



REGLEMENT DU TOURNOI DE POKER

ANNIVERSAIRE 2022

DU TREGOR POKER CLUB

A) PREAMBULE / FORMULE DE JEU

Le Tournoi Anniversaire du Trégor Poker Club se déroulera sur 3 jours au Pôle Phoenix de Pleumeur-Bodou durant le week-end de Pâques (16-17-18 avril 2022).

Ce tournoi *DeepStack* (20000 jetons – Niveaux de 40mn – démarrage à 50/100 soit avec 200 BB & M de 133) est ouvert à **250 joueurs maximum**.

Le tournoi comportera deux (2) Day 1 : Samedi 16 avril (Day 1A) et Dimanche 17 avril (Day 1B).

Chaque Day 1 (ouvert à 125 joueurs maximum) débutera à 10h00 et se terminera aux alentours de 19h00. Tous les joueurs encore en course à la fin du Day 1 seront qualifiés pour le Day 2.

Il est demandé aux joueurs de se présenter au Pôle Phoenix entre 8h30 et 9h30 pour l'enregistrement et la confirmation des inscriptions.

Le Day 2 débutera le Lundi 18 avril à 9h30 et devrait se terminer entre 18h00 et 19h00.

L'inscription est entièrement gratuite (Tournoi Freeroll) et de nombreux LOTS sont à gagner !

La pré-Inscription se fait individuellement et OBLIGATOIREMENT sur le site WanaplayPoker :

La compétition (« le Tournoi de Poker ») se joue en «Texas Hold'em No Limit » selon les règles de jeu décrites ci-dessous et dans le document «Règlement Officiel du Poker de Tournoi en Association - V2020.04» : <https://leclubdesclubs.org/vos-outils/reglement-officiel-de-poker-de-tournoi>

Le tournoi se joue en *Freeroll* (gratuit) : pas de droit d'entrée (*buy-in = 0*).

Le tournoi est *Freezout* : pas de recave (ni « *Rebuy* » ni « *Add-on* »).

Le tournoi se joue en multi-tables avec regroupements de tables jusqu'à la table finale composée de 9 joueurs. La finale se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 1 joueur (le vainqueur) dans la mesure où elle se termine avant la fermeture de l'établissement qui nous accueille. Dans le cas contraire (tournoi non terminé avant la fermeture de l'établissement), le classement se fera en fonction de la taille des tapis restant à chaque joueur (le vainqueur sera évidemment celui qui aura le plus gros tapis lors de l'arrêt du jeu).

Les tables et les sièges sont attribués par tirage au sort avec le logiciel de gestion *Tournament Director*. Les tables sont en permanence équilibrées (dès qu'un écart de 2 joueurs entre 2 tables est constaté) par des déplacements de joueurs. **8 joueurs maximum par table.**



B) LES REGLES DE JEU

1/ Tout joueur participant au tournoi accepte de respecter les présentes règles de jeu et de se comporter de façon loyale et courtoise.

2/ Tout comportement ayant volontairement pour finalité de perturber le déroulement du tournoi, notamment tout propos incorrect, injurieux ou agressif, de même toute manœuvre contraire à l'intérêt général des participants conduira à une sanction des joueurs fautifs. Pourront également être sanctionnés, le fait de toucher les cartes ou les jetons des autres joueurs, de ralentir la partie ou de parler de façon indiscrete.

3/ Il est de la responsabilité du joueur de porter une tenue vestimentaire qui respecte la législation française en vigueur.

4/ Les joueurs préinscrits au tournoi mais absents au début du tournoi :

Si ces joueurs ne sont pas présents au moment du démarrage du tournoi à 10H00, il leur sera assigné une place et leurs blinds tourneront jusqu'à leur arrivée. S'ils arrivent avant la fin de la période d'attente autorisée par le directeur du Tournoi (soit avant la fin de la première heure de jeu), ils pourront rentrer en jeu avec leur stack restant. Si ces joueurs préinscrits ne sont pas arrivés avant la fin de la période d'attente (avant la fin de la première heure de jeu), ils seront déclarés forfaits et ne pourront définitivement plus rentrer dans le tournoi.

5/ La place des joueurs sera fixée par tirage au sort et ne sera pas modifiable. L'organisateur peut décider de procéder à un tirage au sort des places, chaque jour du tournoi, à l'occasion d'un tournoi se déroulant sur plusieurs jours. En principe, aucun changement de siège par un joueur n'est permis après le début du tournoi sauf dans l'hypothèse où le directeur, pour des motifs de sécurité et/ou de sincérité du jeu, assigne au joueur une place différente.

