



## **Règlements et procédures des tournois**

Mis à jour le 19 mars 2018

## Table des matières

1	Fonctionnement du circuit	4
2	Objectifs et vue générale	5
3	Qu'est-ce que le CPQ ?	5
4	Conditions à observer pour devenir membre	6
5	Code de bonne conduite	6
6	Éthique du Poker	7
7	Règles de jeu pour les Tournois	7
8	Aide pour les Directeurs des Tournois	8
9	Arbitre	9
10	Tapis de départ	9
11	Déroulement du Tournoi	9
12	Litiges	10
13	Protection des cartes	10
14	Gageures	10
15	Déclaration verbale	10
16	Gageures initiales	11
17	Mise d'un seul jeton	11
18	Relances au Texas Hold'Em sans limites	11
19	Gageures en 2 temps (String Bet)	12
20	All-In	12
21	Placement des jetons dans la zone du pot	12
22	Définition d'un mouvement vers l'avant	13
23	Joueur qui se couche	13
24	Abattage	13
25	Cartes montrées	13
26	Cartes exposées	13
27	Dévoilement des cartes	14
28	Déplacement d'un joueur	14
29	Fermeture d'une table	14
30	Formation de la table finale	14
31	Irrégularités du Donneur (Dealer)	15
32	Voir les cartes suivantes (Rabbit Hunting)	16
33	Retrait de jetons (Color-Up)	16
34	Jeton restant (Odd Chip)	16
35	Deux Pots (Side Pots)	16
36	Demande du chronomètre	16
37	Présence à la table	17
38	Un joueur par main	17
39	Langue parlée	17
40	Téléphones cellulaire	17
41	Protecteur de cartes	17
42	Changement de cartes	17

---

43	Changement de niveau (Blind)	17
44	Païement des mises à l'aveuglette	17
45	Jetons toujours visibles	18
46	Parler pendant le déroulement du jeu	18
47	Les pénalités	18
48	Annulation	18
49	Retardataires	18
50	Joueur qui quitte	19
51	Règles du Sit'n Go	19
52	Décisions	19
53	Procédures	20

### **Qualifications pour les différents niveaux**

54	Tournois de Saison	21
55	Tournois Régionaux	21
56	Tournois Semi-annuels	21
57	Championnat de fin de saison	22
58	Système de pointage	22
59	Grille de pointage CPQ	23
60	Jetons	23

### **Blinds**

61	Sit'n Go - 6 à 10 joueurs / + ou - 2 heures	24
62	Tournoi - 8 à 20 joueurs / + ou - 3.5 heures	24
63	Tournoi - 21 à 40 joueurs / + ou - 3.5 heures	25
64	Tournoi - 41 à 70 joueurs / + ou - 4 heures	25
65	Tournoi - 71 à 100 joueurs / + ou - 4 heures	26
66	Tournoi - 100 joueurs et plus... / + ou - 4 heures	27
67	Tournoi - Semi-annuel et Annuel	28

*Ce document est sujet à changement, gardant toujours l'optique de mieux servir les membres.*

*Dans ce document, les termes « CPQ » et « CIRCUIT » sont utilisés pour identifier le **Circuit Poker Québec**.*

## 1. Fonctionnement du circuit :

- 1.1 Pour pouvoir participer aux Tournois organisés dans les établissements membres du CPQ, le joueur doit avoir 18 ans et avoir une carte de membre du CPQ.
- 1.2 Il est possible de se procurer gratuitement sa carte de membre en s'inscrivant sur le site internet ou auprès du Directeur de tout établissement membre du CPQ.
- 1.3 Pour devenir membre actif, une cotisation annuelle de 20\$, renouvelable à la date anniversaire de l'activation est exigée.
- 1.4 Le système de pointage optionnel du CPQ compile mensuellement le pointage des membres actifs enregistrés au système.
- 1.5 Les statistiques repartent à zéro le premier de chaque mois. Cependant, un pointage cumulatif pour la saison est toujours disponible. Les statistiques sont disponibles sur le site internet du circuit
- 1.6 Chaque établissement membre fait partie d'une région administrative et doit tenir au moins un Tournoi Quotidien par semaine.
- 1.7 Le circuit propose différents Tournois et Championnats au cours de la saison.
  - Tournois Quotidiens
  - Tournois Régionaux
  - Tournois Sit'n Go
  - Tournois Semi-annuels
  - Tournois Mensuels
  - Championnat CPQ (Tournoi Annuel)
- 1.8 Pour les Tournois Quotidiens et Sit'n Go le droit d'entrée est de : 4\$ dont 2\$ pour le CPQ et 2\$ pour le Directeur de Tournoi.

