gala.
   8.3. Mettre à jour les résultats du ou des tournoi(s) sur le site Internet de la Ligue dans les 48 heures suivant la tenue d'un tournoi **ou** envoyer dans les 24 heures une photo des résultats de tournois à la personne désignée pour la saisie des données.
   8.4. Vérifier l'authenticité des résultats publiés sur le site Internet. Aviser la direction pour toute irrégularité. Prenez note que des erreurs malencontreuses peuvent survenir sur le site Internet. Veuillez s.v.p. en aviser la direction.

LES ÉTABLISSEMENTS

Chaque établissement a conclu une entente avec les responsables de la Ligue afin de permettre la tenue des tournois de Poker.

1. L’établissement s’engage à tenir au moins un tournoi de poker par semaine, à une heure et une journée fixe. Il est, de ce fait, responsable de ses propres tournois;
2. Un établissement qui désir ajouter d’autres tournois avec P.U.R.Poker, doit demander à son directeur d’en faire l’annonce à l’avance à sa clientèle ainsi que sur le site Internet de la Ligue;
3. L’établissement s’engage à offrir un environnement agréable et accueillant pour tous les joueurs de Poker profitant de ses services;
4. Advenant le cas d’une activité spéciale se tenant le jour d’un tournoi et empêchant la tenue de celui-ci, l’établissement est tenu d’en aviser la direction de la Ligue le plus tôt possible. La direction doit offrir une alternative aux joueurs afin d’éviter l’annulation du tournoi journalier de cette semaine-là;
5. L’établissement peut imposer des restrictions de jeu à tout joueur ne respectant pas son code de conduite ou pour tout motif valable compromettant la qualité de l’ambiance de jeu ou la réputation de la Ligue ou de l’établissement. Dans ce cas, le directeur doit être avisé et faire parvenir une note aux dirigeants de la Ligue afin de tenir un registre de ces événements;
6. En aucun temps la direction d’un établissement ne peut refuser une personne sous un motif de discrimination, religion, ou de nationalité.

DOCUMENT POUR LES JOUEURS

RÈGLEMENTS DE LA LIGUE 2019-2020

Chaque personne est responsable de sa conduite et de ses attitudes. Chaque joueur a sa part d'influence sur la réputation de ce divertissement qu'est le Poker. Nous incitons fortement chaque joueur à respecter le code d'éthique proposé afin, de garder une ambiance agréable, et afin que les nouveaux joueurs aient une image positive de ce jeu à saveur sociale et amicale.

1. Devoir d'adopter un comportement adéquat :
   1.1. Faire preuve d'honnêteté, de loyauté et de respect envers tous;
   1.2. Les comportements suivants ne sont pas tolérés : blasphème, agressivité, insultes, arrogance et l'intimidation;
   1.3. Respecter les décisions de son directeur; dans le cas d'un désaccord, il est recommandé de rencontrer son directeur à l'écart des autres joueurs afin de discuter de la situation et, le cas échéant, de résoudre les différends.

2. Devoir de disposer ses cartes et ses jetons de façon adéquate :
   2.1. Les deux cartes fermées (faces cachées) doivent en tout temps rester sur la table devant le joueur et devant ses jetons (un joueur ne peut pas garder ses cartes dans ses mains); de cette façon, les cartes de chaque joueur restent visibles pour tous;
   2.2. En aucun cas, un joueur ou spectateur ne devrait pouvoir voir les faces des cartes d'un autre joueur;
   2.3. Disposer les jetons devant lui en ordre décroissant de la plus grande valeur à la plus petite valeur (la plus grande valeur étant vers le centre de la table, la plus petite valeur étant la plus près de lui), afin qu'ils soient visibles à tous.

3. Devoir de respecter les règles de la ligue (style Texas Hold'em) :

   Il est interdit de :

   3.1. Agir avant son tour;
   3.2. Lancer sciemment sa mise de jetons dans le pot;
   3.3. Lorsqu'un joueur n'est pas dans la main ou dans le jeu, il ne peut pas parler de la main d'un joueur ou du jeu en cour.
   3.4. Un joueur, en tout temps (sauf heads up) ne peut pas tenter d'influencer le jeu en révélant (hypothétiquement) ouvertement les cartes d'un joueur avant que le jeu ne soit complété (« je pense que tu as… »);
   3.5. Un joueur en heads up peut tenter d'influencer le jeu. Par exemple, il peut dire je pense que tu as…, je ne te conseil pas à suivre…, je vais te montrer mes cartes… mais il ne peut pas dévoiler ses cartes ou annoncé son jeu.
   3.6. Révéler ouvertement les cartes déjà couché d'un joueur avant que la main ne soit complétée;
   3.7. Révéler ses cartes à quiconque avant la fin de la main;
   3.8. Prendre et regarder les cartes déjà couchées.

