

SALOON POKER CLUB



Règlement du Championnat

SAISON 2017-2018

Vocabulaire & Abréviations :

Cow-boy = adhérent du SPC

Buy-in = mise engagée pour participer à un tournoi (montant exprimé en pépites)

SnG = Sit'n'Go = tournoi de poker sur une seule table

MTT = Multi Table Tourmanent = tournoi de poker sur plusieurs tables

NG = Nugget'Game ou N'Game (Nuggets = pépites) = équivalent du Cash Game

HU = Heads Up = tête à tête entre 2 joueurs de poker

Pépite = unité du SPC servant à établir le classement ; elle n'a aucune valeur pécuniaire

Saison = elle démarre le 1^{er} mardi de septembre et se termine fin juin

SPC = Saloon Poker Club

Les règles de jeu utilisées au Saloon Poker Club sont les « Règles de tournoi version Texas Hold'Em sans croupier » diffusées par le Club des Clubs (CDC). Elles sont disponibles dans les locaux du Saloon Poker Club ainsi que sur les sites du Club des Clubs et du Saloon Poker Club.

Une seule exception concerne les relances (§10.5 du règlement CDC). La relance dite « à la française » est d'application au Saloon Poker Club : elle doit au minimum être le double de la mise ou de la relance précédente.

Afin de fluidifier et d'accélérer le jeu, les tables de SnG et MTT peuvent se jouer à 2 jeux de cartes (de dos de couleur distincte). Le Cut-off (joueur avant le donneur) mélange le jeu. En fin de coup, il présente le jeu au dealer qui le coupe pour le prochain donneur.

I – CHAMPIONNAT du SALOON POKER CLUB

I.1 – Pépites & Bankroll

La « Pépite » est l'unité du SPC servant à établir le classement. Elle n'a aucune valeur pécuniaire.

La Bankroll est le nombre de Pépites détenues par un Cow-boy. Le jour de son adhésion, le SPC attribue au Cow-boy une Bankroll de 100 000 Pépites.

La Bankroll de chaque Cow-boy fluctue donc en fonction de ses participations et de ses gains :

- les Buy-in et Caves engagés sont déduits de la Bankroll ;
- les Gains sont ajoutés à la Bankroll.

I.2 – Classement SPC et Champion SPC

Le classement du Championnat du Saloon PC prend en compte dans l'ordre :

- le montant de la Bankroll ;
- le classement au Championnat du Comptoir du Saloon (SnG) ;
- le classement au Championnat de Tournois des Cow-boys (MTT) ;
- le classement au Championnat de N'Game des Pistoleros (NG) ;
- le classement au Championnat de Duels du Far West (HU) ;
- le classement à la Coupe du Saloon Poker Club (HU).

Le Champion du Saloon Poker Club de la saison est le Cowboy qui a la plus grosse Bankroll à la fin de la dernière journée de Championnat.

En cas d'égalité, nous utilisons les classements suivant l'ordre indiqué ci-dessus.

II – CHAMPIONNAT du COMPTOIR DU SALOON

II.1 – Principe & fréquence

Le Championnat du Comptoir du Saloon est constitué par l'ensemble des Sit'n'Go, joués par les Cow-boys les mardis soirs (hors vacances scolaires).

Pour participer à un SnG, chaque Cow-boy dépense une partie de sa Bankroll. Cette mise est appelée Buy-in.

Au fur et à mesure du tournoi, les Blinds augmentent et les joueurs qui n'ont plus de jetons sont éliminés. Le vainqueur de la table est le Cow-boy qui possède tous les jetons à la fin du tournoi ou, s'il reste plusieurs joueurs en jeu à 22h45, celui qui possède le plus de jetons.

Le calendrier est diffusé sur le site du SPC. Il est vivement recommandé de s'inscrire à l'avance sur le site ou auprès d'un des membres du Bureau.

II.2 – Buy-in et structure des gains

Le Buy-in des SnG est de 2 000 Pépites.

La structure des gains en SnG dépend du nombre de joueurs à la table. La feuille de marque distribuée à chaque table en début de soirée rappelle les conditions d'attribution des gains.

A la fin des SnG, les Gains des Cow-boys payés sont ajoutés à leur Bankroll.

II.3 – Inscription et composition des tables

L'inscription sur le site du SPC est déterminante pour avoir une grande chance de participer à un SnG full ring (table de 8 joueurs).

