

REGLEMENT INTERIEUR

Poker Club des Vosges du Nord

Saison 13 2024-2025

- 1) *Conditions d'adhésion (page 2)*
- 2) *Engagement de l'adhérent (page 2)*
- 3) *Déroulement des tournois (page 3)*
- 4) *Déroulement de la saison et table finale (page 5)*
- 5) *Prizepool (page 6)*
- 6) *Inscriptions/résultats (page 6)*
- 7) *Méthode de calculs des points (page 7)*
- 8) *Kills (page 7)*
- 9) *Utilisation du téléphone portable (page 8)*
- 10) *Départ d'un joueur (page 8)*

1° Conditions d'adhésion :

- L'adhérent doit être majeur lors de la signature de la demande d'adhésion
- *Confirmer l'exactitude des informations renseignées sur le bulletin d'adhésion*
- Chaque joueur dispose d'un droit à l'essai limité à une soirée, ensuite une adhésion sera suggérée sous forme de don, en temps et en heure. Passé ce délai, le Comité se réserve le droit de refuser l'accès au jeu à l'un de nos events. Cette règle vaut pour toutes les compétitions, live et/ou Online.
- Pour bénéficier des éventuelles qualifications CFIPA, le joueur concerné doit impérativement être à jour de sa cotisation au CFIPA sur la période concernée (ces compétitions étant pas natures réservés exclusivement aux joueurs associatifs membres d'un club partenaire) Il en va de même pour les compétitions Texaclub Individuel. Dans le cas contraire, les organisations concernées seraient informées et le/les joueur(s) concerné(s) ne pourraient plus participer.
- L'adhésion au P.C.V.N. peut se faire directement en ligne ou en adhésion papier avec paiement à la convenance de chaque adhérent.
- L'adhésion vaut entière acceptation du présent règlement

2° Engagement de l'adhérent :

- L'adhérent s'engage à respecter le présent règlement
- Respecter le matériel mis à leur disposition ainsi que les locaux
- Respecter les règles officielles du club (règles de jeu, horaires, ...) et les décisions prises par le Directeur de Tournoi ou Floor.
- Respecter les consignes sanitaires le cas échéant.
- Être honnête et ne pas tricher par quelque moyen que ce soit.
- Respecter le public, les joueurs, les décisions prises par les responsables lors des tournois.
- Ne pas apporter de boissons, boissons alcoolisées ou produits illicites au club ou lors des manifestations organisées par le PCVN.
- Ne pas venir accompagné(e) ou ne pas permettre l'accès à un lieu de jeu à toutes personnes mineures
- Ne pas tenir de propos désobligeant ou insultant envers quiconque et rester humble, le poker reste un jeu !
- Rester fair-play en toute occasion.
- Ne pas perturber volontairement par quelques moyens que ce soient le(s) tournoi(s).
- Ne pas agresser physiquement ou verbalement les joueurs, public ou responsable(s) du club.
- Ne pas tenir de propos insultants, diffamatoires ou volontairement discriminant envers le club, ses membres ou son Comité, oralement ou via les réseaux sociaux.
- Avoir un comportement respectable lors de manifestations dans lesquelles tu représentes le Poker Club des Vosges du Nord.
- Le PCVN est autorisé à servir de l'alcool mais **le Comité se réserve le droit de refuser de servir quiconque jugé en état d'ébriété ou s'il estime que la consommation de ce dernier est suffisante.** En aucun cas, la responsabilité du PCVN et de ses représentants légaux ne sauraient être engagée si un joueur décide de poursuivre sa consommation d'alcool en dehors du club.
- En cas de non-respect de l'une ou l'autre de ces règles, **le Comité se réserve le droit de prendre toute(s) sanction(s) jugée(s) utile(s) envers le(s) joueur(s) concerné(s) pouvant aller jusqu'à une exclusion temporaire ou définitive du club.** (le cas échéant sans remboursement de la cotisation)

3° Déroulement des tournois

- Les tournois se déroulent, sauf exception, le vendredi

- Les inscriptions sont mises en ligne plusieurs jours avant le tournoi.

Chaque joueur peut accéder au formulaire d'inscription via :

- notre site internet <https://pokerclubdesvosgesdunord.site123.me/>
- la page facebook du club

Les inscriptions seront clôturées le jour du tournoi à 15h00.