6/ Les tables du tournoi seront équilibrées en permanence en nombre de joueurs par table. Si un joueur doit être déplacé d'une table vers une autre, un joueur sera aléatoirement sélectionné par le logiciel de gestion du tournoi et sera placé à une place vacante sur une nouvelle table. Un nouveau joueur ne peut pas entrer dans la partie entre le bouton et la « Petite Blinde ». Il doit attendre que le bouton passe.

7/ Toutefois, au fur et mesure que les joueurs sont éliminés, les tables sont fermées dans un ordre préétabli, les joueurs d'une table fermée sont dirigés vers les sièges vacants sur d'autres tables. Les joueurs qui changent de tables assument les obligations de leur nouvelle place. Ils peuvent avoir la première mise obligatoire (Grosse Blinde) ; la deuxième mise obligatoire (Petite Blinde) et même le « bouton ». La seule place où le joueur ne peut pas être servi est entre la « Petite Blinde » et le « bouton ».

8/ En début de tournoi, le « bouton » sera placé au siège n°1 pour toutes les tables. Idem, au démarrage de la table de la finale, le bouton reviendra au joueur positionné après tirage au sort au siège n°1. Le « bouton » reste en position jusqu'à ce que les « Blinds » soient misées. Le joueur au bouton doit distribuer les cartes, il est appelé « Dealer ». Les joueurs doivent miser les « Blinds » à chaque tour. Le bouton peut rester devant le même joueur durant deux « mains » consécutives (voir article 25).

10/ Il sera attribué à chaque joueur un nombre identique de jetons (20000) en début de tournoi.



11/ Tous les jetons doivent être disposés de manière visible en permanence. Les joueurs ne doivent jamais dissimuler leurs jetons lors du tournoi, en particulier en cachant les jetons de plus forte valeur derrière les autres jetons ou dans leurs poches. A défaut de respecter cette règle, les dits jetons pourront être retirés du tournoi et une sanction pourra être infligée aux joueurs, laquelle pourra aller jusqu'à la disqualification du joueur.

12/ Tout joueur qui sera pris à subtiliser des jetons sera définitivement exclu de tous les tournois du Trégor Poker Club.

13/ Seuls les jetons distribués dans le cadre du tournoi peuvent être utilisés par les joueurs, l'usage d'autres jetons est interdit et les jetons ne faisant pas partie du tournoi ne sont pas acceptés sur la table.

14/ Les joueurs, qu'ils soient impliqués dans une « main » ou non, ne doivent en aucun cas parler des « mains » ou des cartes jetées jusqu'à ce que la partie soit terminée. En cas de non respect de cette règle, une sanction pourra être infligée.

15/ Les « *Blindes* » et, selon le cas, les « *Antes* », sont augmentées à intervalles réguliers prévus à l'avance, mais modifiables par le directeur du tournoi dans l'intérêt du tournoi. Le directeur du tournoi est responsable de la gestion dans le temps des changements de niveaux des « *Blindes* » ou des « *Antes* ». Le directeur du tournoi peut déléguer cette tâche à une personne de son choix.

16/ Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre et le tour de chaque joueur devra être respecté. Un joueur doit être assis à sa place lorsque sa première carte privative lui est distribuée pour pouvoir jouer la main. Un joueur doit être assis à sa place pour conserver sa main vivante, pour demander le « *Time* »... Un joueur qui se lève et s'éloigne de la table alors qu'il est toujours en jeu verra sa main jetée automatiquement sauf s'il est à tapis. Un joueur qui allume ou décroche son téléphone voit sa main automatiquement jetée.

17/ Si un joueur quitte la table pour quelques raisons que ce soit, pendant son absence, toutes ses « mains » seront « jetées ». Il assumera ses « *Antes* », ses « *Blindes* » et se verra distribuer ses « mains ». Le dealer engagera les « *Blindes* » et « *Antes* » pour le joueur absent. Si le joueur absent est déplacé à une autre table, ses jetons seront déplacés et ses obligations seront assumées. Une absence estimée trop longue par le directeur du tournoi peut entraîner l'expulsion et le retrait de ses jetons. L'expulsion ne pourra intervenir que si le joueur a été absent durant au moins 1 niveau.

