

POKER

Tournoi de poker gratuit ouvert à tous à partir de 18 ans.

Le

BOULDISQUE

Déroulement

Entrées et recaves de 19h30 jusqu'à 21h15

Le tournoi de poker se jouera en « no-limit hold'em ». L'inscription est gratuite et il vous sera demandé de prendre une consommation pour l'accès aux tables.

Chaque mercredi, hors vacances scolaires, départ à **partir de 19h30**. Dès que 6 joueurs sont prêts à jouer le tournoi est ouvert.

Les entrées et recaves seront possibles jusqu'à 21h15.

Pour recaver (1000), seul l'achat du jeton spécial à 2€ est possible, dans un maximum de 2 par soirée. Ces paiements seront reversés le soir même aux 2 premiers comme bonus.

Le stack de départ sera de **100 big blinds, 1000 jetons**.

La première pause aura lieu à 21h15, en même temps que la fermeture des entrées et ré-entrées.

Le tournoi finira à 00h30 au plus tard. Si la décision n'est pas faite, les stacks seront comptés pour définir le classement.

A la reprise du tournoi après la pause de 21h15, un tirage au sort aura lieu (voir à tirage des moulards).

Ce tournoi se joue sur une soirée. La table finale se jouera à 7. Les 7 auront au minimum une partie offerte, des points pour le classement trimestriel (voir finale épique) et les 2 premiers auront un lot paysafe offert par l'établissement de 30€ (20 et 10), ainsi que le partage de la somme des achats des jetons spéciaux.

A l'issue du tournoi, le premier prendra 100 pts, le second 70, le 3^{ème} 50, le 4^{ème} 35, le 5^{ème} 20, les 6^{ème} et 7^{ème} 10.

Un **classement par trimestre** (affichage au bowling), désignera 7 des 9 qualifiés possibles pour la **finale épique en big stack**.

Soirées K.O.

Toutes les 3 soirées il y aura une soirée K.O. (voir calendrier), le déroulement sera identique aux tournois « normaux », à la différence qu'un champion K.O. gagnera cette distinction.

Chaque participant au tournoi se verra attribuer un collier au départ.

Chaque joueur éliminé devra donner un collier à celui qui l'a sorti et rendre les autres, s'il y a lieu, au directeur de jeu.

Le recordman du nombre de colliers, sera le champion K.O. Il recevra un prix de **20€ en ticket paysafe le soir même** (cumulable avec les lots possibles s'il atteint la table finale) ainsi que **le doublement de son stack de départ** lors des prochains tournois s'il est toujours champion. Il devra pour cela porter lors des tournois un collier avec le sigle dollar autour du cou.

En cas d'égalité le 1^{er} soir, sera désigné celui qui aura fait la meilleure performance du tournoi.

Le K.O. perd son titre s'il est battu par un autre joueur (à égalité il le conserve) ou à chaque début de trimestre.

Le dernier et meilleur champion K.O. du trimestre est invité à la finale épique.

Tirage au sort des 15 à l'heure, 500 jetons à win !

Après la pause, le directeur de jeu procédera à un tirage au sort pour les 15 à l'heure. Chaque dizaine de joueurs présente lors de la soirée donnera droit à un jeton de 500 à gagner par tirage au sort.

Les jetons seront placés dans un pot ; s'il y a 31 joueurs il y aura donc 3 jetons de 500 à gagner, qui seront mélangés avec 12 autres jetons sans valeur, donc seuls les 15 premiers pourront tenter leur chance !

La file d'attente devra se faire devant le comptoir à coté du directeur de jeu afin qu'il puisse s'arrêter au bon nombre des 15 lors du tirage au sort.

Le chattard

Si cela arrive dans le trimestre, le 1^{er} joueur réussissant une quinte flush royale (cartes découvertes et main payée, vérification demandée au directeur de jeu) **gagnera sa place pour la finale épique.**

Finale épique du trimestre :

Seront qualifiés **les 7 meilleurs(es) du classement, le champion K.O.**, ainsi que le **chattard.**

Cette finale aura lieu le dimanche suivant le dernier mercredi du trimestre avec big stack.

Ce stack comprendra le nombre de points du trimestre multiplié par 100 plus 10000 jetons à tous, dès le départ.

Vous serez invités à manger sur place, à jouer bien sûr et des lots seront en jeu !

Classement de la table trimestrielle :

Les participants de la TF trimestrielle, auront des points comptant pour le classement annuel.

Ils se verront attribuer un nombre de points, qui se cumuleront pendant l'année civile.

Le premier prendra 100 pts, le second 70, le 3^{ème} 50, le 4^{ème} 35, le 5^{ème} 20, du 6^{ème} au 9^{ème} 10.

Les lots de cette finale seront :

VAINQUEUR : 100€ en paysafe une formule repas offerte une carte V.I.P. bowling 2 parties et le titre de « KING »

SECOND : 40€ en paysafe une formule repas et 2 parties

3^{ème} : 20€ en paysafe et 2 parties

4^{ème} 5^{ème}, 6^{ème} 7^{ème} 8^{ème} et 9^{ème} : 2 parties

(La carte V.I.P. donne droit à une réduction sur le bowling et est valable un an)

Le gagnant de la finale sera désigné comme le KING pour le prochain trimestre du tournoi. Il devra porter le collier du king, et aura **son stack de départ (2000) doublé !**

Le classement des 3 trimestres permettra d'établir le classement du joueur de l'année !