La procédure est la suivante :

- Fin de l'inscription sur le site : 19h le mardi.
- Les joueurs peuvent également s'inscrire ou se désinscrire auprès d'un membre du Bureau jusqu'à 19h30.
- Les tables sont organisées avec les joueurs inscrits et tirées au sort avec le logiciel de gestion de tournois de poker, de sorte de remplir des tables de 8, 7 ou 6 joueurs (en fonction du remplissage d'un MTT à 8 joueurs par tables). En cas de nécessité et de façon exceptionnelle, le nombre de joueurs à table peut être augmenté à 9.
- A partir de 19h30, les joueurs non inscrits sont placés sur les tables non pleines par ordre de leur arrivée. En cas d'arrivée simultanée alors qu'il ne reste pas assez de places libres, un tirage au sort est organisé avec un jeu de cartes : le vainqueur sera celui qui tire la carte la plus haute.
- Une fois toutes les tables prévues remplies, les retardataires non inscrits devront monter une nouvelle table (si le nombre maximal de 6 tables n'est pas déjà atteint), compter les stacks pour 8 joueurs mais ne pourront démarrer leur SnG qu'à partir de 6 joueurs. Ils débiteront le SnG avec la même structure de Blinds que les autres tables (ex : si les SnG en sont à 150-300, ils débutent leur SnG à 150-300).
- Dans la mesure du possible, l'horloge des SnG est lancée à 19h30 !!!

- Si une table compte moins de 3 joueurs au lancement du SnG, le Bureau procède un nouveau tirage des tables, cela autant de fois que nécessaire.

A la fin du 4^{ème} niveau de Blinds, on retire les stacks des absents (y compris inscrits) : ils perdent leur Buy-in.

II.4 – Horaires et structure de Blinds

Les SnG débutent en même temps à 19h30.

Le Stack de départ est de 10 000 jetons.

La Structure de Blinds définit la fin des SnG pour 22h45 de sorte que les salles soient rangées à 23h.

Si plusieurs joueurs sont encore en jeu à 22h45, les stacks sont comptés pour définir le classement. En cas d'égalité parfaite, on attribue à chaque joueur la moyenne des Gains restant à distribuer.

II.5 – Feuille de marque Sit'n'Go

Sur chaque table de SnG, une feuille de marque est remplie au fur et à mesure des éliminations en commençant en bas de page par le premier sortant et son bourreau. Le vainqueur est noté en haut à gauche !

La feuille de marque est remise à un membre du Bureau lorsque la partie est terminée.

II.6 – Table des Champions

La Table des Champions se déroule le dernier mardi précédant les vacances scolaires.

Les 8 premiers de la période allant des vacances scolaires précédentes à celles à venir sont qualifiés pour cette Table des Champions.

La liste des joueurs concernés est publiée sur le forum du SPC par un membre du Bureau. Les cowboys qualifiés confirment leur présence dans les meilleurs délais.

En cas de désistement, le cowboy suivant au classement est qualifié pour remplacer l'absent jusqu'à obtenir une table de 8 joueurs.

La dernière Table des Champions de la saison réunit les 8 premiers du classement SnG de la saison.

La Table des Champions se déroule conformément aux règles du Championnat du Comptoir du Saloon (voir II.1 à II.5 du règlement).

Lors de la soirée de la Table des champions, les cowboys non qualifiés peuvent s'inscrire pour un SnG (voir II.3 du règlement) : ce dernier est comptabilisé dans le Championnat du Comptoir du Saloon. Il est aussi possible pour les autres cowboys de jouer en N'Game ou en Heads-Up.

II.7 – Classement SnG & Champion SnG

Le classement du Championnat du Comptoir du Saloon prend en compte dans l'ordre :

- les Bénéfices ou Pertes réalisés lors des Sit'n'Go ;
- le Nombre de Participations aux SnG ;
- le Nombre de 1^{re} place aux SnG ;
- le Nombre de 2^{me} place aux SnG ;
- le Nombre de 3^{me} place payée aux SnG.

A la fin de la saison, est désigné Champion du Comptoir du Saloon (SnG) le Cow-boy qui a réalisé le plus de Bénéfices en SnG les mardis.

En cas d'égalité, les critères ci-dessus sont évalués dans cet ordre.

III – CHAMPIONNAT des TOURNOIS DES COW-BOYS

III.1 – Principe & fréquence

Le Championnat de Tournois des Cow-boys est constitué par l'ensemble des MTT ou tournois multitables, joués par les Cow-boys environ toutes les 2 ou 3 semaines les vendredis ou samedis (hors vacances scolaires).

