



LIGUE
VENDEENNE
DE POKER

LE VENDEE POKER CHALLENGE

Règlement, tableau stack chip raise, feuille de classement



Atlantic Poker
Association



BOCAGE
POKER
Club



POKER BRUFFIEROIS ♦ ♠ ♥ ♣



VLMPT
Vouillé Les Mairis Poker Team



The Nuts
SUD VENDEE POKER





REGLEMENT du TOURNOI VPC Vendée Poker Challenge

TOURNOI MTT et Challenge loser

Tournoi de Texas Hold'em no limit sous forme de championnat de 8 étapes se déroulant sur une saison.

Réservé aux clubs de poker de Vendée déclarés en association loi 1901 ou en passe de le devenir.

1 - Calendrier

Les dates du championnat ainsi que le nombre d'étapes, seront décidées par la LVP lors d'une réunion annuelle en concertation avec tous les clubs affiliés. La priorité du choix des dates sera donnée aux clubs recevant les étapes. Celles-ci auront lieu **le dimanche**.

Les rencontres peuvent se dérouler dans les lieux de jeu habituels des clubs (locaux du club, salle extérieure, domicile, etc...). Les lieux des rencontres sont choisis librement par les clubs qui se mettent d'accord entre eux. Cependant, en cas de difficulté, la LVP déterminera le lieu afin de mettre un terme au désaccord éventuel.

En cas d'empêchement majeur, les clubs recevant doivent en avvertir au plus vite la LVP qui pourra, à titre exceptionnel, proposer une date de remplacement.

1.1 Nombre d'étapes et joueurs

Saison 2017/2018

8 étapes seront disputées pour le classement club sur le mode classique de 40 joueurs (5 représentants par club). A l'issue de ces 8 étapes le club champion sera déclaré.

Les récompenses seront distribuées par la suite. A cette occasion, un évènement pourra être organisé autour d'une table Sit'n Go où le vainqueur sera déclaré Champion de Vendée.

2 - Déclaration et Composition des équipes

Chaque club doit déclarer à la LVP la liste des membres de son équipe, impérativement 1 semaine avant l'étape, en retournant à la LVP (par mail).

Un joueur évoluant dans plusieurs clubs adhérents à la ligue, ne pourra défendre les couleurs que d'un seul club durant une saison entière.

La première participation au sein d'une équipe vaudra comme choix pour la saison entière.

Pour la formule tournoi, l'équipe doit être constituée de **5 joueurs**, mais le club peut déclarer jusqu'à 10 joueurs afin d'être en mesure de remplacer les éventuelles défections ou indisponibilités de certains joueurs.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir une licence. Le club doit être affilié ou avoir fait une demande d'affiliation auprès de la LVP.

La mention "en cours" doit être indiquée sur la fiche de déclaration d'équipe, pour tous les joueurs n'ayant pas encore reçu leur numéro de licence.

Le club peut rajouter ou supprimer, à tout moment, en cours de saison, des membres dans l'équipe à condition que les membres rajoutés n'aient pas déjà joué pour un autre club, déjà engagée dans la compétition.

Il suffit pour cela d'envoyer à la LVP une fiche de déclaration d'équipe mise à jour.

Aucun joueur ne peut être remplacé pendant le déroulement d'une rencontre.

En cas d'absence d'un joueur lors d'une rencontre, son équipe devra quand même disputer la rencontre, avec les joueurs présents.

3 – Constitution des équipes

Chaque club sera représenté par une équipe voir chapitre 2. **Le mode de sélection des joueurs composant une équipe est laissé à l'appréciation de chaque club.**

Aucune pénalité par joueur absent ne sera attribuée si un club ne peut présenter le minimum de joueurs nécessaire (5) à l'une des étapes.

Chaque club devra présenter un capitaine lors de chaque étape

4– Structure et règles de jeu

Pour la formule tournoi :

Tapis de départ **10000**; augmentation des blinds suivant structure (voir annexe chapitre 1.3)
Niveaux de blinds : round 30 min: 25/50, 50/100, 75/150 PAUSE (10mn), 100/200, 150/300+25, PAUSE (45mn repas +chip race 25) round 20 min : 200/400+25, 300/600+50, 400/800+50, 600/1200+100, 800/1600+100 PAUSE (10mn), 1000/2000+200, 1200/2400+200- 1500/3000+300, 2000/4000+300, 3000/6000+500 PAUSE (10mn +chip race 100), 4000/8000+5000, 6000/12000+1000, 8000/16000+1000, 10000/20000+2000, (capé).