Possibilité d'augmenter son stack de départ :

En jouant au bowling, (même si la partie n'a pas lieu le jour même, demandez à la noter, uniquement pour le prochain mercredi).

Si vous faites une partie, votre score est multiplié par 20 ! Par exemple, si vous faites un score de 100 (100X20 = 2000) cumulé avec votre stack, vous rentrerez avec 3000 jetons.

L'inscription à une partie de bowling le jour même, devra être faite avant 20h15.

REGLEMENT

Prix et lots

Ce tournoi, n'a aucune somme d'argent à gagner, les lots sont ceux du bowling.

Code de bonne conduite

Le bowling s'engage à maintenir un environnement plaisant pour tous les joueurs du tournoi mais ne peut être tenu responsable de la conduite de chacun des membres. C'est pourquoi nous avons établi un code de conduite qui nous permettra d'avertir, de suspendre ou d'exclure tout joueur qui enfreindra les règles suivantes :

1. Entente entre joueurs ou toute autre forme de tricherie.
2. Toute menace verbale ou physique envers les joueurs ou membres du bowling.
3. Toute profanation des lieux ou utilisation de langage obscène.
4. Interférer dans le bon déroulement du jeu, en criant ou faisant du bruit excessif.
5. Lancer, plier ou endommager volontairement les cartes.
6. Vol de jetons.
7. Déclarer la main d'un autre joueur avant qu'il n'ait exposé ses cartes sur la table.
8. Révéler ses cartes aux joueurs ou aux spectateurs avant la fin du jeu.
9. Ralentir volontairement le déroulement du jeu.
10. Placer ses jetons d'une façon à ce que ses cartes ne soient pas visibles par tous les joueurs.
11. Faire des déclarations qui peuvent influencer le jeu, que le joueur soit dans l'action ou pas.
12. Jouer à la place d'un autre joueur.
13. 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 ces jetons seront automatiquement confisqués et retirés du tournoi.
14. L'utilisation d'un téléphone portable aux tables de jeux est admise uniquement si l'utilisateur est hors du coup. Dans le cas contraire, sa main est automatiquement couchée.

Les règles sont les suivantes :

Le jeu de 52 cartes est battu par le donneur et coupé par le joueur à sa gauche (qui n'est pas obligé de couper). La donne se fait dans le sens des aiguilles d'une montre, une par une. Le donneur distribue 2 cartes fermées à chaque joueur. Ces cartes ne sont visibles que par le joueur qui les possède.

Après le premier Tour d'enchère, le donneur dépose 3 cartes ouvertes au centre de la table. Ces 3 cartes sont appelées "le Flop", elles sont visibles par tous. Il y a à ce moment du jeu 2 cartes fermées dans votre main visibles par vous et 3 cartes ouvertes sur la table visibles par chacun des joueurs.

Après le deuxième Tour d'enchère, le donneur dépose 1 carte ouverte sur la table, on l'appelle "le Tournant". En tout, il y a 2 cartes fermées et 4 cartes ouvertes.

Après le troisième Tour d'enchère, le donneur dépose 1 dernière carte ouverte sur la table, on l'appelle "la Rivière". En tout, il y a 2 cartes dans votre main et 5 cartes sur la table.

Après un quatrième et dernier tour d'enchère, la meilleure combinaison de 5 cartes remporte

le pot.

Le nombre de relances à chaque tour est illimité. Toutes les mises initiales doivent être égales ou supérieures au montant du big blind (à l'exception de celui qui mise la totalité de ses jetons). La relance doit toujours être égale ou supérieure à la relance précédente.

Mises initiales: à chaque tour d'enchères, la mise initiale doit toujours être égale ou supérieure au big blind.

Relances pré flop: la première relance est toujours égale ou supérieure au montant du big blind. Toutes les relances suivantes pour ce même tour doivent être égales ou supérieures à la relance précédente.

- Exemple: blinds 100/200: le premier joueur qui veut relancer doit déposer un minimum de 400 devant lui (200 pour suivre et 200 de plus, soit le montant du big blind). Le prochain joueur qui voudrait sur-relancer doit déposer au minimum 600 dans le pot (400 pour suivre la mise précédente et 200 de plus, soit le montant de la dernière relance)

Relances après le flop: la première relance doit toujours être égale ou supérieure à la mise initiale du tour d'enchères qui elle même doit être égale ou supérieure au big blind.

- Exemple 03: blinds 100/200: après le flop, le premier joueur dépose 600 devant lui comme mise initiale. Le joueur qui veut relancer doit déposer au minimum 1200 dans le pot (600 pour suivre et 600 de plus, soit le montant de la mise initiale). Le prochain joueur qui voudrait sur-relancer doit déposer au minimum 1800 dans le pot (1200 pour suivre la mise précédente et 600 de plus, soit le montant de la dernière relance).