Pour participer à un MTT, chaque Cow-boy dépense une partie de sa Bankroll. Cette mise est appelée Buy-in.

Au fur et à mesure du tournoi, les Blinds augmentent et les joueurs qui n'ont plus de jetons sont éliminés. Le logiciel de gestion de tournois de poker place les joueurs en début de tournoi et rééquilibre les tables au fur et à mesure des éliminations. Le vainqueur du MTT est le Cow-boy qui possède tous les jetons à la fin du tournoi ou, s'il reste plusieurs joueurs à l'heure limite de fin du tournoi, celui qui a le plus de jetons.

Le calendrier est diffusé sur le site du SPC.

Trois types de MTT auront lieu :

Freeze-Out : C'est un tournoi dans lequel il est impossible de racheter des jetons ; par conséquent, lorsque vous avez épuisé tous vos jetons de départ, vous êtes éliminé du tournoi sans possibilité de revenir en jeu.

Rebuy : C'un tournoi qui permet de racheter des jetons (rebuy) en cours de partie. Cependant, les rebuys sont possibles jusqu'au 4^{ème} niveau, après quoi il n'est plus possible de faire de rebuys.

Knock-Out : C'est un tournoi dans lequel vous percevez une prime à chaque fois que vous éliminez un joueur.

III.2 – Buy-in et structure des Gains

Le Buy-in des MTT dépend de son type :

Freeze-Out : Le Buy-in des MTT Freeze-Out est de 2 000 pépites.

Rebuy : Le buy-in d'une cave est de 600 pépites (6 000 jetons), il est possible de démarrer le tournoi avec une double-cave pour 1 200 pépites (12 000 jetons). Jusqu'au 4^{ème} niveau de Blinds et si le stack est inférieur ou égal à 6 000 jetons, il est possible de reprendre une cave supplémentaire pour 600 pépites (ou une double cave s'il n'y a plus de jetons). Les recaves sont possibles uniquement jusqu'au 4^{ème} niveau de Blinds. A la fin du 4^{ème} niveau, il est possible d'obtenir 8 000 jetons supplémentaires (add-on) pour 600 pépites. Le Buy-in moyen lors d'un rebuy est donc de 1 800 pépites.

Knock-Out : Le Buy-in du tournoi est de 2 000 pépites et se décompose en 1 500 pépites pour le prizepool et 500 pépites de prime que chaque joueur finance sur sa tête ; lorsque vous éliminez l'un des joueurs, vous gagnez sa prime.

La structure des gains en MTT dépend du nombre de joueurs participant au tournoi. 20% des entrants sont payés (arrondi supérieur).

A la fin du MTT, les Gains des Cow-boys payés sont ajoutés à leur Bankroll.

III.3 – Inscription et composition des Tables

L'inscription aux Tournois des Cow-boys est obligatoire pour y participer. Il est possible de s'inscrire sur le site du Saloon Poker Club jusqu'à :

- 9h pour les tournois commençant à 10h ;
- 19h pour les tournois commençant à 21h.

Il est également possible de s'inscrire auprès d'un membre du Bureau jusqu'à l'heure prévue pour le début du tournoi.

III.4 – Horaires et structure de Blinds

Le MTT débute à 21h00 le samedi soir et à 10h00 le samedi matin.

Le Stack de départ dépend du type de tournoi :

Freeze-Out : 20 000 jetons.

Rebuy : 6 000 ou 2*6 000 jetons

Knock-Out : 20 000 jetons.

Les Cow-boys inscrits peuvent participer au tournoi avec au maximum 4 niveaux de retard. Passé ce délai, on retire leur stack et ils perdent leur Buy-in.

Le samedi en journée, le MTT se termine impérativement à 16h45. S'il reste plusieurs joueurs en jeu, les stacks sont comptés pour définir le classement du tournoi.

En cas d'égalité parfaite, on attribue à chaque joueur la moyenne des Gains restant à distribuer.

III.5 – Classement MTT & Champion MTT

Le classement du Championnat des Tournois des Cow-boys prend en compte dans l'ordre :

- les Bénéfices ou Pertes réalisés lors des MTT ;
- le nombre de participations aux MTT ;
- le nombre de places payées (ITM = In The Money) aux MTT.

A la fin de la saison, est désigné Champion des Tournois Des Cow-boys le Cow-boy qui a réalisé le plus de Bénéfices en MTT.

En cas d'égalité, les critères ci-dessus sont évalués dans cet ordre.