3.9. Ralentir le déroulement du jeu;
3.10. Camoufler ses cartes lorsqu'on fait partie de la main dans le but de confondre les autres joueurs, ces derniers pouvant avoir l'impression que les cartes ont été jetées;
3.11. Tenter d'influencer le jeu de quelconque façon par des mots, des gestes, un langage codé, un regard intimidant, etc.;
3.12. Utiliser l'identité de quelqu'un pour jouer à sa place;
3.13. Se servir d'un cellulaire; (texto, appel, téléchargements, etc), le joueur devra sortir de la main et de la table;
3.14. D'utiliser une autre langue que le français et/ou l'anglais à la table;
3.15. D'utiliser un langage grossier, d'intimider, d'harceler ou d'importuner impunément un autre joueur.
3.16. De rester à son siège après avoir été éliminé. Un joueur peut observer la partie, mais ne doit pas tenter de regarder les cartes des joueurs pouvant ainsi influencer le jeu encore en cours. Il doit être en retrait. Si le joueur observateur ne respecte pas ces règles d'éthique, le directeur doit intervenir;
3.17. Convertir des unités avec le pot. Le joueur doit faire l'échange avec un autre joueur et non avec le pot (le Brasseur doit superviser l'échange).

Lorsque ces règles ne sont pas respectées, certaines CONSÉQUENCES s'appliquent :

- Avertissement amical + avertissement de la conséquence suivante;
- La main du joueur est déclarée morte (peu importe ce qu'il a misé);
- Retrait pour le « blind » en cours;
- Retrait du jeu.

4 <u>Le Devoir du Brasseur (ou Donneur)</u>
Les mises à l'aveugle ou mises obligatoires sont appelées « Small Blind » et « Big Blind »:

4.1. Lorsqu'un joueur prend la position Brasseur, il doit voir au bon déroulement de la main en cours;

4.2. Il doit s'assurer que les mises obligatoires (« small blind », « big blind ») sont déposées;

4.3. Il doit déposer chaque carte brûlée directement à côté du paquet de cartes de manière à éliminer toute ambiguïté et toute confusion avec les cartes couchées;

4.4. Il doit s'assurer que les joueurs agissent à leur tour;

4.5. Il doit s'assurer que les mises faites par les joueurs respectent les règles des mises (blinds) et des relances établies par la Ligue;

4.6. Il doit s'assurer que ces mises et ces relances sont bien en vue devant le joueur respectif, et non dans le « pot » jusqu'à la fin du tour d'enchères;

4.7. Lorsqu'un ou des joueurs sont « tapis », il est responsable de compter et de délimiter les « pots ». S'il ne se sent pas en mesure de le faire adéquatement, il doit lui-même désigner quelqu'un afin d'éviter que tout le monde commence à compter et gérer la main;

4.8. Lorsqu'il y a échange de jetons de grosses valeurs avec des jetons du « pot » principal, il doit lui-même faire cet échange ou du moins superviser minutieusement l'action (dans le cas où le joueur échangeant les jetons est à l'autre extrémité de la table);

4.9. La conversion d'unité d'un joueur avec un autre joueur doit se faire lorsque la main est terminée. Le brasseur doit superviser cette conversion.

4.10. Il doit amener vers lui les cartes couchées après chaque tour d'enchères afin d'éviter que certains joueurs ne retournent pas leurs cartes ou quelques autres cartes couchées.

4.11. Lorsque la main est terminée, le brasseur prend les cartes sur la table sans les retourner afin de les mêler au paquet.

Nous convenons que les joueurs ne sont pas des croupiers professionnels. Les directeurs doivent donc enseigner au brasseur et non pas sanctionner les erreurs.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

La Ligue peut en tout temps amender, modifier ou ajouter certaines règles si cela s'avère nécessaire. Le cas échéant, les directeurs seront avisés et devront communiquer les modifications aux membres.

Article 1 : Tournoi sans croupier selon la méthode du « Dead Button »

Selon la méthode du « Dead Button », tous les joueurs en jeu ont l'**obligation** de passer successivement par les positions Big Blind, Small Blind et Brasseur.