## 2. Objectifs et vue générale

- 2.1 Ce document est le Guide Officiel entourant les règlements d'opération pour les Tournois du CPQ. Ce document se veut objectif et vise à s'assurer que tous les événements tenus dans le cadre des activités du CPQ soient équitables et que tous les membres aient un accès égal à la réglementation et aux politiques du Circuit.
- 2.2 Il a surtout été écrit pour démontrer que le but premier de chaque événement du Circuit est de S'AMUSER socialement entre amis, ce qui le différencie du jeu sérieux qu'implique le JEU À L'ARGENT, soient les activités de "GAMBLING".
- 2.3 Toutes les décisions venant des officiels du CPQ sont exécutées dans le seul but d'être les plus équitables possible pour l'ensemble des membres, c'est la raison pour laquelle toutes les décisions sont finales et sans appel.
- 2.4 Il est de la responsabilité des joueurs de connaître les règlements du CPQ. Le fait de ne pas connaître ces règlements n'est en aucun temps une excuse pour ne pas les respecter.

## 3. Qu'est-ce que CPQ ?

- 3.1 Circuit Poker Québec (CPQ) est un Organisme sans but lucratif (OSBL).
- 3.2 CPQ est issu d'un partenariat entre la Corporation des Propriétaires de Bars, Brasseries et Tavernes du Québec (CPBBTQ) et CPQ.
- 3.3 CPQ est un Circuit de Tournois de Poker dont le but est d'offrir une occasion à toutes les personnes âgées de 18 ans et plus, de se divertir tout en apprenant les rudiments du Poker Texas Hold'Em Sans Limite.
- 3.4 Toutes personnes âgées de 18 ans ou plus peuvent participer aux Tournois si elles s'inscrivent comme membres du CPQ.
- 3.5 Le but du Circuit est de remettre aux membres le maximum d'argent provenant des inscriptions aux événements et commandites reçu par CPQ.
- 3.6 Pour réaliser cet objectif, un réseau d'établissements répartis dans l'ensemble des régions administratives est continuellement en développement afin de réunir le plus grand nombre possible d'amateurs de poker Texas Hold'Em
- 3.7 Pour ce faire, le CPQ offre un site internet, qui permet le suivi des activités et des statistiques du Circuit ainsi qu'une page Facebook accessible à tous.

#### **4. Conditions à observer pour devenir membre :**

- 4.1 Avoir 18 ans ou plus
- 4.2 S'enregistrer comme membre du CPQ.
- 4.3 Présenter une pièce d'identification officielle avec photo, ex.: permis de conduire, assurance-maladie, passeport.
- 4.4 Devenir membre actif, en payant une cotisation annuelle de 20\$, renouvelable à la date anniversaire de l'activation.
- 4.5 Présenter sa carte de membre lors de l'enregistrement à un événement.

#### **5. Code de bonne conduite :**

- 5.1 La direction de chacun des établissements s'engage à maintenir un environnement plaisant pour tous les membres du Circuit, mais ne peut être tenue responsable de la conduite de chacun des membres.
- 5.2 CPQ a établi un code de bonne conduite qui permet au Directeur de Tournoi d'avertir, disqualifier, suspendre ou expulser du Circuit tout joueur qui enfreint les interdictions suivantes :
- 5.3 Toute collusion entre joueurs ou toute autre forme de tricherie.
- 5.4 Toutes menaces verbales ou physiques envers les joueurs ou les membres du personnel.
- 5.5 Toute profanation des lieux ou utilisation de langage obscène.
- 5.6 Toute Interférence dans le bon déroulement du jeu, en argumentant, criant ou faisant du bruit excessif.
- 5.7 Toute action de lancer, plier ou endommager volontairement les cartes.
- 5.8 Tout vol de jetons. Cette action entraîne le bannissement automatique du membre concerné, de toutes les activités du Circuit ainsi que la perte de tous les points accumulés et de toutes qualifications à de futurs événements.