IV – CHAMPIONNAT du NUGGETS GAME DES PISTOLEROS

IV.1 – Principe & fréquence

Le Championnat du Nuggets Game (N'Game) des Pistoleros est constitué par l'ensemble des résultats des Cow-boys aux tables de N'Game.

A chaque fois que le Saloon Poker Club se réunit pour des SnG ou des MTT, les Cow-boys ont la possibilité d'ouvrir une table de N'Game.

Les Pistoleros à la table utilisent une partie de leur Bankroll pour la jouer directement à la table.

Les Blinds n'augmentent pas.

A la fin de la session, les stacks sont comptés. On note les Bénéfices et les Pertes.

IV.2 – Blinds et Caves

Le N'Game est l'équivalent du Cash Game, donc 1 jeton = une Pépite.

Le N'Game des Pistoleros se joue avec des Blinds 5 – 10.

La Cave de départ maximale s'élève à 1 000 pépites : le Cowboy démarre donc la partie avec 1 000 jetons au maximum.

Si le tapis d'un Cowboy descend en dessous de 1 000 jetons, une ou plusieurs Recaves sont possibles à condition :

- que le montant de la Recave additionné au stack qui lui reste ne dépasse pas 1 000 jetons ;
- **et** que la somme de sa Cave de départ et de sa ou ses recaves ne dépasse pas 2 000 pépites.

Il n'est donc pas possible pour un Cowboy d'engager plus de 2 000 pépites en une session de N'Game.

Ces règles s'appliquent pour toute la durée de la session, y compris si le Cowboy change de table. Un Cow-boy peut quitter la table à tout moment après avoir fait compter son Stack.

En cas de triche avérée, le Pistoleros s'expose à des sanctions.

A la fin de chaque session, les Gains et Pertes des Pistoleros sont ajoutés à leur Bankroll.

IV.3 – Feuille de marque N'Game

Aucune inscription n'est nécessaire.

La Feuille de marque NG comprend les caves, recaves et soldes rendus de tous les Cowboys à la table.

Lorsqu'un nouveau Cowboy arrive ou quitte la table de NG, il fait recompter son stack par un autre cowboy.

De la même manière, lors de la fermeture de la table, les stacks doivent être recomptés par un autre cowboy. En cas d'erreur, on divise le solde des jetons manquants entre les différents joueurs de la table.

IV.4 – Horaires et fermeture des Tables de N'Game

Les Tables de N'Game peuvent être ouvertes dès le départ des tournois proposés par le Saloon Poker Club.

Elles sont fermées 15 minutes avant la fermeture de la salle ou à la fin du tournoi le samedi soir.

La dernière main de la table est annoncée par un membre du Bureau (ne participant pas à cette table) une fois le flop dévoilé.

IV.5 – Classement NG & Champion NG

Le classement du N'Game des Pistoleros prend en compte dans l'ordre :

- les Bénéfices ou Pertes réalisés lors des sessions de NG ;
- le Nombre de Participations aux sessions de NG ;
- le Gain Max réalisé lors d'une session de NG.

A la fin de la saison est désigné Champion du Nuggets Game Des Pistoleros le Cow-boy qui a réalisé le plus de Bénéfices en NG.

En cas d'égalité, les critères ci-dessus sont évalués dans cet ordre.

V – CHAMPIONNAT de DUELS DU FAR WEST

V.1 – Principe & Fréquence

Le Championnat de Duels du Far West est constitué par l'ensemble des résultats des matchs de Heads Up entre Cow-boys.

A chaque fois que le Saloon Poker Club se réunit pour des SnG ou des MTT, les Cow-boys ont la possibilité de s'affronter en duel. **Ils ne peuvent se rencontrer que trois fois au cours de la saison.**

Le classement du championnat de Duels détermine la participation à la coupe du SPC.

V.2 – Buy-in, Gains et Structure des Blinds

Le Buy-in de chaque manche de HU est de **1 000 Pépites**.

Le vainqueur de la manche remporte la mise de son adversaire. Les Bankrolls des Duellistes sont affectées par ces Gains ou Pertes.

Le Stack de départ est de 8 000 jetons.

Les Blinds débutent à 50 - 100 et augmentent toutes les 10 minutes.

Les Duellistes gèrent eux-mêmes leur temps.

V.3 – Feuille de marque Heads Up

Aucune inscription n'est nécessaire.

Les Duellistes remplissent leur feuille de marque. Ils remettent la feuille à un membre du Bureau à la fin du match.

S'ils ne peuvent terminer leur match, ils stoppent le duel et comptent et notent leur stack ainsi que le niveau de blinds auquel ils étaient arrivés.