Article 2 : Les mises à l'aveugle

Les mises à l'aveugle ou mises obligatoires sont appelées « Small Blind » et « Big Blind »:

Le premier joueur directement à la gauche du Brasseur se retrouve en position «Small Blind» (SB) et le deuxième joueur directement à gauche du Brasseur se retrouve en position du «Big Blind» (BB). Ils doivent donc placer des mises obligatoires; leur valeur étant celle du niveau en cours (voir structure des blinds).

En cours de jeu, différentes situations surviennent. Voici comment s'opèrent les situations suivantes :

1. Le joueur en position du BB est éliminé :
   Le joueur, encore en jeu, immédiatement à la gauche de ce dernier acquiert la position du BB. Les positions SB et Brasseur doivent s'ajuster en fonction de la situation et il en résulte qu'il y aura absence de SB pour cette donne. Lors de la prochaine donne, la position BB est déplacée vers le prochain joueur encore en jeu vers la gauche. Les deux autres (SB et Brasseur) s'ajustent dans l'ordre; il en résulte donc que c'est le même joueur qui sera Brasseur.

2. Le joueur en position du SB est éliminé :

La position du BB s'ajuste comme il se doit (prochain joueur encore en jeu vers la gauche) et les deux autres positions s'ajustent dans l'ordre. Il en résulte que c'est le même joueur qui sera Brasseur.

3. Les joueurs en position du SB et BB sont éliminés :
   La position du BB s'ajuste comme il se doit (prochain joueur encore en jeu vers la gauche) et il y aura absence de SB pour cette donne.. Il en résulte que c'est le même joueur qui sera Brasseur.

4. La finale à deux joueurs (Head's up) :
   Le joueur en position du Brasseur dépose la mise du SB et son opposant dépose la mise du BB. Le joueur en position Brasseur, distribue les cartes en donnant la première carte à son opposant. Le Brasseur (SB), est le premier à parler avant le flop et le dernier à parler après le flop.

Article 3 : Équilibration des tables :

Afin de maintenir le plus possible un nombre égale de joueur à chaque table lors d'un tournoi, on doit s'assurer qu'un ou des joueurs soit déplacés vers une autre table aussitôt que possible. La position que prendra le joueur en déplacement s'opère selon la règle suivante :

Déplacement d'un joueur :

- Lorsqu'une table de joueurs marque un écart de deux joueurs en moins comparé aux autres tables, elle devient alors en déséquilibre. Le joueur suivant la position du BB à la table la plus nombreuse est transféré. Celui-ci se dirige au premier siège libre à la gauche et le plus près du BB à la table avec le moins de joueurs.

- Lorsqu'un joueur est transféré de table, il ne peut pas prendre la position de Brasseur. Il doit attendre leprochain jeu. Si la seule position disponible est le Small Blind, le joueur attendra au prochain tour pour prendre part au jeu. S'il y a 2 places de disponible, celle avant le dealer et celle après (SB), il prendra la place précédant le Brasseur (SB).

- Lorsqu'un nouveau joueur est transféré de table et qu'il doit se placer en position BB, si aucune carte n'a été passée, il devra assumer sa position BB et déposer le montant des blinds en cours. Si les cartes ont commencé à être distribuées, il s'assoie au siège libre en attendant la prochaine main.

Ajout de joueurs :

- Lorsqu'un joueur arrive en retard ou s'intègre à une table déjà formée, ce nouveau joueur doit prendre la position à droite de la position 1 (position attribuée au départ). Selon la situation, même logique qu'expliqué précédemment. Un nouvel arrivant ne doit jamais briser les positions SB et BB.

- Lorsqu'un joueur arrive en retard et qu'un tour complet de table a été fait; le joueur retardataire prend place après le BB.

Ajout d'une Table :

Formation de 10 joueurs

Dans le cas où il y aurait une table de 10 joueurs en jeu et qu'un joueur supplémentaire se présente après que le jeu aura commencé, il y aura bris d'une table. À la fin de la main en cour, le directeur arrête la minuterie et replace les joueurs en deux tables. Le joueur en position Brasseur ainsi que les quatre (4) joueurs directement à sa gauche restent à la première table, le nouvel arrivant prend la position 6. Les joueurs en position 6 à 10 forment une nouvelle table; le joueur en position 6 deviendra alors le Brasseur pour cette nouvelle formation. Si un second retardataire se présente, il prendra la position 6 de la deuxième table. Dès que les joueurs sont replacés, le directeur effectue la reprise de la minuterie.