Le nombre de joueur par table est de 8 maximums. Aucune table pendant le tournoi et avant la table finale ne pourra avoir 9 joueurs. Seule et uniquement la table finale comportera **9 joueurs**.

Les règles de jeu retenues pour l'ensemble des étapes sont celles du poker **Texas Hold'em no limit de tournoi sans croupier professionnel**. « Voir annexe 3 »

Pour le challenge loser:

Le tapis de départ de chaque joueur sera de 200 jetons (voir annexe chapitre 1.4) pour composition. Les blinds seront de 1/2.

La fin du jeu type cash game sera effectif dès la création de la table finale du tournoi principal.

Les règles de jeu retenues pour l'ensemble des tables de challenge loser sont celles du poker **Texas Hold'em no limit de tournoi sans croupier professionnel**. « Voir annexe 3 »

5– Organisation de la rencontre et rôle du Club recevant

Le club qui reçoit à la responsabilité de:

- Présenter un **directeur de tournoi** qui recensera les capitaines de chaque équipe.
« voir annexe 2 »
- Gérer l'organisation de son étape (lieu agréable et chauffé, tables, cartes, boutons, cartes de coupe, jetons cash game,.....). Les jetons de tournoi et de cash sont fournis par la ligue.
- Proposer repas et boissons sur place aux compétiteurs. [Prix du repas 6€ maxi \(Prix fixé par la ligue comprenant au minimum : entrée/plat ou plat/dessert + une boisson.\)](#)
- **Interdire les jeux d'argent** pendant le déroulement du tournoi. Les tables rendu vacantes, seront retirées ou rendues non utilisables.
- De **vérifier les licences** et l'identité de tous les joueurs participants à la rencontre, **assurer le bon déroulement de la rencontre** (logistique, matériel, organisation du jeu, etc...), **noter les résultats de l'étape** sur la **fiche de résultats** et la faire signer aux capitaines des équipes présentes.
- Après la rencontre: **envoyer au secrétaire de la LVP la feuille de résultat** signée.
-

Liste des participants :

La liste des participants aux VPC ainsi que le nombre de repas pris par les équipes doit être envoyé une semaine avant ou au plus tard le mercredi avant 20h aux contacts du club qui reçoit mais également en mail au secrétaire de la Ligue Vendéenne de poker.

Repas :

Il est demandé au club qui reçoit de prévoir un repas pour 6€ maximum par personne sur lequel il ne devra pas essayer de faire des bénéfices. Le club hôte pourra faire des bénéfices sur la recette du bar. Pour ne pas pénaliser le club qui reçoit, si un club visiteur n'a pas envoyé avant le mercredi 22h le nombre de repas pris par son équipe, le club visiteur devra payer les 5 repas X 6€ soit 30€. Il est convenu que se sont les clubs qui payent les repas (aux clubs ensuite de demander aux participants le remboursement de leurs repas si ils le désirent).

6– Constitution des Tables.

Pour le tournoi

-Ouverture du tournoi – **9h45**

Les sièges autour de la table sont numérotés de 1 à 8. La place N°1 étant la place du dealer, à moins que le TD ne choisisse de tirer le dealer au sort. Le nombre de joueur par table est de 8 maximums. Uniquement la table finale se jouera à 9 joueurs. L'attribution des sièges se fait à la discrétion du TD en prenant soin d'attribuer 1 siège par table à chaque joueur de chaque équipe. Chaque table au départ du tournoi sera donc composée d'1 joueur de chaque équipe.

Lors des équilibrages de tables pendant le tournoi, aucune table ne pourra comporter plus de 3 joueurs évoluant pour le compte d'un même club et ce, jusqu'à la constitution de la table finale. Le directeur de tournoi aura à charge de suivre cette règle suivant la méthode qui lui conviendra

Les joueurs issus de tables éclatées prendront place à la table indiquée par le logiciel du tournoi ou par le TD. Dès leur prise de siège ils entreront dans le coup suivant sauf et uniquement sauf s'ils se trouvent entre le Bouton et la Petite Blind.