18/ Quand ils relancent, les joueurs doivent soit annoncer verbalement le montant de leurs relances, soit pousser les jetons en une seule fois, afin d'éviter les « *String Bets* ».

19/ Chaque joueur doit obligatoirement respecter son tour de parole. Dans l'hypothèse où le joueur prend son tour de parole à la place d'un autre, il commet une faute. Par conséquent, quelle que soit la décision que sera amené à prendre le directeur du tournoi consécutivement à cet incident, la décision sera prise de façon à ce que le joueur fautif ne puisse pas en tirer profit. La parole est ensuite rendue au joueur lésé qui n'a pas eu son tour de parole.

La déclaration verbale du joueur fautif est maintenue uniquement si le joueur lésé check, suit ou passe. Seule une vraie « relance » du joueur lésé va libérer le joueur fautif.



20/ Une relance doit être d'au moins le même montant que la grosse blinde, ou que la mise précédente, ou que la relance de l'actuel tour d'enchère. La règle des 50% s'applique : si un joueur place une relance de 50% ou plus de la mise précédente mais moins que la mise minimale, il doit compléter pour effectuer une relance valable (au montant minimum). Si un joueur met moins de 50% de la relance minimale, il ne peut compléter pour atteindre ce montant minimal que s'il avait annoncé une relance. Dans tout autre cas, son action sera considérée comme un call.

EXEMPLES PRATIQUES :

☒ Blinds 25/50 : seules les blindes ont été placées, relance minimum = 100

☒ Blinds 25/50 : une relance à 150 a été faite, la relance minimum est de 250, si une telle relance est faite alors la relance minimum suivante de 350

Attention, à chaque nouveau tour d'enchère, on repart de zéro : la mise ne peut être inférieure à la grosse blinde, la relance doit être du montant de la première mise et la sur relance a les mêmes règles.

EXEMPLE PRATIQUE (QUE CE SOIT AU FLOP, TURN OU RIVER) :

☒ Blinds 25/50 : le tour se fini avec deux calleurs à 350. Le premier joueur à parler mise 350, la relance minimum est égale à la mise donc à 350 + 350 soit 700. Dans le même exemple, la sur relance minimum est 700 + 350 donc 1050 et ainsi de suite.

Les « sous-relances » (ou encore dénommées « fausses relances ») sont seulement permises si le joueur met son tapis. Une « sous-relance » ne donne pas le droit de relancer à un joueur ayant déjà joué.

21/ Lorsqu'un joueur se trompe sur le montant d'une mise pour suivre (Exemple : Pour suivre une relance de 500 il ne met que 300) :

- si le joueur n'a rien annoncé : Soit il met la différence pour suivre correctement, soit il passe mais perd l'argent dans le pot (300).

- si le joueur a annoncé verbalement son intention de suivre alors il doit obligatoirement mettre la différence pour suivre correctement.

22/ Un jeton d'une valeur supérieure placé sans parole dans le pot sera considéré comme une volonté du joueur de suivre la mise, si elle préexiste, à défaut, il s'agira d'une « relance ».

23/ Les « *Over-blindes* » ne sont pas permises en tournois (Pas d'OPTION\STRADDLE).

24/ Toutes les cartes sont ouvertes lorsqu'un ou des joueurs sont à tapis et que les enchères sont terminées (il n'y a plus d'action possible). Lorsque le dealer demande aux joueurs de retourner leurs cartes, les joueurs doivent placer leurs cartes face découverte sur la table. Les joueurs doivent obligatoirement montrer leurs cartes. Dans cette situation, les cartes doivent obligatoirement être montrées afin d'éviter toute collusion. Le dealer doit protéger le « *Muck* ».

25/ Le principe du « *bouton mort* » sera utilisé lors du tournoi. Le « *bouton mort* » est utilisé lorsqu'une place vacante correspond à l'emplacement du nouveau donneur. Le principe étant que la « *Grosse Blinde* » est toujours misee par le joueur censé le faire, la « *Petite Blinde* » et le « *bouton* » sont positionnés en conséquence, même si cela veut dire que le « *bouton* » est placé devant une place vide. Cette situation permet au dernier joueur ayant eu le bouton d'être dernier de parole.