Fermeture de Table :

Aussitôt que le nombre de joueurs éliminés est un multiple du nombre de joueurs qui forment les tables initiales du tournoi, la dernière table du tournoi doit être fermée.

Exemple : à 8 joueurs par table, dès que 8 joueurs seront éliminés, une table est fermée et les sièges sont réattribués aux joueurs concernés, puis 8 autres éliminations plus tard, une autre table sera fermée et cette reconfiguration se poursuit jusqu'à la formation de la table finale.

Lors d'un bris de table, le Directeur distribue une carte à chacun des joueurs et en commençant par le joueur ayant reçu la plus haute carte, assignera la nouvelle table et la nouvelle position à chacun des joueurs. Les joueurs doivent assumer la responsabilité de leur nouvelle position, même si cela implique d'être en position du BB (et d'y placer la mise) durant deux mains consécutives. La seule position où un joueur devra attendre la main suivante est la position SB.

5. Formation de la table finale

Pour les tournois journaliers, mensuel et trimestriel, la table finale est formée à 9 ou 10 joueurs. Lors de la formation de la table finale, le chronomètre est arrêté et les places doivent être tirées au hasard.

6. Les règles du « NO-LIMIT »

Cette règle stipule que le nombre de relances à chaque tour d'enchère est illimité. Toutes les mises doivent être soient égales, le double ou supérieure montant du BB (à l'exception de celui qui mise la totalité de ses jetons).

Lorsqu'un joueur avance des jetons un montant inférieur au Big Blind ou de la mise sans annoncer son intention, il doit égaliser le big blind ou la mise, ou le joueur peut folder ses cartes mais les jetons restent dans le pot.

6.1 Mises initiales pré flop : au premier tour d'enchères, la mise initiale doit toujours être égale, le double ou supérieur au double du BB.

6.2 Mises initiales après flop : à chaque tour d'enchères après le flop, la mise initiale doit toujours être égale ou supérieur au montant du BB.

6.3 Mises : Montant total de jeton que le joueur place devant lui.

6.4 Relances :

Avant le flop, la relance équivaut au montant excédentaire au BB.

Ex. SB = 100 / BB = 200; le premier joueur qui mise dépose 1000, sa relance équivaut donc à 800.

Les relances pré-flop: la première mise doit toujours être égale, ou le double du BB ou supérieure au double du montant du BB. Par ailleurs, les relances suivantes pour ce même tour doivent être égales ou supérieure au montant de la relance qui a précédée.

Ex. 1: blinds 100/200: le premier joueur qui veut relancer doit déposer un minimum de 400 devant lui (200 montant du BB et 200 de plus, soit le montant minimum permis pour la relance). Le prochain joueur qui voudrait sur-relancer doit déposer au minimum 800 dans le pot (soit le double de la première relance.)

Ex. 2: blinds 100/200: le premier joueur relance et dépose 1000 devant lui (donc: 200 montant du BB et 800 de relance). Le prochain joueur qui veut relancer doit déposer au minimum 2000 dans le pot (soit deux fois le montant de la première relance).

Après le flop, la mise initiale doit être égale ou supérieure au BB. La relance quant à elle, équivaut au montant excédentaire à la mise initiale

Ex.3 : Mise initiale = 200 (blinds 100/200); un second joueur doit déposer au minimum 400 (le double de la première mise); et le suivant, un minimum de 800 (soit le double de la relance précédente).

Ex 4: Mise initiale 600 (blinds 100/200). Le joueur voulant relancer doit déposer au minimum 1200 dans le pot (600 pour égaler la mise initiale et 600 de plus, soit le montant de la mise initiale). Le prochain joueur qui voudrait sur-relancer doit déposer au minimum 2400 dans le pot (soit le double de la dernière relance).

6.7 Gageures

Les joueurs doivent agir à leur tour. Un joueur qui annonce verbalement ses intentions est tenu de s'y conformer. Si le joueur couche ses cartes (fold) ou ne fait qu'égaler la mise (check), il n'est pas tenu de l'annoncer verbalement;

Le joueur n'est pas tenu d'annoncer verbalement son intention de relance ou quel qu'autre actions. S'il relance ou s'il se place « all in », il doit le faire en un seul mouvement vers l'avant

6.8 Les gageures à 2 temps (« string bet ») sont interdites

Le but de ce règlement est d'empêcher un joueur d'annoncer en premier qu'il suit une gageure, puis d'ajouter plus de jetons à la mise en changeant ainsi la gageure en relance. Encore une fois, la règle précédente s'applique, un joueur se doit de respecter sa parole; il ne peut non plus faire deux actions différentes à son tour de parole. Il n'est pas plus permis de suivre et de relancer sur le même coup qu'il est permis de se retirer et de relancer en même temps. Une seule action est permise au moment de son droit de parole.

