

Fonctionnement - Déroulement des tournois

Tournois quotidiens (*ouvert à tous*)

Quand : dimanche à 19h

Inscription : 20.00\$

Tapis de départ : 27,000 unités

Blinds : aux 15 minutes ([voir la cédule des blinds](#))

Retardataires : acceptés sans pénalité jusqu'à la fin du 1er blind

Rachat : aucun rachat

Qualification : 10% (le gagnant et les suivants)

Bonus : 1,000 unités pour le gagnant, 500 unités pour le reste des qualifiés

Tournois d'étape (*pour les qualifiés seulement*)

Quand : à déterminer

Inscriptions : 20.00\$

Tapis de départ : 27,000 unités + bonus

Blinds : aux 15 minutes ([voir la cédule des blinds](#))

Retardataires : acceptés durant le premier blind seulement

Rachat : aucun

Prix : à déterminer, selon la participation de l'étape en cours

Déroulement des tournois

Éthique du Poker

Les actions suivantes ne sont pas tolérées et sont sujettes à une sanction, suspension ou expulsion pour les fautifs.

1. Agir volontairement avant son tour.
2. Lancer volontairement sa mise de jetons dans le pot.
3. Deux joueurs qui s'entendent pour passer (« checker ») quand un troisième joueur est tapis (all-in).
4. Déclarer la main d'un autre joueur avant qu'il n'ait exposé ses cartes sur la table.
5. Révéler les cartes d'un joueur avant que le jeu ne soit complété. Révéler les cartes déjà défaussées (« discardées ») d'un joueur avant que le jeu ne soit complété.
6. Révéler ses cartes aux joueurs ou aux spectateurs avant la fin du jeu.
7. Ralentir volontairement le déroulement du jeu.
8. Placer ses jetons d'une façon à ce que ses cartes ne soient pas visibles par tous les joueurs.
9. Faire des déclarations qui peuvent influencer le jeu, que le joueur soit dans l'action ou pas.
10. Jouer ou accumuler des points à la place d'un autre joueur.
11. Se servir d'un cellulaire à la table de jeu.

Procédure des tournois :

Pour assurer l'uniformité de la ligue et l'équité dans les pointages, tous les tournois doivent être joués selon la structure des « blinds » déjà établie par la ligue, et ce, sans aucune variance.

À chaque ronde, tous les joueurs participants doivent avoir l'opportunité au jeton marqué Dealer et de faire face à l'obligation de miser les montants du big blind. Pour ce faire, la ligue a adopté la **MÉTHODE DU "DEAD BUTTON"**

Selon cette méthode : Le Big Blind est misé par le joueur dont c'est le tour et le Small Blind ainsi que le jeton marqué Dealer s'ajustent en conséquence, même si cela signifie que le Small Blind ou le jeton marqué Dealer se placent devant un siège libre, donnant le privilège de la donne au même joueur sur des mains consécutives.

Si le joueur qui a déposé le "Big Blind" est éliminé et non remplacé, le jeton marqué BB est placé devant le prochain joueur encore en jeu immédiatement à la gauche de celui qui vient d'être éliminé et les 2 autres jetons marqués SB et Dealer viennent s'ajuster en conséquence. Il n'y aura donc pas de "Small Blind" pour cette donne. Sur la prochaine donne, on déplace en premier le jeton marqué BB jusqu'au prochain joueur encore en jeu et on ajuste les 2 autres

jetons en conséquence. C'est alors le même joueur qui redonnera les cartes.

Quand le "Small Blind" est éliminé et non remplacé, on doit déplacer en premier le jeton marqué "Big Blind" jusqu'au prochain joueur encore en jeu et les 2 autres jetons viennent s'ajuster en conséquence. Ce sera encore le même joueur qui redonnera les cartes.

Quand il ne reste que 2 joueurs, le joueur qui a le jeton marqué Dealer devant lui dépose le "Small Blind" et le joueur d'en face dépose le "Big Blind". Le joueur avec le "Small Blind" est le premier à parler avant le flop et le dernier à parler après le flop.

Déplacement d'un joueur :

Aussitôt qu'une table est déséquilibrée par rapport aux autres (habituellement 2 places de libres), c'est toujours le joueur dû pour le Big Blind à la table où il y a le plus de joueurs qui est transféré. Celui-ci sera dirigé au premier siège de libre à la gauche et le plus près du Big Blind à la table avec le moins de joueurs.

Le joueur ainsi transféré doit assumer la responsabilité de sa nouvelle position.

Fermeture d'une 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 brisée. Ex : à 10 joueurs par table, on brisera une table dès que 10 joueurs seront éliminés, puis 10 autres éliminations plus tard, une autre table sera brisée et ainsi de suite jusqu'à la formation de la table finale.

Lors d'un bris de table, le directeur du tournoi distribuera 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'avoir à payer le Big Blind durant deux mains consécutives. La seule position où un joueur devra attendre la main suivante est la position entre le Bouton et le Small Blind .

Formation de la table finale:

Lors de la formation de la table finale, le chronomètre est arrêté et les places seront tirées au hasard.

Irrégularités du Donneur (Dealer) :

Comme les tournois de la ligue ne sont pas des tournois avec croupier et que chaque joueur a à 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.

- Une des cartes cachées d'un joueur est exposée à découvert à cause d'une erreur du donneur; le donneur continue de passer les cartes aux joueurs suivants et lui donne la carte qui aurait été censée être brûlée avant le flop. La carte retournée durant la donne deviendra la carte brûlée avant le flop.
Exception 01- Lors du 1er tour de distribution, le donneur retourne la 1ère ou la 2e carte, il y a maldonne.
Exception 02- Si il y a plus d'une carte de retournée lors de la même distribution il y a maldonne .
Attention: les joueurs doivent protéger leurs cartes en tout temps. Si elles sont exposées suite à leur propre négligence, ils n'ont aucun recours et doivent conserver leurs cartes exposées.
- 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. Si l'incident est découvert après que 2 joueurs aient entamé les gageures, le joueur fautif ne peut pas participer aux gageures et, le cas échéant, perd aussi son blind. Un fold n'est pas considéré comme une action ayant entamé les gageures, cependant, 3 folds consécutifs constituent 2 actions.
- Le Donneur oublie de brûler une carte avant le flop, le turn 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.
- Si le flop comprend 4 cartes (au lieu de 3) , que celles-ci soient exposées ou non, le brasseur doit alors mélanger les cartes faces cachées et le directeur choisira une carte au hasard (sans la dévoiler) qui deviendra la prochaine carte brûlée avant le turn.
- 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.
- La quatrième carte (le turn) est retournée avant que les gageures du flop ne soient terminées; la carte est alors momentanément hors jeu. Après la fin des gageures du flop, la prochaine carte est brûlée et la prochaine est retournée. Après la fin des gageures du turn, 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
- La cinquième carte (la rivière) est retournée avant que les gageures du turn ne soient terminées; la carte est momentanément hors jeu. Après la fin des gageures du turn, 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.
- Si une carte avec un dos de couleur différente apparaît durant une main, elle est considérée hors jeu et sera remplacée par la carte suivante.
- Si une carte avec un dos de même couleur et avec une dénomination identique (ex: 2 rois de trèfles) apparaît durant une main, alors la main doit être annulée et le tapis réparti entre les joueurs encore en lice.

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