Si la « *Grosse Blinde* » n'est pas remplacé par un joueur d'une autre table, le « *bouton* » se déplace vers le joueur ayant misé la « *Petite Blinde* » et le joueur à gauche « de la *Grosse Blinde* » éliminé assure la « *Grosse Blinde* ». Il n'y aura pas de « *Petite Blinde* » pour cette « main ». Lors de la prochaine main, le « *bouton* » sera déplacé vers la place vide et les deux joueurs à la gauche du « *bouton* » miseront normalement les « *Blindes* ». Il en résulte que le même joueur sera donneur deux « mains de suite ».

Lorsque la « *Petite Blinde* » est éliminée et n'est pas remplacée par un joueur d'une autre table, le bouton sera déplacé au niveau de la place vide. Le joueur qui était « *Grosse Blinde* » devient « *Petite Blinde* » et le joueur à sa gauche devient « *Grosse Blinde* ». Il en résulte que le même joueur sera donneur deux « mains » de suite.

26/ La plus petite dénomination de jetons sera retirée lorsqu'elle ne sera plus utilisée pour les « *Blindes* » ou les « *antes* ». Tous les jetons de petite dénomination, en quantité suffisante, seront remplacés directement par des jetons de dénomination supérieure. La méthode utilisée pour le retrait des jetons restants (*CHIP RACE*) consiste à donner une carte par jeton excédentaire. Ces cartes seront distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la place numéro un, chaque joueur recevant toutes ses cartes avant le joueur suivant (les jetons excédentaires sont rassemblés).

Le nombre de jetons donné est calculé de la façon suivante : ex : 8/9 jetons de 25 = 2 jetons de 100, 10/11/12 jetons de 25 = 3 jetons de 100. Le joueur, avec la plus haute carte par couleur (ordre du bridge : PIQUE, CŒUR, CARREAU, TREFLE), se voit attribuer des jetons complémentaires pour pouvoir les changer contre un jeton de dénomination supérieure.

Par la suite, il sera procédé de façon successive et décroissante à une attribution de jetons complémentaires aux titulaires de cartes les plus hautes, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de jetons à échanger. Un maximum d'un jeton par joueur sera distribué. Un joueur ne peut pas être éliminé par un « *chip race* ». Dans le cas où un joueur ne possède plus qu'un jeton, le « *race* » se déroulera normalement. Si le joueur perd le « *chip race* », il se verra attribuer un jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

27/ Lorsqu'un nouveau niveau (round) est signalé, il commence à la « main » suivante, les nouvelles limites s'appliquent à cette prochaine main. Une « main » commence lorsque le pot précédent est attribué. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blindes pendant qu'une main est jouée, le nouveau niveau de blindes s'applique à la main suivante.

28/ Les joueurs ne peuvent pas demander un changement de mélangeur, ni un changement de dealer.

29/ La règle du « un joueur par main » sera respectée. Un joueur ne peut recevoir alors qu'une seule main et ne doit pas consulter une tierce personne.

30/ Il est interdit de regarder sous les cartes lors de leur distribution. De même, toute manœuvre destinée à connaître les cartes des autres joueurs est interdite.

31/ Un joueur qui évite intentionnellement de payer les « *Blindes* » quand il vient d'une table éliminée peut perdre l'argent des « *Blindes* » et encourir une sanction (ex : le joueur prend son temps avant de prendre sa place lorsqu'il voit que c'est son tour de payer les *Blindes*). L'argent sera mis dans le prochain pot et sera considéré comme « *de l'argent mort* ».

32/ Un joueur voulant utiliser un téléphone portable doit sortir de l'espace du tournoi.



33/ Les joueurs n'étant pas impliqués dans la « main » ne peuvent discuter de la main en cours avant que l'action ne soit terminée. Discuter des cartes jetées n'est pas autorisé.

34/ Aucun joueur n'est autorisé à montrer sa ou ses cartes durant une main. Le non respect de cette règle l'expose à une sanction qui peut aller jusqu'à l'exclusion définitive du tournoi. Un joueur qui montre sa ou ses cartes à un extérieur au jeu en cours doit montrer sa ou ses cartes aux autres joueurs à l'issue de la « main » en cours.

35/ Il est toujours de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer de la protection de ses cartes. Si un dealer élimine une « main » non protégée, le joueur n'aura aucun recours et sa mise ne lui sera pas restituée. Toutefois, il existe une exception : si le joueur a relancé et que sa relance n'a pas encore été suivie, il sera alors autorisé à reprendre sa relance.