6.9 Il est interdit de parler avant son temps ou de discarter ses cartes avant son tour

Ceci permettrait de recevoir de l'information quant à la réaction des autres joueurs et/ou cela peut influencer les autres joueurs. Une action peut être considérer comme parler avant son temps; par exemple, se lever pour aller fumer après avoir vu ses deux cartes cachées et avant son tour de parole. Puisque la seule action possible lorsqu'un joueur est absent de son siège est de le coucher, par conséquent, il a donc dévoilé son intention par son action avant son tour de parole. Le joueur désirant fumer doit se lever avant le début de la nouvelle main, ou après son tour de parole. Un joueur ne peut pas faire d'enjamber 'straddle' (une mise avant de recevoir leurs deux cartes ou quand le brasseur est près à dévoiler la turn ou la rivière); ceci serait considéré parlé avant son tour.

6.10 Mise d'un seul jeton

a. Lorsqu'un joueur dépose comme mise un seul jeton devant lui sans rien dire car il n'a pas les valeurs minimales pour égaler la mise, cette action signifie alors « Suivre » (ou call); on doit lui remettre son « change ».

b. Ex. Blinds 100-200, le premier joueur dépose un seul jeton de 500, on doit lui remettre 300. Dans cette situation, s'il veut effectuer une relance il doit le dire.

c. Lorsqu'un joueur met 2 jetons ou plus devant lui et qu'il ne dit rien et que la valeur des 2 jetons est 50% ou plus du minimum relance, cette action est considérée comme une relance, par conséquent, le joueur sera forcé de compléter le minimum relance.

6.11 Relances : Placement des jetons

Le placement des jetons dans le pot lors d'une relance doit être exécuté de la façon à éliminer toute ambiguïté. Un joueur peut soit annoncer verbalement son intention de relancer en indiquant le montant de sa relance ou, il peut le faire en poussant tous les jetons de la relance en un seul mouvement vers l'avant pour éviter encore là une mise à 2 temps.

Voici les deux (2) situations possibles:

a) Le joueur annonce verbalement le montant de sa relance "je relance de 3000". Il peut alors pousser en plusieurs mouvements vers l'avant, 5 jetons de 100, puis 1 jeton de 500 et enfin 2 jetons de 1000. Ces actions complétées, son tour de parole est terminé. Il ne peut rajouter de jetons à la fin, car cela deviendrait alors une gageure à 2 temps.

b) Le joueur peut n'annoncer rien du tout. Il se doit alors de pousser tous les jetons de sa relance directement devant lui en direction vers le pot en un seul mouvement vers l'avant. Il ne peut faire plus d'un seul mouvement vers l'avant en poussant ses jetons. (Mouvement vers

l'avant: tous les jetons qu'un joueur pousse au-delà de la ligne blanche sont considérés comme faisant partie de la relance et appartiennent au pot. Chaque joueur a un espace personnel lui appartenant sur la table directement en face de son siège, il peut y empiler ses jetons et les déplacer à sa guise, mais aussitôt qu'il fait un mouvement vers l'avant en poussant ses jetons ou ayant ses jetons dans les mains, les jetons sont considérés comme faisant partie du pot, le cas échéant, il doit les déposer tous sur la table.)

6.12 Déclaration verbale

Lorsqu'un joueur fait une déclaration verbale lorsqu'il est en position d'agir, il est lié par cette déclaration.

6.13 Lors d'une relance:

Lorsqu'un joueur énonce par erreur une mise inférieure au « blind » en cours, il devra compléter la mise minimale. Sa main ne sera pas déclarée morte. Si un joueur énonce une relance qui ne correspond pas avec la loi des Blinds, sa relance sera effective (la première parole prévaut) et sera calculer en fonction de la loi des Blinds.

6.14 Déclaration hors position :

Voici ce qui peut arriver lorsque cette situation survient.