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 mises, c'est le premier joueur à la gauche du donneur 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. Pour avoir le droit au pot lors de l'abattage, le joueur est obligé de montrer ses 2 cartes.

Les mises

1. Les joueurs doivent agir à leur tour. De plus, un joueur est tenu d'annoncer verbalement ses intentions et de s'y conformer. Si à son tour de parole le joueur déclare verbalement fold (couche), check (parole), bet (mise) ou raise (relance), il se doit de respecter sa parole. Si un joueur annonce une relance mais que sa mise est inférieure au minimum obligatoire, il devra compléter sa mise à la valeur requise.
2. Tout joueur qui, par erreur, relance de moins de 50% du montant obligatoire, verra sa relance annulée et devra seulement égaliser la mise du joueur précédent. Si le montant de la relance est de 50% et plus, il sera forcé de compléter sa mise à la relance minimum.
3. Les mises en 2 temps ou « string bet » sont formellement interdites. Ces relances seront automatiquement annulées et la mise sera complétée (call).
4. Le check and raise est permis.
5. Quand un joueur est tapis (ALL-IN) et que d'autres joueurs restent dans le jeu, il sera nécessaire de faire un 2ème « pot ». Les deux « pots » resteront complètement séparés. Le ou les joueurs tapis (ALL-IN) n'ont droit qu'au 1er « pot ».

Irrégularités du Donneur (Dealer)

Puisque ce tournoi se déroulera sans croupier et que chaque joueur devra distribuer les cartes chacun son tour du mieux qu'il peut, les règlements concernant les maldonnes ont été réduits à leur plus simple expression afin d'éviter de retarder le déroulement du tournoi par toutes sortes de discussions inutiles :

1. **Une des cartes cachées d'un joueur est exposée à découvert à cause d'une erreur du Donneur** : il y a maldonne et on recommence. Attention: les joueurs doivent protéger leurs cartes en tout temps. Si elles sont exposées suite à leur propre négligence, ils n'ont aucun recours.
2. **Un joueur reçoit moins ou plus de 2 cartes cachées** : il y a maldonne et on recommence.
3. **Le Donneur oublie de brûler une carte avant le flop, le turn ou le river 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.
4. **Le flop a trop de cartes découvertes ou les cartes du flop sont retournées avant que toutes les mises ne 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.
5. **La quatrième carte (le turn) ou la cinquième (la rivière) est retournée avant que les gageures soient terminées** : la carte est hors jeu. Après les mises, le Donneur 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.
6. **Si une carte apparaît face découverte dans le paquet** : elle est considérée hors jeu et sera remplacée par la carte suivante.

Fermeture de tables et déplacement de joueur

1. Aussitôt qu'une table est déséquilibrée par rapport aux autres (habituellement 2 places de libres), c'est toujours le joueur qui aurait du avoir la position du Big Blind à la table où il y a le plus de joueurs qui est transféré. Celui-ci se dirige au premier siège de libre à la gauche et le plus près du Big Blind à la table avec le moins de joueurs.
2. Lorsqu'un joueur est transféré de table, il ne peut prendre la position de brasseur (Dealer Button). Il doit attendre le prochain jeu.
3. Aussitôt que le nombre de joueurs éliminés est un multiple du nombre de joueurs qui forment les tables initiales du tournoi, la plus petite table du tournoi doit être brisée. Le directeur de tournoi assignera les nouvelles places des joueurs en question de façon aléatoire.
4. Lors de la formation de la table finale, le chronomètre est arrêté et les places doivent être tirées au hasard.

Décisions et procédures

1. Les Directeurs de Tournoi sont : M.Pascal LAMMENS et MME Claire TOUYA
2. Les décisions des Directeurs de Tournoi sont finales.
3. Les Directeurs de Tournoi se réservent le droit d'appliquer une décision dans un esprit de justice, même si elle peut différer de la règle standard.
4. Toute erreur doit être portée à l'attention des Directeurs de Tournoi, le plus rapidement possible, sinon il sera peut-être impossible de la corriger.
5. Si, par erreur, un « pot » n'a pas été attribué au bon joueur, il doit en être fait mention avant le début du prochain jeu. Dans le cas où les jetons du « pot » sont mélangés avec les jetons du joueur, le Directeur de Tournoi devra reconstituer le jeu afin d'établir, avec le plus de précision possible, le montant que ce joueur devra remettre aux autres joueurs lésés.
6. Lorsqu'un joueur doit s'absenter de la table, les autres joueurs protégeront ses jetons.
7. Si un joueur n'est pas présent à la table à son tour de parole, sa main est automatiquement couchée.
8. Lorsqu'un joueur prend trop de temps pour agir, le chronomètre peut être demandé. Le

joueur aura alors une minute pour prendre une décision. Si aucune action n'a été prise pendant cette minute, son jeu sera déclaré forfait

9. Les cartes doivent être placées à la vue de tous les joueurs.

10. Il n'est pas permis de regarder les cartes déjà « discartées ».

11. Lorsque le jeu est en cours, parler une langue étrangère autre que le français et l'anglais est formellement interdit.

12. Tout recours juridique est exclu.