Dans ce cas ils recevront des cartes dès leur position **cut off**.

Retard

Tout joueur qui ne serait pas arrivé à ça table au retour de la première pause (1h30 après le début du tournoi) pour quel motif que se soit, sera considéré comme absent et aucun point ne lui sera rétribué ainsi qu'à son club. Les stacks des absents déclarés ou ceux intervenants à la pause seront sorti du jeu. Il n'y aura aucun partage de ces stacks avec les joueurs restants. Les jetons provenant des blinds des joueurs absents resteront dans le jeu.

Table Finale

A la constitution de la table finale à **9 joueurs**, les place seront tirées au sort par le logiciel de tournoi ou le TD, et le dealer sera le joueur recevant le premier un As lors de la distribution carte par carte en commençant par le siège N°1.

Pour le challenge loser

Sera proposée aux **14 premiers** joueurs sortis du tournoi le challenge loser.

La mise en place de la première table se fera dès les 5 premiers sortis du tournoi. 2 tables comportant au total **14 joueurs avec 8 joueurs maximum** sur 1 table seront proposées et l'équilibrage de celles-ci se fera aux grés du Directeur de tournoi.

Chaque table ne pourra comporter plus de **2 joueurs maximum d'une même équipe**. Le cas échéant un tirage au sort permettra de sortir du jeu le/les joueurs en surnombre. **Les stacks ne quitteront pas la table et les blinds seront posés même en cas d'absence du joueur jusqu'au décompte final.**

Dans tous les cas, le directeur de tournoi pourra équilibrer dans les limites du raisonnable, les tables en fonction du nombre de participants et du nombre de joueurs par équipe, afin de permettre à chacun de jouer dans les meilleures conditions.

7– Barème des points

Pour la formule tournoi

En cas de manquement d'un ou plusieurs clubs à présenter des joueurs, le premier joueur sortant prendra les points correspondants aux nombre effectif de participants.

Exemple : le premier sortant sur 32 joueurs présents prendra 9 points.

Pour la formule challenge loser

Le jeton à une valeur de 0.10points, La valeur totale des points à distribuer sera de **320**.

Cette somme de points sera comptabilisée dans le résultat final de chaque équipe à la fin de la journée en fonction des jetons en possession de chaque joueur de celle-ci.

Tableau de points pour le MTT

| PLACE | POINTS |
|-------|--------|
| 1 | 480 |
| 2 | 400 |
| 3 | 360 |
| 4 | 320 |
| 5 | 280 |
| 6 | 240 |
| 7 | 200 |
| 8 | 160 |
| 9 | 120 |
| 10 | 80 |
| 11 | 60 |
| 12 | 55 |
| 13 | 50 |
| 14 | 45 |
| 15 | 40 |
| 16 | 35 |
| 17 | 32 |
| 18 | 30 |
| 19 | 28 |
| 20 | 26 |

| PLACE | POINTS |
|-------|--------|
| 21 | 24 |
| 22 | 22 |
| 23 | 20 |
| 24 | 18 |
| 25 | 16 |
| 26 | 15 |
| 27 | 14 |
| 28 | 13 |
| 29 | 12 |
| 30 | 11 |
| 31 | 10 |
| 32 | 9 |
| 33 | 8 |
| 34 | 7 |
| 35 | 6 |
| 36 | 5 |
| 37 | 4 |
| 38 | 3 |
| 39 | 2 |
| 40 | 1 |

8– Classement et Récompenses

8.1 Classement par équipes:

Suite aux étapes, les équipes sont classées par nombre de points cumulés et classées selon les critères suivants en cas d'ex-æquo, par ordre de priorité:

- 1) nombre de victoires
- 2) différence: victoires – défaite
- 3) En cas d'égalité parfaite, les victoires en table commune départageront les équipes.

En cas d'égalité persistante, la LVP arbitrera pour choisir les critères équitables permettant de départager les équipes.

Dans le cas extrême où il serait impossible de départager les équipes par un critère équitable, un match de barrage sera organisé.

- A la fin de la dernière étape, le club ayant le plus de points au classement général se verra remettre à l'occasion et au début de la première étape de la saison suivante une récompense et, sera élu « **club champion du Vendée Challenge Poker** ». Cette récompense (fixée en réunion de préparation du VPC) sera le remboursement (à hauteur de celle-ci), sur présentation d'une facture d'achat du club.

