



REGLEMENT DES TOURNOIS DE POKER DE L'APC

I. PRESENTATION

Le club de poker d'Auffargis (APC) est régi par le règlement officiel du poker de tournoi en association mis à jour chaque année par la Fédération Française de Poker Associatif (FFPA) créée en 2023 en remplacement du Club des Clubs (CdC).

Le règlement officiel est consultable sur le site internet de l'APC ([Règlement FFPA](#)).

L'APC organise pour ses adhérents :

1. Un tournoi MTT sur deux semaines consécutives. Le J1 du MTT se déroule en principe la première semaine du mois. Il peut être décalé dans le mois en fonction des périodes de vacances scolaire et des jour fériés.
2. Un tournoi Side en J2 du MTT pour les joueurs éliminés du MTT.
3. Un tournoi de Sit and Go le reste du temps

Le planning des tournois est établi en début de saison et publié sur le site internet de l'APC.

Le présent document définit les dispositions particulières des tournois de Sit and Go, MTT et Side du J2 MTT organisés par l'APC pour l'établissement du classement général de fin de saison.

II. INSCRIPTIONS

i. Tournois de SIT and GO

Les inscriptions se font :

- Soit via le site internet du club (auffargispokerclub.e-monsite.com), jusque 19h30.
- Soit sur place ou par SMS aux organisateurs jusqu'à la clôture des inscriptions à 20h15 précise.

ii. Tournois MTT

Les inscriptions se font exclusivement via le [site internet du club](#), à partir de la réception de l'email d'ouverture des inscriptions et jusqu'au premier jour du tournoi à 19h30.

Il n'y a pas d'inscription prise sur place le jour du tournoi.

iii. Tournois Side

Les inscriptions se font via le [site internet du club](#), à partir de la réception de l'email d'ouverture des inscriptions et jusqu'au jour du tournoi à 19h30, pour les joueurs éliminés au J1 du tournoi MTT.

Les inscriptions tardives jusqu'à une heure après le début du tournoi sont prises sur place exclusivement pour les joueurs sortant au J2 du tournoi MTT

.

III. EQUILIBRAGE DES TABLES

Les parties se jouent, par table de 5 joueurs minimum à 9 joueurs maximum en fonction du nombre de participants (voir annexe 1).

Pour les tournois de MTT, c'est le logiciel Tournament Director qui gère automatiquement l'équilibrage des tables au fur et à mesure de la sortie des joueurs.

IV. HORAIRES DU TOURNOI

Les tournois commencent à 20h30.

La structure du tournoi de Sit and Go est établie pour une durée moyenne de jeu de 3h00.

La structure du tournoi MTT est établie pour une durée moyenne de jeu de 6h00, répartie sur deux jeudis consécutifs.

La structure du tournoi Side est établie pour une durée moyenne de jeu de 3h00.

V. RETARDS

Dans le cas d'un retard non prévenu, le retardataire est autorisé à rentrer en jeu jusqu'à la fin du deuxième niveau de blinds.

Lorsque le joueur a prévenu de son retard, il est autorisé de rentrer au-delà du deuxième niveau de blinds.

Les cartes du joueur en retard lui sont distribuées et ses mises sont prélevées durant son retard, au-delà le joueur est éliminé et son stack est retiré de la table.

Pour les tournois MTT, un joueur inscrit et absent lors de la 1ère journée sera classé 1er sortant et ne pourra pas participer à la 2ème journée.

VI. ATTRIBUTION DES TABLES ET PLACEMENT

Le tirage au sort des tables est fait aléatoirement par le logiciel Tournament Director, à partir de la liste des joueurs inscrits avant l'heure de clôture des inscriptions.

La position du bouton est placée forfaitairement à la place N°1 de chaque table.

VII. JETONS DES JOUEURS

Le stack initial est de 25000 jetons pour les tournois de Sit and Go MTT et Side.

VIII. FORMAT DES ANTE

Les tournois de Sit and Go MTT et Side adoptent le format « Ante Big Blind (BB) ». Le joueur à la big blinde paie une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure. Dans ce format, la big blinde est prioritaire sur l'ante et donc un joueur disposant de moins de 2 BB et se retrouvant en big blinde paiera d'abord sa big blinde puis l'ante pour le reste de ses jetons s'il en a. Si le joueur peut payer une partie de la BB, il ne peut gagner que le montant qu'il aura payé en BB multiplié par le nombre de fois où la BB aura été payée. Cela ne modifie pas les montants des relances des autres joueurs, le call minimum restant d'une BB.