Ils pourront reprendre leur duel lors d'une prochaine réunion du Saloon là où ils s'étaient arrêtés.

V.4 – Horaires et Fermeture des Tables de Heads Up

Les Duels peuvent débuter dès le départ des tournois proposés par le Saloon Poker Club.

Ils s'arrêtent 15 minutes avant la fermeture de la salle ou à la fin du tournoi le samedi soir.

V.5 – Classement HU & Champion HU

Le classement du Championnat de Duels Du Far West prend en compte dans l'ordre :

- les Bénéfices ou Pertes réalisés lors des Duels ;
- le Nombre de victoires en Duel ;
- le Nombre d'Adversaires rencontrés en Duel.

Le Champion des Duels du Far West est le Cow-boy qui a réalisé le plus de bénéfices en Duel.

En cas d'égalité, les critères ci-dessus sont évalués dans cet ordre.

VI – COUPE DU SALOON POKER CLUB

VI.1 – Principe & Fréquence

A partir de janvier, la Coupe du Saloon Poker Club voit s'affronter les 32 premiers du Classement des Duels du Far West. Si des Cow-boys sélectionnés ne souhaitent pas y participer, nous proposerons leurs places, dans l'ordre de ce classement, aux meilleurs Duellistes.

Si le nombre de 32 joueurs n'est pas atteint, les participants sont recrutés sur la base du volontariat et si besoin d'un tirage au sort pour atteindre 32 joueurs. Si les 32 joueurs ne sont pas atteints, le nombre de joueurs est réduit à 16.

Le premier mardi de décembre, nous prenons une photo du classement du Championnat de Duels du Far West et nous ouvrons les inscriptions pour la Coupe du Saloon Poker Club. Les 32 (ou 16) premiers au classement ont alors jusqu'au 1^{er} mardi de janvier pour présenter leur candidature. Les membres du Bureau se permettront d'appeler les prétendants afin de boucler les inscriptions pour le mardi convenu. Si le 1^{er} janvier est un mardi, les inscriptions à la Coupe sont closes le mardi suivant.

La Coupe se joue par élimination directe en 2 manches gagnantes.

Les 16^{es} de finale se déroulent au mois de janvier (seulement si 32 joueurs).

Les 8^{es} de finale se déroulent au mois de février (premier stade si 16 joueurs).

Les ¼ de finale se déroulent au mois de mars.

Les ½ finales se déroulent au mois d'avril.

La Grande Finale opposant les vainqueurs des ½ finales et la petite finale opposant les perdants des ½ finales se déroulent au mois de mai.

Les membres du Bureau indiquent sur le forum du SPC et rappellent, chaque mardi, les dates limites pour chaque phase.

Si un Cow-boy a connaissance de non respect des délais pour jouer son match, il en avise au plus vite le Bureau qui s'efforcera de trouver une solution en aménageant le calendrier ou en proposant de jouer la manche en ligne.

Si une telle solution n'a pu être trouvée, le Directeur sportif, après entretien avec les duellistes et une consultation du Bureau, désigne le Cow-boy qui continue la compétition. Sont pris en compte leur Nombre de Participations aux tournois internes (SnG et MTT), leurs résultats et leur disponibilité pour les semaines à venir.

Si 2 adversaires connus pour le tour suivant se mettent d'accord, ils peuvent évidemment jouer leur match avant le mois prévu.

V.2 – Buy-in, Structure des Blinds et Structure des Gains

Le Buy-in de la Coupe du Saloon Poker Club est de 2 000 Pépites.

Chaque match de Coupe se joue suivant les mêmes modalités que les Duels Du Far West.

Les Gains des Cow-boys sont ajoutés à leur Bankroll.

VI.3 – Tableau de la Coupe de Heads Up

A la fin de chaque match, les Compétiteurs notent les résultats sur le Tableau de la Coupe du Saloon Poker Club, ainsi que le nom du Vainqueur dans la case du tour suivant.

S'ils ne peuvent terminer leur match, ils stoppent la manche en cours et notent leur stacks respectifs et le niveau de blinds où ils étaient arrivés pour pouvoir continuer leur duel plus tard.

VI.4 – Vainqueur et Classement de la Coupe SPC

Est désigné Vainqueur de la Coupe du Saloon Poker Club le Cow-boy qui remporte la Grande Finale.

Son Dauphin est le Cow-boy qui a perdu cette Grande Finale.

Le 3ème est le vainqueur de la petite finale.

Le 4ème est le perdant de la petite finale.