- Chaque club aura à sa charge, s'il le désire, la/les récompense(s) de ses joueurs.

8.2 Classement individuel:

La ligue nommera « champion de Vendée » le joueur remportant le Sit'n Go deepstack organisé à cette occasion.

Cette table sera ouverte aux 8 joueurs ayant remporté une étape, ou au joueur suivant lors de cette même étape si le joueur qui le précède était déjà qualifié ou absent. Si le gagnant et le seconde d'une étape ne peuvent être présents se sera le 2^{ème} au classement individuel qui sera qualifié à la place et non le 3^{ème} cette étape. Si cela se reproduit sur plusieurs étapes se seront les suivants au classement individuel qui seront qualifiés. Le neuvième joueur sera le joueur 1^{er} au classement individuel après les 8 premières étapes ou au joueur suivant si le ou les joueurs qui le précèdent étaient déjà qualifiés ou absent. Le dixième joueur sera le champion de Vendée de l'année précédente. Il sera qualifié d'office mais s'il gagne une étape, il ne sera pas remplacé par le second ou un autre joueur même en cas d'absence. La table Sit'n Go deepstack aura minimum 9 joueurs et 10 joueurs au maximum.

La structure du SnG figure en annexe au chapitre 1.5

Ne seront pas comptabilisés dans le classement individuel les points du challenge loser

Le joueur « **champion de Vendée** » recevra une récompense votée par le bureau avant le début de saison.

En cas d'absence d'un ou plusieurs joueurs qualifiés ou supposés qualifiés pour la TF Sit'n Go, il est du ressort du(des) club(s) de ce(s) joueur(s) de prévenir la ligue afin que le(s) joueur(s) éligible(s) puissent être prévenus suffisamment tôt.

8.3 Ecriture du classement :

Il est rappelé qu'aucun autre support d'écriture (PC-Smartphone) que celle manuscrite n'est valide en cas litige. Il est obligatoire de noter sur une feuille les noms des sortants au fur et à mesure, de noter les participants du cash et le stack de fin même si il est nul. Il est de la responsabilité du TD d'être vigilant sur toutes les sorties et sur le bon ordre dans l'écriture du classement. Les noms des participants et non pseudo devront être utilisés. Il est demandé de faire attention à l'orthographe des noms des joueurs pour éviter les problèmes d'identification. En cas litige et si les règles ne sont pas respectées c'est le club hôte qui se verra sanctionner par la rétribution des points litigieux aux clubs visiteurs sur leurs points personnels.

9– Litiges et compléments de règles

9.1 Documents obligatoires :

Le club hôte doit avoir en sa possession et disponible pour les joueurs le jour de la réception du leur VPC le règlement 2017-2018. Le club hôte doit avoir également le matériel pour écrire de façon manuscrite le classement du tournoi et des joueurs de cash ainsi que des feuilles qui doivent servir à noter les stacks des joueurs au départ de la pause repas.

Tous les litiges concernant le Challenge seront traités par la LVP

Complément des règles du tournoi sans croupier professionnel voir annexe 3

ANNEXES

1- Structure du jeu, Calcul des points et résultats.

1.1-Structure du tournoi 40 joueurs

| | ROUND | SB | BB | ANTE | TEMPS ROUND |
|-------|--------------------|-------|-------|------|-------------|
| 10H | 1 | 25 | 50 | | 30 |
| | 2 | 50 | 100 | | 30 |
| | 3 | 75 | 150 | | 30 |
| 11H30 | PAUSE 10 MIN | | | | |
| | 4 | 100 | 200 | | 30 |
| | 5 | 150 | 300 | 25 | 30 |
| 12H40 | PAUSE REPAS 45 MIN | | | | |
| | 6 | 200 | 400 | 25 | 20 |
| | 7 | 300 | 600 | 50 | 20 |
| | 8 | 400 | 800 | 50 | 20 |
| | 9 | 600 | 1200 | 100 | 20 |
| | 10 | 800 | 1600 | 100 | 20 |
| 15H00 | PAUSE 10 MIN | | | | |
| | 11 | 1000 | 2000 | 200 | 20 |
| | 12 | 1200 | 2400 | 200 | 20 |
| | 13 | 1500 | 3000 | 300 | 20 |
| | 14 | 2000 | 4000 | 300 | 20 |
| | 15 | 3000 | 6000 | 500 | 20 |
| 16H50 | PAUSE 10 MIN | | | | |
| | 16 | 4000 | 8000 | 500 | 20 |
| | 17 | 6000 | 12000 | 1000 | 20 |
| | 18 | 8000 | 16000 | 1000 | 20 |
| | 19 | 10000 | 20000 | 2000 | 20 |

Structure capée au round 19.