36/ Le dealer ne peut pas « tuer une main gagnante » qui est retournée face visible et qui est clairement une « main » gagnante. Le dealer et le joueur doivent s'assurer qu'une « main » a perdu avant de la mettre avec les autres cartes sur la table car une fois dans le « muck » la « main » ne peut pas être récupérée.

37/ Des cartes abandonnées qui touchent le tas d'autres cartes déjà « brûlées » ou « abandonnées » (le *muck*) ne peuvent pas être reprises par le joueur même s'il a jeté ses cartes par erreur.

On considère qu'un joueur a « passé » lorsque :

1/ ses cartes sont jetées et touchent le « MUCK », sauf décision du directeur du tournoi dans l'intérêt de la compétition, qui peut alors rendre au joueur ses cartes s'il peut les identifier et si elles ont été jetées faces cachées.

2/ ses cartes sont ramassées et placées dans le « MUCK » par le croupier.

3/ Le directeur du tournoi croit que le joueur a physiquement ou verbalement donné l'impression qu'il allait jeter ses cartes.

38/ En cas d'égalité, les jetons contenus dans le pot sont divisés par le nombre de joueurs encore en lice et les jetons sont attribués audits joueurs. Le reliquat de jetons non divisible de façon équitable est échangé en jetons de plus petite dénomination pour être à nouveau partagé entre les joueurs. Le reliquat sera attribué au joueur le plus proche du « bouton ».

39/ La procédure de temps supplémentaire (*Time*) : Lorsque le tour de jeu d'un joueur arrive, passé un temps raisonnable, il peut être demandé par les autres joueurs la mise en œuvre du chronomètre. Le joueur devra agir dans un délai d'une minute à compter du déclenchement du chronomètre. Passé ce délai, si aucune action n'a été entreprise par le joueur, il sera procédé à un compte à rebours de 10 secondes. Si le joueur n'a toujours pas joué à la fin du compte à rebours, la « main » est déclarée morte. Un joueur extérieur à la table ne peut pas demander le « *Time* ».

40/ Un joueur annonçant tapis, qui perd la « main » et découvre un ou des jetons cachés, ne peut pas se prévaloir de ceux-ci. Ce joueur est éliminé du tournoi, et si son adversaire possède plus de jetons que lui, le responsable du tournoi peut attribuer ces jetons au gagnant de la « main. » Si le joueur ayant gagné la main n'avait pas assez de jetons pour couvrir le tapis du joueur ayant découvert des jetons, les jetons découverts sont retirés du tournoi.



41/ Si un joueur n'a pas assez de jetons pour une « Blinde » ou une « Ante » (mise forcée), ce joueur reçoit la partie proportionnelle au pot pour les jetons qu'il a misés. Un joueur qui dépose une « Petite Blinde » incomplète et qui gagne, n'a pas à compléter sa « Petite Blinde ».

42/ Tous les joueurs éliminés doivent quitter leur siège immédiatement après leur élimination.

43/ En tête à tête entre deux joueurs qui disposent de deux « blindes », le joueur titulaire de la « Petite Blinde » est également celui qui a le bouton et parle en premier avant le « Flop » (après le « Flop », c'est la « Grosse Blinde » qui parle en premier). Au début d'un tête à tête, il peut être nécessaire d'ajuster le bouton afin d'éviter que la même personne ne soit deux fois de suite Grosse Blinde.

44/ Les déclarations verbales sur la valeur d'une main sont nulles : les cartes « parlent ». Si un joueur fait des fausses annonces sciemment, il peut être sanctionné.

45/ Il est interdit de regarder les cartes jetées, brûlées ou encore qui auraient pu être tirées ou distribuées (*rabbit hunting*).

46/ Le changement de cartes est à l'initiative du directeur du tournoi et de ses assistants. Il peut se faire lors d'un changement de niveau des « Blindes » ou lorsque l'organisation constate une dégradation des cartes. Les joueurs ne peuvent pas demander un changement de cartes.

47/ *Showdown* : Le joueur ayant fait la dernière relance doit montrer ses cartes en premier si un autre joueur « suit » sa relance. Si personne n'a relancé pendant le dernier tour d'enchères, on remonte jusqu'à la dernière relance avant la « River », le « Turn » ou même le « Flop ». Les autres joueurs montrent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de ce dernier relanceur. Un joueur qui est encore dans un coup doit rester à la table pour prétendre le remporter. Il doit montrer les 2 cartes pour gagner un pot.