L'ante est due par la grosse blinde même en Heads Up.

IX. SPECIFICITES DU TOURNOI MTT

iv. Le Bounty

Le vainqueur du tournoi MTT du mois précédent est nommé le « Bounty ».

Le joueur qui élimine « Bounty » se verra attribuer un bonus de 6000 jetons plus la valeur de la BB du round de l'élimination du Bounty.

ii. Le jeu en main par main

La table finale sera toujours composée d'un nombre impair de joueurs.

Le jeu en « main par main » (ou coup par coup) est pratiqué lorsqu'il reste un joueur à éliminer avant la table finale du tournoi MTT.

La recherche de la neutralité implique que les joueurs des deux dernières tables doivent jouer le même nombre de coups dans le même laps de temps.

Le Directeur de Tournoi gère le « main par main » avec les consignes suivantes :

Le début du « main par main » est annoncé « à la fin du coup en cours, le jeu se déroulera en main par main ». Les tables doivent attendre le signal de fin du coup sur les deux tables pour débiter un nouveau coup.

Lorsqu'un joueur est payé à tapis lors d'une main d'un « main par main », les cartes sont maintenues cachées jusqu'à ce que le jeu soit terminé sur l'autre table. Une fois le jeu terminé sur l'autre table, le tapis sont dévoilés et joués normalement.

Lorsque deux joueurs sont éliminés au cours de la même main d'un « main par main », ils sont départagés en fonction de leur stack avant le coup qui les élimine et non en fonction du moment de leur élimination.

iii. Chip Race

Un échange des jetons de plus petite valeur sera fait en début de deuxième journée du tournoi MTT.

Les jetons à retirer de chaque stack sont regroupés et comptés. Ils sont remplacés par un ou plusieurs jetons de valeur supérieure, arrondi au jeton immédiatement supérieur.

Un second chip race sera fait en début de table finale. L'échange des jetons se fera alors nécessairement pour des montants exacts.

X. SPECIFICITES DU TOURNOI SIT and GO

i. Tirage au sort des tables

Pour les deux derniers tournois de Sit and Go de la saison, la répartition des joueurs par tables sera faite à partir de l'ordre hiérarchique du dernier classement général du tournoi de Sit & Go. La position des joueurs à table sera tirée aléatoirement par le logiciel Tournament Director.

XI. STRUCTURE DES TOURNOIS.

i. Tournois de SIT and GO

N° Round	Durée (min)	Petite Blind	Grosse Blind	Ante
Round 1	15 (0:15)	100	200	
Round 2	15 (0:30)	100	200	200
Round 3	15 (0:45)	200	400	400
Round 4	15 (1:00)	300	600	600
Round 5	12 (1:12)	400	800	600
Round 6	12 (1:24)	500	1000	600
Round 7	12 (1:36)	600	1200	600
Round 8	12 (1:48)	800	1600	800
Round 9	12 (2:00)	1000	2000	1000
Round 10	12 (2:12)	1200	2400	1200
Round 11	12 (2:24)	1500	3000	1500
Round 12	12 (2:36)	2000	4000	2000
Round 13	12 (2:48)	3000	6000	3000
Round 14	12 (3:00)	4000	8000	4000
Round 15	12 (3:12)	5000	10000	5000
Round 16	12 (3:24)	6000	12000	6000
Round 17	12 (3:36)	8000	16000	8000
Round 18	∞	10000	20000	10000

ii. *Tournois MTT*

N° Round	Durée (min)	Petite Blind	Grosse Blind	Ante	Jours
Round 1	24 (0:24)	100	200		J1
Round 2	24 (0:48)	100	200	200	
Round 3	24 (1:12)	200	400	400	
Round 4	24 (1:36)	300	600	600	
Round 5	18 (1:54)	400	800	800	
Round 6	18 (2:12)	500	1000	1000	
Round 7	18 (2:30)	600	1200	1200	
Round 8	18 (2:48)	800	1600	1600	
Round 9	18 (3:06)	1000	2000	2000	
Round 10	18 (3:24)	1000	2000	2000	J2
Round 11	18 (3:42)	1000	3000	3000	
Round 12	18 (4:00)	2000	4000	4000	
Round 13	18 (4:18)	3000	6000	6000	
Round 14	18 (4:36)	4000	8000	6000	
Round 15	18 (4:54)	6000	12000	6000	
Round 16	18 (5:12)	8000	16000	8000	
Round 17	18 (5:30)	10000	20000	10000	
Round 18	18 (5:48)	15000	30000	15000	
Round 19	18 (6:06)	20000	40000	20000	
Round 20	18 (6:24)	25000	50000	25000	
Round 21	18 (6:42)	30000	60000	30000	
Round 22	18 (7:00)	40000	80000	40000	
Round 23	∞	50000	100000	50000	