- Heure du début de tournoi : 20h00

Les joueurs inscrits au tournoi ayant précisé être présents au start, s'obligent à être présent **avant** l'heure du start afin de ne pas mettre en retard le lancement du tournoi.

Le jeu sera lancé dès que 3 joueurs par table seront présents. A cette fin il pourra être opéré un équilibrage des tables avant le lancement du tournoi pour répartir les joueurs présents de sorte à retrouver au minimum 3 joueurs par table et lancer le tournoi.

- Des sanctions pourront être appliquées pour toute arrivée en retard répétée et non prévenue lors de l'inscription au tournoi.

Barème de sanction : 1 orbite de suspension après 2 retards, un tournoi de suspension après un 3ème retard. Au-delà, le comité décidera. La sanction pourra également prendre la forme de retrait de points dans les différents classements.

- Format : 6max (susceptible d'évoluer en fonction du nombre de joueurs inscrits et de tables ouvertes, décision à la discrétion du directeur de tournoi)
- Table finale : 7 joueurs quel que soit le nombre de joueurs participants. Une pause de quelques minutes à lieu systématiquement avant le start de la TF. Chaque participant à la TF **doit impérativement** déplacer ses jetons, au moyen d'un rack, vers sa nouvelle place avant de profiter de la pause. A la reprise, La position du dealer sera tirée de la même manière qu'au start du tournoi. Il peut, si un joueur éliminé souhaite le faire, y avoir un dealer dès le start de la TF.
- Structure : 20.000 jetons – blind 100/200 – durée des rounds 30/20 minutes
- Entrées tardives : jusqu'à la fin de la première pause ou avant le début du level 5, en l'absence des joueurs concernés les blinds tournent. Si un joueur inscrit en tardif n'arrive pas dans les délais impartis, ses jetons seront enlevés de la table. Un rééquilibrage pourra alors intervenir.
- Le bouton sera tiré au start du tournoi ainsi qu'au start de la TF
- Rebuy : 1 par joueur pendant les 4 premiers niveaux ou avant le start du level 5

- Rebuy : lors d'un rebuy, le joueur concerné conservera sa place et pourra jouer la main suivante s'il confirme son rebuy avant la donne suivante. Un joueur éliminé peut toutefois s'octroyer une pause et différer son rebuy durant toute la période autorisée (cf ci-dessous). Lors de son rebuy, une nouvelle place peut alors lui être affectée. Il peut entrer en jeu immédiatement, **sauf au bouton**.
 - Rebuy : Le rebuy immédiat est préconisé mais non imposé. Il est toutefois exigé de réaliser le rebuy dans un délai raisonnable pour la bonne gestion du tournoi, délai fixé à 10 minutes max. (le décompte est opéré par le TD)
 - Addon : 1 par joueur (10.000 jetons – 1€) pendant la période d'addon (avant start level 5) – Cumulable avec un rebuy. Tous les joueurs y sont éligibles sans condition.
 - Ante : ante payée par la BB du montant de la SB à compter du level 5. **Ante présente lors du HU**. Ante maintenue du montant de la SB en TF bien que se jouant à 7 joueurs.
 - Pauses : 10 minutes après 1h ou 1h20 de jeu
 - Retour de pause : le jeu est remis en route dès la présence de 3 joueurs par table. Il est demandé à chaque joueur de respecter le temps de pause. En cas d'abus, des sanctions pourront être prises (cf « sanctions en cas d'arrivées en retard répétées » ci-dessus)
 - Nombre de jeux : chaque tournoi se déroulera avec 2 jeux
 - Place de chaque joueur : les places sont tirées aléatoirement par le directeur du tournoi, aucun changement de place sauf pour équilibrer les tables avant le start ne pourra intervenir.
 - Le règlement de référence sur lequel repose le présent règlement est le R.O.P.T.A. et ses annexes édité par la FFPA.
-
- Le poker reste un jeu individuel, à ce titre, les spectateurs ne doivent donc pas rester immédiatement derrière un joueur ni regarder son jeu. Ils ne doivent pas non plus commenter le coup en cours ou le coup qui vient de se dérouler. Si un joueur encore en jeu montre intentionnellement son jeu ou même une carte (à un spectateur, un joueur ayant couché son jeu, ...) alors que plus d'un autre joueur est encore en jeu, sa main est foldée, ses mises sont perdues et la main sera montrée à l'ensemble de la table en fin de coup. De plus, le joueur devra être sanctionné. (cf ROPTA)

- Donne : (cf ROPTA 4.1) « Un joueur doit être assis à sa place ou, si ponctuel et justifié, debout à portée de son jeu lorsque la **première** carte de la donne est distribuée pour pouvoir jouer la main. Dans tout autre cas la main est déclarée morte. (...) » et sera donc foldée.