STACK DE DEPART 10 000

| Quantité jetons Par joueur | Valeur/ couleur | Prévoir pour 40 Joueurs |
|-------------------------------|-----------------|-------------------------|
| 8 X | 25 | 320 |
| 8 X | 100 | 320 |
| 6 X | 500 | 240 |
| 6 X | 1000 | 240 |

1.4-Structure challenge loser

| Structure challenge Loser | | |
|---------------------------------------|------------------------|---|
| STACK DE DEPART 200 | | |
| Quantité jetons par joueur | Valeur/ couleur | Prévoir pour 14 joueurs nombre de jetons |
| 10 X | 1 | 140 |
| 6 X | 5 | 84 |
| 6 X | 10 | 84 |
| 4 X | 25 | 56 |

1.5-Structure Sit'N Go deepstack

| Round | Time | sb | bb | ante | jetons |
|-------|------|----------------------------|-------|------|--------|
| 1 | 20 | 25 | 50 | 0 | 40000 |
| 2 | 20 | 50 | 100 | 0 | |
| 3 | 20 | 75 | 150 | 0 | |
| 4 | 20 | 100 | 200 | 0 | |
| | 10' | pause | | | |
| 5 | 25 | 150 | 300 | 0 | |
| 6 | 25 | 200 | 400 | 0 | |
| 7 | 25 | 400 | 800 | 0 | |
| | 40' | pause repas+chip 25 | | | |
| 8 | 25 | 500 | 1000 | 0 | |
| 9 | 25 | 800 | 1600 | 0 | |
| 10 | 25 | 1100 | 2200 | 0 | |
| 11 | 25 | 1400 | 2800 | 0 | |
| | 10' | pause | | | |
| 12 | 25 | 1700 | 3400 | 0 | |
| 13 | 25 | 2000 | 4000 | 0 | |
| 14 | 25 | 2500 | 5000 | 0 | |
| | 15' | pause+chip 100 | | | |
| 15 | 20 | 3000 | 6000 | 0 | |
| 16 | 20 | 3500 | 7000 | 0 | |
| 17 | 20 | 5000 | 10000 | 0 | |
| 18 | 20 | 6000 | 12000 | 0 | |
| 19 | 20 | 7000 | 14000 | 0 | |
| 20 | 20 | 8000 | 16000 | 0 | |
| 21 | 20 | 10000 | 20000 | 0 | |

Structure capée au round 21.

2- Complément pour l'organisation de tournoi

2.1 Le directeur de tournoi devra être présent du début à la fin de l'étape. Celui-ci aura à charge en plus de la gestion du MTT et Cash Game de compléter le tableau de classement au fur et à mesure des éliminations en complément du logiciel de tournoi.

-Le directeur de tournoi ne devra pas figurer en tant que joueur, afin de ne pas perturber le jeu d'une table lors de ces obligations.

2.2 Un seul croupier œuvrera sur la table jusqu'au Heads-Up ou durant lequel, 2 sont nécessaires. Le croupier pourra être changé à l'issue d'un round, à sa demande ou celle du TD.

2.3 Un croupier devra être mis à disposition par le club recevant sur la table Sit'N Go deepstack au minimum dès qu'il restera 3 joueurs en jeu. Le croupier pourra être changé à l'issue d'un round, à sa demande ou celle du TD.

2.3 Un périmètre de discrétion sera mis en place autour de la table finale.

3- Complément de règles à celles du tournoi sans croupiers professionnel pour le tournoi MTT et le challenge loser

3.1 Lors d'un show down, les jeux de tous les joueurs restant seront obligatoirement montrés.

3.2 Un joueur sera considéré OUT lors d'un coup, s'il n'est pas assis à table au moment précis ou sa deuxième carte est distribuée.