iii. *Tournois Side*

N° Round	Durée (min)	Petite Blind	Grosse Blind	Ante
Round 1	13 (0:13)	100	200	200
Round 2	13 (0:26)	200	400	400
Round 3	13 (0:39)	300	600	600
Round 4	13 (0:52)	400	800	800
Round 5	13 (1:05)	500	1000	1000
Round 6	x (1:05 +x)	600	1 200	1 000
Round 7	x	800	1 600	1 000
Round 8	x	1 000	2 000	1 000
Round 9	x	1 500	3 000	1 500
Round 10	x	2 000	4 000	2 000
Round 11	x	3 000	6 000	3 000
Round 12	x	4 000	8 000	4 000
Round 13	x	5 000	10 000	5 000
Round 14	x	6 000	12 000	6 000
Round 15	x	8 000	16 000	8 000
Round 16	x	10 000	20 000	10 000
Round 17	x	15 000	30 000	15 000
Round 18	x	20 000	40 000	20 000
Round 19	x	25 000	50 000	25 000
Round 20	x	30 000	60 000	30 000
Round 21	x	40 000	80 000	40 000
Round 22	∞	50 000	100 000	50 000

A la fin du round 5, heure limite d'entrée dans le Side, le temps des rounds suivants pourront être ajustés en fonction du nombre de joueurs inscrits, afin que le tournoi Side se déroule globalement en 3 heures.

Nombre de joueurs	< 9	10-> 15	13-> 22	23->25
Temps des rounds (x)	13 min	12 min	11 min	10 min

XII. RESULTATS

i. *Tournois de SIT and GO*

Les joueurs sortants ne sont pas gérés par le logiciel Tournament Director.

Des feuilles de match sont distribuées à chaque table de Sit and Go. Elles devront être renseignées correctement au fur et à mesure de la sortie des joueurs. La responsabilité de rendre la feuille correctement renseignée appartient au vainqueur de la table.

ii. *Tournois MTT*

Le classement des joueurs est géré par le logiciel Tournament Director.

i. Tournois Side

Le classement des joueurs est géré par le logiciel Tournament Director.

XIII. REPARTITION DES POINTS DE CLASSEMENT

i. Tournois de SIT and GO

La répartition des points acquis en tournoi de Sit and Go est la suivante :

Classement	Nombre de Joueurs				
	5	6	7	8	9
1	109	113	116	119	122
2	72	80	86	91	95
3	45	55	63	69	74
4	23	34	43	51	57
5	1	16	27	36	42
6		1	13	23	30
7			1	11	19
8				1	10
9					1

ii. Tournois Side

La répartition des points acquis en tournoi Side est défini en annexe 2, pondérés d'un coefficient de 10%.

Les points acquis au tournoi Side sont cumulés à ceux du tournoi MTT pour établir le classement du tournoi MTT.

Le classement du tournoi Side n'est pas géré comme tel.

iii. Tournois MTT

La répartition des points acquis en tournoi MTT est défini en annexe 2.

Le classement du tournoi MTT se fait à partir du cumul des points du tournoi MTT et du tournoi Side.

XIV. CLASSEMENT GENERAL

i. Tournois de SIT and GO

Le nombre de Sit and Go officiel pris en compte pour le classement général est défini en début de chaque saison et consultable sur le site internet de l'APC. Il pourra évoluer en cours de saison en cas de force majeure. Une communication sera effectuée et adressée à tous les adhérents et le site internet sera tenu à jour de ces changements.

Le classement général est établi à partir des points acquis sur un quota des meilleurs résultats obtenus par chaque joueur.

Le quota des meilleurs résultats dépend du nombre de Sit and Go officiel de la saison et répond à la règle suivante :

Nombre de Sit and Go officiel	Quota des meilleurs résultats
Supérieur ou égal à 15 et inférieur à 25	Nombre de Sit and Go moins 2
Inférieur à 15	Nombre de Sit and Go moins 1

ii. Tournois MTT

Le nombre de tournois MTT officiels pris en compte pour le classement général est le nombre total de tournois MTT organisés dans l'année moins un.

Le classement général du tournoi MTT est établi à partir de la somme des points acquis sur les meilleurs résultats obtenus par chaque joueur.