Un joueur hors position (joueur fautif) parle avant son tour annonçant check/call/raise/fold :

1) le joueur dont c'est le tour d'agir se couche (fold), le joueur fautif est lié pas sa parole hors position.
2) Le joueur dont c'est le tour d'agir passe (check), le joueur fautif ne peut que passer (check). Si le joueur gage un montant moindre ou égale à l'annonce du joueur fautif, celui-ci peut alors suivre (call) ou se retirer (fold))
3) Si le joueur dont c'est le tour d'agir gage plus que l'annonce du joueur fautif, celui-ci peut alors suivre (call), relancer (raise) ou se retirer (fold)

Le joueur fautif reçoit automatiquement un avertissement. Si la situation se répète, le Directeur peut lui imposer une pénalité.

6.15 Cartes exposées ou montrées

Un joueur qui, avant la fin des mises, montre volontairement ou involontairement ses cartes à un autre joueur encore en jeu ou non, verra sa main déclarée morte et recevra sur le champ un avertissement. Cette pratique est illégale car elle peut susciter des réactions chez un autre joueur révélant ainsi des informations. (Voir 6.16)

6.16 Cartes involontairement exposés dans une situation tapie (All in)

Lorsqu'un joueur annonce un tapis (all in) et montre involontairement ses cartes avant la fin des mises, sa main ne sera pas déclarée morte mais le joueur se verra imposé une pénalité à la suite de la main.

6.17 Jetons

Les joueurs sont responsables de leurs jetons; ils doivent les garder visible afin de pouvoir évaluer en tout temps le total des unités. Les jetons de grosse valeur doivent rester en avant. (Voir 2.3)

6.18 Conversion d'unités

Pour convertir des unités, un joueur doit faire l'échange avec un autre joueur et non avec le pot. C'est le Brasseur qui supervise l'échange des unités.

6.19 Présence à la table

Les cartes du joueur qui n'est pas assis à sa place lorsque la 2e carte est distribuée au Brasseur, seront automatiquement confisquées (fold). Dans un tel cas, ses blinds sont automatiquement prélevés.

6.20 Abattage

À la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la toute dernière action agressive doit montrer ses cartes en premier. S'il n'y a pas eu de gageures, c'est le premier joueur à la gauche du brasseur qui doit montrer ses cartes en premier, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces autres joueurs ne sont pas obligés de dévoiler leur jeu, à moins de vouloir contester le pot.

6.21 Main gagnante

La main gagnante consiste de la meilleur main en utilisant cinq carte. Après l'abattage (showdown) et que les joueurs dévoilent leurs mains, si un des joueurs à la main gagnante mais pense avoir une main inférieure, le croupier, ou toute autre joueur de ligue, qu'il (elle) soit dans la main ou pas, réalise la force d'une main, a le devoir d'énoncer la vraie main gagnante.

6.22 Retardataires

Les retardataires sont acceptés pour une durée de 30 minutes (2 blinds). Si les joueurs appellent pour aviser d'un retard, n'aura pas de pénalité pour le premier blind mais le dead stack roulera pour le premier. Une pénalité de 1000 unités s'applique pour tous les retards non-annoncés, les retards qui arrive aux deuxièmes blinds et les retardataires dont le directeur n'a pas vue le message du joueur qui tentait d'annoncer son retard. Les joueurs doivent prendre les mesures nécessaires pour arriver avant le commencement des parties.

Précision pour les sit&go : on ne place pas de « dead stack » aux sièges libres. Des joueurs peuvent s'ajouter lors du premier blind sans pénalité pour combler une table jusqu'à 10 joueurs. Après 15 minutes (2e blind), 1000 jetons sont retirés du tapis de départ.

Position de jeu : Le joueur qui arrive sans avoir avisé son retard prend place à la première position libre après le brasseur.

6.23 Joueur qui quitte

Un joueur qui doit quitter le tournoi pour une quelconque raison, verra ses jetons retirés du tournoi et obtiendra les points du rang de son élimination. Un joueur ne peut s'absenter du tournoi pour une période plus longue que la durée du niveau en cours. S'il quitte quelque peu

avant une pause, il ne peut déduire cette période pour l'ajouter à la suite de la pause (par exemple, si la durée du blind est de 15 minutes, le joueur ne peut prendre 5 minutes avant la pause et 10 minutes après la pause). En l'occurrence, il est considéré comme un joueur qui quitte et ses jetons lui sont retirés.