Cette règle ne s'applique cependant pas aux membres du comité s'étant déplacés pour les besoins du jeu (rebuy / addon / sortie de joueur / chip race / ...) ou pour le service Bar.

- Rabbit Hunting : il est **formellement** interdit de découvrir le flop, la turn ou la river, si la main a pris fin avant. (cf R.O.P.T.A.)
- Transport de jetons : le transport de jetons lors d'un changement de table doit se faire **impérativement** avec un Rack !
- "il est interdit de révéler la nature de ses cartes", le cas échéant, le coup sera perdu pour le joueur ayant révélé ses cartes, quelle que soit l'issue du coup s'il avait été joué normalement. Toutefois, s'il est dernier de parole dans un coup se jouant en HU, un joueur peut néanmoins dévoiler son jeu durant sa réflexion. Il peut alors librement décider de suivre, check ou fold et peut remporter le coup. Toutefois ce type d'agissement sera sanctionné par le DT, puisqu'agissant de la sorte le joueur concerné cherche à obtenir des informations qu'il n'aurait pas obtenu sans dévoiler sa main. La sanction sera alors d'une orbite de suspension.

Remarques :

En table finale, en accord entre **tous** les joueurs, la/les pause(s) peu(ven)t ne pas être observée(s). A contrario, les joueurs ne peuvent pas décider de s'octroyer une pause non prévue dans la structure.

Les rounds doivent être scrupuleusement respectés, toutefois, le floor ou directeur de tournoi peut, s'il le juge nécessaire, supprimer un ou plusieurs rounds, en avertissant au préalable les joueurs.

La structure est susceptible d'évoluer, sur simple décision du Comité, en cours de saison, s'il est jugé nécessaire, notamment pour permettre une fin de tournoi à une heure raisonnable.

4° Déroulement de la Saison et Table Finale Championnat :

- Championnat :

Le championnat Saison 13 s'articule en 4 championnats de 10 tournois et prendra fin au terme de la Table Finale qui aura lieu en fin de saison.

Au terme de chaque manche le **vainqueur** de celle-ci se qualifie pour la Table Finale.

- Tournois spéciaux :

2 tournois dits « spéciaux » seront organisés durant la Saison 1, l'un lors du premier semestre, l'autre lors du second semestre. Ces 2 tournois se joueront sur un mode de jeu différent qui sera décidé par le Comité et, sous réserve que les finances du club le permettent lors de la tenue de ces tournois, ces tournois seront récompensés.

La participation à ces tournois est **strictement** réservée à tout joueur, à jour de son adhésion au jour du tournoi

- Championnat Online sur Winamax :

4 Championnats de 10 tournois. Le **vainqueur** du championnat Online se qualifie pour la Table Finale

- Le classement annuel :

Le **vainqueur** du classement annuel se qualifie pour la Table Finale

- Classement des Kills :

Le **vainqueur** du classement annuel des Kills se qualifie pour la Table Finale

- Table Finale :
 - Les 4 vainqueurs de Manche
 - Le vainqueur du championnat Online
 - Le vainqueur du classement annuel
 - Le vainqueur du classement annuel des Kills

La table finale aura lieu en fin de Saison et réunira donc 7 joueurs :

- Doublons :

Il peut arriver qu'un même joueur, déjà qualifié, remporte une seconde manche, le championnat Online, le classement annuel ou encore le classement des Kills. Dans ce cas de figure, les règles suivantes s'appliquent, selon la situation :

1. Un vainqueur de manche (donc déjà qualifié) remporte une nouvelle manche :

Le joueur qualifié sera le suivant, non-qualifié, au classement de la **nouvelle** manche concernée