La règle de calcul du nombre de points pour le classement MTT est la suivante :

Si (Nbre_MTT_joué <= Nbre_Total_MTT -1) **Alors** { Nbre_de_points = Somme(Tous_Les_MTT) }

Sinon { Nbre_de_points = Somme(Tous_Les_MTT) - Min(Tous_Les_MTT) }

FinSi

XV. L'ETHIQUE

Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par le TD.

Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours.

Un joueur en jeu ne peut faire une déclaration conditionnelle (ex : si tu mises, je me couche – si tu mises, je fais all in -...).

Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau ("rabbit hunting").

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.

Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné.

Donner volontairement des jetons à un autre joueur en foldant une mise (Le chip dumping) entraîne une sanction pour les deux joueurs concernés.

Seuls les joueurs en jeu sont autorisés à être assis à la table. Néanmoins, en accord avec les joueurs de la table une ou deux personnes de la salle peuvent être sollicités pour remplir le rôle de dealer. Ces personnes ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours.

XVI. SANCTIONS

Le directeur du tournoi (TD) est le seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes.

En fonction de la gravité de la faute, le directeur du tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

Le poste de directeur du tournoi est attribué en début de tournoi à un joueur membre du bureau. En cas de sortie du tournoi, le TD pourra déléguer sa fonction à un membre du bureau en charge de clôturer le tournoi.

i. Rappel des cas de Mains foldées :

Lorsqu'à la distribution de la 1ère carte de la donne, le joueur n'est pas assis à sa place ou à portée de sa place (Art 4.1 du règlement de la FFPA) ;

Lorsque pendant une main un joueur utilise un téléphone de façon active (Art 4.1 du règlement de la FFPA) ;

Lorsque que pendant une main un joueur encore en jeu, s'éloigne de la table, sauf s'il est à tapis + sanction (Art 4.1 du règlement de la FFPA) ;

Lorsqu'un 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, ses mises sont perdues et la main sera montrée à l'ensemble de la table en fin de coup + sanction (Art 11.4 du règlement de la FFPA) ;

Lorsqu'un joueur encore en jeu montre intentionnellement son jeu à un joueur encore en jeu, il doit être immédiatement montré à toute la table afin que les joueurs en jeu aient la même information + sanction (Art 11.4 du règlement de la FFPA).

ii. Hiérarchie des sanctions

1. Légère : Avertissement oral (de la responsabilité du TD)

- Lorsque que pendant une main un joueur, encore en jeu, s'éloigne de la table, même s'il est à tapis ;
- Lorsqu'un joueur, en jeu, montre ses cartes à un joueur de la table ou un extérieur ;
- Lorsqu'un joueur montre intentionnellement ses cartes, alors qu'un coup est engagé ;
- Lorsqu'un joueur révèle le contenu de sa main en jeu ou couchée, sur le coup en cours ;
- Lorsqu'un joueur regarde des cartes qui ont été jetées ;

2. Normale : Suspension d'un tour (de la responsabilité du TD)

- Lorsqu'au cours d'une même soirée, un joueur reçoit 2 avertissements oraux, au titre d'une même faute. Une 3ème faute de même nature sera également sanctionnée par une suspension d'un tour.
- Lorsqu'au cours d'une même soirée, un joueur reçoit 3 avertissements oraux pour des faits de jeu différents.

Le joueur sanctionné par un tour de suspension doit s'éloigner de la table et les blindes lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.

3. Sévère : Disqualification du tournoi (de la responsabilité du TD et des membres du bureau présents)

- Dans le cas de la répétition volontaire ou non, de fautes ou pour toute faute grave, notamment, un manquement à l'éthique ou un comportement irrespectueux.

Les jetons du joueur sanctionné par une disqualification du tournoi, sont retirés.

ANNEXE 1

REPARTITION DES JOUEURS PAR TABLES

	Tables de X joueurs				
Nbre de joueurs	9	8	7	6	5
10					2
11				1	1
12				2	
13			1	1	
14			2		
15		1	1		
16		2			
17	1	1			
18				3	
19			1	2	
20			2	1	
21			3		
22		1	2		
23		2	1		
24		3			
25			1	3	
26			2	2	
27			3	1	
28			4		
29		1	3		
30		2	2		
31		3	1		
32		4			
33			3	2	
34			4	1	
35			5		
36		1	4		
37		2	3		
38		3	2		
39		4	1		
40		5			
41			5	1	
42				7	
43		1	5		
44		2	4		
45		3	3		
46		4	2		
47		5	1		
48		6			
49			7		
50		1	6		

ANNEXE 2 : Points de classement MTT

[illegible]