6.24 Irrégularités du Brasseur

Considérant que l'absence de croupier dans nos tournois peut donner lieu à des situations ambiguës lors de la distribution des cartes, les règlements concernant les maldonnes sont ici simplifiés afin d'éviter de retarder le déroulement du tournoi par toutes sortes de discussions inutiles.

a) Une des cartes cachées d'un joueur est exposée à découvert à cause d'une erreur du Brasseur : si c'est la 1ere ou 2e carte, le Brasseur rebrasse; à partir de la 3e carte distribuée, la carte qui s'est retournée devient la carte brûlée. Le Brasseur continue de donner les cartes dans l'ordre comme il se doit. À la fin de la distribution des cartes, le Brasseur donne une carte au joueur qui n'a pas eu sa carte. Après le tour d'enchères, le Brasseur tournera directement le Flop, la carte brûlée étant celle qui a été découverte précédemment. Si cette situation se répète dans la même brasse, les cartes sont rebrassées. Note : si la carte exposée est la première carte du brasseur, le brasseur mais devra couper les cartes pour avoir sa dernière carte car aucun joueur peu avoir deux cartes consécutives du paquet.
b) Un joueur reçoit moins ou plus de 2 cartes cachées; si l'incident est découvert avant que 2 joueurs aient pris action, il y a maldonne et on recommence la brasse. Si l'incident est découvert après que 2 joueurs ont entamé les gageures, le joueur fautif ne peut pas participer aux gageures et, le cas échéant, perd aussi son blind (il doit alors jeter ses cartes).
c) Le brasseur oublie de brûler une carte avant le flop, le tournant ou la rivière et tourne immédiatement la carte du dessus du paquet face découverte; la carte sera alors montrée à tous les joueurs et deviendra par le fait même la carte brûlée. La prochaine carte sera la bonne.
d) Le flop a trop de cartes découvertes ou les cartes du flop sont retournées avant que toutes les gageures soient terminées; toutes les cartes du flop sont ramassées et rebattues avec le paquet à l'exception de la carte brûlée. La carte brûlée demeure brûlée et aucune autre carte ne sera brûlée avant d'étaler le nouveau flop.
e) La quatrième carte (le tournant) est retournée avant que les gageures soient terminées; la carte est hors-jeu. Après la fin des mises, la prochaine carte est brûlée et la prochaine est retournée. Après les gageures, le brasseur va rebattre le paquet en incluant la carte qui était hors-jeu, mais non la carte brûlée ni les cartes déjà écartées par les autres joueurs. Aucune carte n'est alors brûlée et la prochaine est retournée.
f) La cinquième carte (la rivière) est retournée avant que les gageures soient terminées; la carte est hors-jeu. Le Brasseur va rebattre le paquet en incluant la carte qui était hors-jeu, mais non la carte brûlée ni les cartes déjà écartées par les autres joueurs. Aucune carte n'est alors brûlée et la prochaine est retournée.
g) Une carte avec un dos de couleur différente apparaît durant une main, elle est considérée hors-jeu et sera remplacée par la carte suivante.

h) Une carte apparaît face découverte dans le paquet, elle est considérée hors-jeu et sera remplacée par la carte suivante.
i) Une ou plusieurs cartes manquantes du paquet n'invalident pas le résultat de la main.

j) Une carte tombe par terre lorsque le brasseur les distribue. Cette carte devient la carte brûlée. Le brasseur continue de distribuer les cartes aux joueurs. À la fin de la distribution, le brasseur donnera la carte qui aurait été la carte brûlée au joueur lui manquant une carte. Après le tour d'enchère, le Brasseur tournera le Flop, la carte brûlée étant celle qui avait tombée par terre (même logique que dans le point a)) Si cette situation se répète dans la même brasse, toutes les cartes sont alors re-brassées.

6.25 Retrait de jetons (« color up »)

Lors de retrait de jetons de petite dénomination, chaque joueur recevra l'équivalent en jetons de la nouvelle dénomination. Pour l'ensemble des jetons restant, il recevra un jeton de la prochaine dénomination même si la quantité ne correspond pas à sa situation.

a) Le color-up dans les journaliers doit être effectué par le directeur ou par une personne désignée par ce dernier. Il doit éviter tout conflit d'intérêt. Il doit toujours demander un témoin.

b) Le color-up dans le mensuels, les trimestriels ou tout autres tournois spéciaux de la Ligue doit être effectué par un directeur ou un dirigeant ainsi qu'une autre personne neutre (témoin). Ceci, dans le but d'éviter les erreurs et les discussions.

6.24 Séparation de « pot » : Jeton restant (« odd chip »)

Lors d'une séparation des jetons en jeux (« pot ») entre deux joueurs, le jeton restant ira au joueur le plus près et à la gauche du Brasseur.