2. Un vainqueur de manche (donc déjà qualifié) remporte le championnat Online :

Le joueur qualifié sera le suivant, non-qualifié, au classement **Online**

3. Le vainqueur d'une manche (donc déjà qualifié) remporte le classement annuel :

Le joueur qualifié sera le suivant, non-qualifié, au classement **annuel**

4. Le vainqueur d'une manche (donc déjà qualifié) remporte le classement des Kills :

Le joueur qualifié sera le suivant, non qualifié, au classement des **Kills**

Le fait d'être qualifié en lieu et place d'un joueur déjà qualifié vainqueur d'une manche n'octroie pas prizepool au joueur nouvellement qualifié

- Egalités :

En cas d'égalité, nous retiendrions le dernier classement, si 2 joueurs étaient déjà à égalité avant le dernier tournoi, on retiendra, parmi ces 2 joueurs, le dernier à avoir été en tête du classement.

- Exemple 1** (classement des Kills) :

Le joueur 1 a réalisé 50 kills avant le dernier tournoi et en réalise 1 lors du dernier tournoi. Il comptabilise donc 51 kills.

Le joueur 2 a réalisé 49 kills avant le dernier tournoi et en réalise 2 lors du dernier tournoi. Il comptabilise donc également 51 kills.

Le joueur qualifié sera donc le joueur 1 car, parmi ces 2 joueurs, il était en tête avant ce dernier tournoi.

- Exemple 2** (égalité de points Manche Live ou Online) :

Les joueurs 1 et 2 terminent la Manche concernée avec le même nombre de points mais le joueur 1 comptait plus de points que le joueur 2 avant ce dernier tournoi, c'est donc le joueur 1 qui est qualifié.

Ces mêmes règles s'appliquent lors du glissement dans le classement en cas de doublon.

- Exemple : au classement Annuel, le vainqueur est déjà qualifié par le biais d'une Manche Live. Le joueur qualifié sera donc le suivant non qualifié au classement Annuel. En cas d'égalité de points entre les joueurs ex-aequo classés à la 2ème place, sera qualifié le joueur qui, avant ce tournoi, comptait le plus de points dans ce même classement.

- Remplacement d'un joueur absent en TF du Championnat

Pour pallier l'absence **imprévue et inopinée** d'un joueur qualifié en TF, nous ferons appel à un remplaçant. Celui-ci sera, quel que soit le mode de qualification du joueur qu'il remplace (Online, Manche, Annuel ou Kill) le 1er joueur non qualifié au classement annuel. Ce remplacement est définitif.

- Absence prévue en TF

Si un joueur se qualifie par le biais d'une manche, du classement annuel, du championnat Online ou du classement des kills et qu'il sait avec certitude qu'il ne

pourra pas participer à la Table Finale, alors, le qualifié sera le 1er non qualifié dans ce même classement. Ce remplacement est définitif.

5° Prizepool

La Saison 13 récompensera plusieurs joueurs :

- Le vainqueur de la Tables Finale ainsi que le 2ème et 3ème
- Les 1er et 2ème au classement de chaque manche
- Les 5 premiers joueurs au classement des Kills
- Le Vainqueur ainsi que le 2^{ème} et le 3^{ème} du classement annuel
- Les Qualifiés pour la Finale Club des Clubs

*Les prix remportés sous forme de cartes boissons ne peuvent en aucun cas faire l'objet de d'échange avec un paiement en ticket de tournoi ou autre, ni même en espèces.

6° Inscriptions / résultats :

Les inscriptions sont habituellement mises en ligne dès le lundi précédent le jour du tournoi via un article sur le site internet du club <https://pokerclubdesvosgesdunord.site123.me/>, relayé sur la page FB du club. Pour permettre une meilleure gestion du début de tournoi, il est demandé à chaque joueur de préciser s'il sera présent au start ou en tardif. En cas d'arrivée tardive, les stacks des absents seront sur table et les blinds seront prélevées. Les inscriptions sont closes le vendredi à 15h00.

L'inscription d'un joueur au tournoi après le start de celui-ci n'est pas permise !

Les résultats sont habituellement publiés sur le site internet du club et relayés sur la page FB du club.

Le classement pourra être suivi via un lien internet. Pour toute réclamation, nous vous remercions de vous adresser à BeTTeR Pan en charge de leur publication.