48/ Le dealer ne compte pas le pot mais pousse simplement le tas de jetons vers le gagnant. Il ne compte le pot ou le tapis d'un joueur que lorsqu'un joueur le demande.

49/ Les pots extérieurs sont partagés séparément du pot principal, on ne les mélange pas avant de les diviser.

50/ Lorsqu'il ne reste que deux tables dans le tournoi, ces deux tables vont être équilibrées jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à être éliminé, avant de passer à une seule table : la table finale. Les deux tables vont jouer, coup par coup (« main » par « main »), jusqu'à l'élimination de ce dernier joueur. Les places sont à nouveau tirées au sort pour la table finale. On peut également jouer coup par coup lorsque le prochain joueur à être éliminé sera le dernier à ne pas gagner un lot.

51/ Le dernier joueur restant avec tous les jetons est le gagnant du premier prix du tournoi. Le dernier joueur éliminé est le second, l'avant dernier est le troisième, etc. Si deux joueurs ou plus sont éliminés pendant une même main, le joueur avec le plus de jetons au début de cette « main » finira à la meilleure place et recevra les gains en conséquence. Si deux joueurs sont éliminés en même temps et disposent du même nombre de jetons qu'au début de la « main », ils partageront les gains.

Si deux joueurs sont éliminés en même temps, mais à deux tables différentes, les lots des deux places seront tirés au sort entre les deux joueurs.



52/ Si le tournoi ne se termine pas de manière naturelle, avant la fermeture réglementaire de l'établissement, le directeur du tournoi demandera un « *chip count* », les jetons de chaque joueur seront comptés et les prix seront attribués en conséquence.

Cependant, les organisateurs feront le maximum pour assurer une clôture naturelle du tournoi, entraînant d'éventuelles modifications de structure liées aux « *Blindes* », « *Antes* » et durée des niveaux initialement prévus.

53/ Les lots attribués aux gagnants ne sont jamais en espèces. Ils seront annoncés avant le tournoi et au plus tard affichés le jour du tournoi avant le démarrage de celui-ci. Lorsque le tournoi est organisé en vue de qualifier le ou les gagnants à un autre tournoi ("*tournoi qualificatif*"), le nombre total de lots (tickets) est défini à la fin de la période d'inscription autorisée. Les lots du tournoi qualificatif ne pourront pas être réclamés en espèces par les gagnants.

54/ Les spectateurs sont admis uniquement dans les espaces leur étant réservés et ne doivent en aucun cas pénétrer dans l'espace jeux du tournoi sans avoir obtenu au préalable l'autorisation de l'organisateur ou de ses préposés.

Les spectateurs ne doivent pas se tenir à côté des tables, interrompre le jeu ou distraire les joueurs.

55/ La seule langue parlée est le français. Cependant, les termes anglais relatifs au poker sont acceptés.

C) REGLEMENT DES CONFLITS ET SANCTIONS

1°) Toutes les décisions concernant d'une part l'organisation, l'ordonnancement et l'interprétation des règles du tournoi et d'autre part le droit de participer des joueurs incombent au directeur du tournoi. Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains. Le directeur du tournoi doit veiller à préserver les intérêts des joueurs.

2°) La Direction du tournoi peut suspendre ou arrêter le tournoi lors de son déroulement pour un motif grave de sécurité et/ou de sincérité du jeu. En cas de suspension du tournoi, le directeur du tournoi proposera une date ultérieure pour la tenue du tournoi, à défaut le tournoi non reporté est annulé. En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave aucun lot ne sera distribué.

3°) En cas de force majeure, le directeur du tournoi peut soit annuler soit arrêter le tournoi.

4°) Par ailleurs, selon la gravité des faits, leur répétition ou leur aspect intentionnel, le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale ou un trouble au bon déroulement du tournoi.

De même, toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi pourra entraîner une expulsion définitive ou temporaire selon sa gravité.

Dans l'hypothèse d'une expulsion définitive, les jetons d'un joueur disqualifié seront retirés du tournoi par le Directeur du tournoi.



Dans l'hypothèse d'une expulsion temporaire, les jetons du joueur qui est expulsé restent en jeu. Le joueur expulsé quitte la table pendant le nombre de tours où il a été expulsé, il ne pourra pas jouer. Cependant ses cartes sont servies par le dealer mais elles seront brûlées de suite. Les « Blindes » sont jouées à son tour pendant son absence.