6.26 Deux pots (« side pots »)

Quand un joueur est tapi (« all-in ») et que d'autres joueurs restent dans le jeu, il sera nécessaire de faire un deuxième « pot ». C'est le Brasseur, ou une personne désignée par ce dernier, qui s'occupe de diviser les différents « pots ». Les deux « pots » resteront complètement séparés. Le ou les joueurs tapis (all-in) n'ont droit qu'au premier « pot ».

6.27 Demande du chronomètre

Lorsqu'un joueur prend trop de temps pour agir et que le chronomètre a été demandé, le joueur aura une minute pour prendre une décision. Toute personne en jeu ou hors-jeu peut demander un chronomètre. Si aucune action n'a été prise pendant cette minute, il y aura un décompte de 10 secondes. À l'expiration de ce délai, si le joueur n'a toujours pas agi, son jeu sera déclaré forfait.

6.28 Un joueur par main

Lorsqu'un joueur est actif dans une main il ne peut demander l'avis d'autres personnes, car son jeu sera déclaré nul.

6.29 Langues parlées

Le français et l'anglais sont les deux seules langues permises à la table de jeu sur le territoire où opère la Ligue.

6.30 Téléphone cellulaire

Pour effectuer ou recevoir un appel, un texte ou consulter son cellularaire, le joueur doit se retirer de la table.

6.31 Jetons autres que ceux utilisés pour le tournoi

Un seul jeton est autorisé pour servir de protecteur de cartes.

6.32 Changement de cartes

Seul le directeur de tournoi peut déterminer quand les cartes seront changées.

6.33 Changement de niveau (« blinds »)

Lorsque le temps est écoulé et que l'on doit passer au niveau suivant (prochain blind), la nouvelle limite (blind) débute à la prochaine main. Une main est jugée commencée lors du premier brassage.

6.34 Jetons toujours visibles

Les jetons doivent demeurer visibles en tout temps. Aucun joueur ne peut, lors de changement de table, avoir des jetons dans ses poches, car tous ses jetons seront automatiquement confisqués et retirés du tournoi.

6.35 Protection des cartes

C'est la responsabilité de chaque joueur de protéger ses cartes. Elles doivent cependant demeurer devant chaque joueur et visibles pour les autres joueurs afin qu'on puisse rapidement reconnaître un joueur qui est dans la main et un joueur qui s'est retiré de la main. Si, par inadvertance, un brasseur élimine les cartes d'un joueur, le joueur n'aura aucun recours et la somme des jetons déjà misée sera perdue. Un Brasseur ne peut éliminer le jeu d'un joueur quand ses cartes sont exposées face ouverte sur la table. Il est obligatoire de protégez ses cartes en tout temps.

6.36 Parler durant le déroulement du jeu

Les joueurs, qu'ils soient ou non dans le jeu, ne peuvent discuter des mains tant que l'action n'est pas terminée. Les joueurs ont l'obligation de protéger les autres joueurs en tout temps. Discuter des cartes déjà « discartées » ou des possibilités de jeu est totalement interdit. Une pénalité sera imposée à quiconque discute d'un jeu pendant le déroulement d'une main.

6.37 Les pénalités

Les pénalités sont les suivantes :

- Avertissement verbale
- La main du joueur est déclarée morte (peu importe ce qu'il a misé);
- Hors table pour un tour de table

- Retrait pour le « blind » en cours;
- Disqualification : Les jetons du joueur disqualifié seront retirés du tournoi
- Référé au comité des plaintes pour possible suspension. Le joueur suspendu se verra interdit accès à tout événement pour une période de temps déterminée par la direction.

6.38 Annulation

À sa discrétion, la direction se réserve le droit d'annuler ou d'altérer tout événement pour le meilleur intérêt des joueurs.

NOTES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES SIT & GO

1. Nombre de joueurs requis: minimum 5, maximum 10.

2. Le tapis de départ est de 12 000 unités.

3. Il n'y a pas de rachat possible à moins que clairement indiqué sur le site web et pour une période limitée, soit 30 minutes ou moins.

4. Les sit&go doivent être joués selon la structure des blinds établie par la Ligue et les deux premiers blinds seront quinze minutes et les prochains seront réduits à 10 minutes.

5. Le système de pointage de la Ligue s'applique en totalité pour les positions 5 à 10 lors des sit&go.

6. Les places sont distribuées au hasard.

7. Un nouveau joueur a une période de 30 minutes pour intégrer le tournoi (deux premiers blinds).

8. Un joueur ne peut s'absenter pour une durée supérieure à un blind, en l'occurrence, ses jetons seront retirés du sit&go.