7° Méthode de calcul de points :

$$\text{Pts} = N_p \times ((N_p - C) + 1)$$

Pts=points, Np=nombre de participants, C=classement

Exemple : joueur finissant 17 sur 20 joueurs

$$\text{Pts} = 20 \times ((20 - 17) + 1) = 80$$

Exemple : joueur finissant 3 sur 20 joueurs

$$\text{Pts} = (20 \times ((20 - 3) + 1)) \times 1.6 = 576$$

Un coefficient* sera appliqué au résultat de ce calcul pour les joueurs atteignant la Table Finale :

1er : 2.2 / 2ème : 1.9 / 3ème : 1.6 / 4ème : 1.4 / 5ème : 1.3 / 6ème : 1.2 / 7ème : 1.1

8° Kills :

Les Kills continuent à être comptabilisés en Saison 1.

Attention : il s'agit bien de kills et non de bounty ! Les jetons « bounty » remis au start du tournoi ou à chaque rebuy, sont présents pour matérialiser les kills uniquement. Ainsi, le vainqueur de tournoi ne remporte pas de points supplémentaires pour son propre jeton « bounty ». Par exemple : si nous jouons à 20 joueurs, sans rebuy, il ne peut y avoir que 19 kills.

Les jetons « bounty » collectés lors du tournoi sont à remettre au directeur du tournoi lors du bust du joueur. Chaque Kill sera récompensé par 50 points supplémentaires. Les Kills sont additionnés et donnent lieu à un classement annuel. Les joueurs sont personnellement responsables du nombre de jetons qu'ils remettent lors de leur sortie du tournoi, seuls les jetons Bounty remis font foi pour le compte du nombre de Kills réalisés.

Particularité : Split d'un Kill

En cas de Kill effectué simultanément par 2 joueurs (ou plus), le kill et les points attachés à celui-ci seront partagés. ex. : 3 joueurs dans un coup, l'un d'entre eux va à tapis, payé 2 fois, par 2 joueurs qui le couvrent et qui remportent le coup avec la même main. Les 2 joueurs vainqueurs splittent le pot ET le Kill.

Super kill :

A l'issue de chaque manche une personne sera tirée au sort et deviendra le super kill. Il permettra au joueur de remporter 100 points supplémentaires, s'il l'emmène jusqu'au-delà la 3^{ème} place du tournoi.

Si son super kill est obtenu par un autre joueur l'ayant éliminé, il remportera quand a lui 100 pts et ne pourra donc plus être remis en jeu lors du tournoi.

9° Utilisation du téléphone portable/tablette :

L'usage des téléphones portables/tablette est « toléré » mais uniquement si vous n'êtes pas impliqué dans un coup. Ainsi, dès que débute la donne, si un joueur a en mains un téléphone/une tablette ou si un téléphone ou une tablette se trouve sur la table, la main sera automatiquement foldée par le dealer sans que le joueur concerné ne puisse contester cette décision.

10° Départ d'un joueur :

Si un joueur participant décide de quitter prématurément et de manière définitive le tournoi, bien qu'étant toujours en jeu, pour des raisons qui lui sont propres, il devra le signaler sans délai au directeur de tournoi. Ce dernier retirera ses jetons restant à table et procédera à son élimination dans le logiciel de gestion de tournoi. Il prendra donc la place qui serait la sienne s'il devait être le prochain bust. (Exemple : si 20 left au moment de son départ, classé 20ème)

Nouveauté saison 13 :

° **KQ de cœur** : Lorsqu'un joueur détient KQ de Cœur dans sa main et qu'à l'abattage sa main s'avère gagnante, il remporte 100 points supplémentaires. Bien entendu il est possible de cumuler plusieurs fois cette main et d'engranger un maximum de point.

° **Carte dorée** : le super kill prend de l'ampleur et de la valeur. A chaque tournoi une carte dorée sera en lien direct avec le super kill .

° **Combinaison gagnante** : Une carte dorée pour le plaisir ça ne sert à rien. Mais quand elle forme une combinaison de main de poker, elle peut rapporter gros. A la fin de la saison, la personne qui aura cumulé assez de carte pour former la combinaison plus forte, se verra attribué une récompense de 50€.

40 tournois = 40 cartes dorées + 14 cartes dorées aléatoirement lors de la saison