## 6. Éthique du poker :

Les actions suivantes **ne sont pas tolérées** et sont sujettes à un avertissement, disqualification, suspension ou expulsion pour le membre trouvé coupable.

- 6.1 Agir volontairement avant son tour.
- 6.2 Lancer volontairement sa mise de jetons dans le Pot.
- 6.3 S'entendre (Collusion) avec d'autres joueurs pour Passer/Checker quand un joueur est Tapis/All-In.
- 6.4 Déclarer la main d'un joueur avant qu'il n'ait exposé ses cartes sur la table.
- 6.5 Révéler les cartes d'un joueur avant que le jeu ne soit complété.
- 6.6 Révéler les cartes déjà Couchées/Discard d'un joueur avant que le jeu ne soit complété.
- 6.7 Révéler ses cartes aux joueurs ou aux spectateurs avant la fin du jeu.
- 6.8 Volontairement ralentir le déroulement du jeu.
- 6.9 Placer ses jetons de façon à ce que ses cartes ne soient pas visibles de tous les joueurs.
- 6.10 Faire des déclarations qui peuvent influencer le jeu, s'il n'est pas dans l'action.
- 6.11 Jouer ou accumuler des points à la place d'un autre joueur.
- 6.12 Parler au téléphone à la table. Les sonneries de téléphone, les musiques mp3 (etc...) doivent être inaudibles pour les autres joueurs. Toutes les applications mobiles d'aide au jeu et de prise de décision sont strictement interdites. Tous les autres dispositifs, outils, photo, vidéos, ainsi que les communications ne doivent pas créer de nuisances. Quitter la table s'il doit parler au téléphone.
- 6.13 Maitriser ses gestes : tapoter la table est considéré comme un Passe/Check.

## 7. Règles de jeu pour les Tournois :

Suite aux expériences passées, Circuit Poker Québec révisé régulièrement ses règlements afin d'offrir une structure plus adaptée aux besoins de ses membres.

Basés sur les règlements du TDA 2017 (Tournament Director Association) ils peuvent être amendés en tout ou en partie sans préavis. Les suggestions de révision doivent être envoyées par courriel à [odyssee@videotron.ca](mailto:odyssee@videotron.ca). Elles sont toujours prises en considération.

- 7.1 La variante utilisée dans tous les Tournois est le **Texas Hold'Em sans limites**.
- 7.2 Les règles du jeu de Texas Hold'Em sont disponibles sur le site internet, et dans le présent guide.

- 7.3 La durée des Tournois Quotidiens est d'environ 3 heures 30 (incluant les pauses), à moins d'une **entente unanime** entre chacun des joueurs et le Directeur de Tournoi.
- 7.4 Les jetons utilisés par le Circuit n'ont aucune valeur monétaire.
- 7.5 Les prix attribués par le Circuit incluant leurs privilèges peuvent être transférés ou revendus pour de l'argent, mais uniquement entre membres actifs du CPQ.
- 7.6 En devenant membre du Circuit, vous acceptez que CPQ puisse utiliser, à titre promotionnel, tout titre ou prix gagné à l'intérieur des événements du Circuit, et ce, sans frais de sa part.
- 7.7 Tous les membres du CPQ acceptent la possibilité d'être photographiés lors d'événements tenus dans les établissements membres du Circuit et que ces photos puissent être utilisées à des fins publicitaires dans tous les médias, incluant Internet et autres écrits publicitaires tels que : revues, brochures, envois postaux, etc., et acceptent de céder leurs droits à cet effet.
- 7.8 Ces règles peuvent, en tout ou en partie, être modifiées sans préavis. On peut consulter le site internet du Circuit, demander une copie écrite à son Directeur de Tournoi, ou consulter un Directeur à l'aide de notre page Facebook du CPQ.
- 7.9 Toutes les décisions émanant du Directeur de Tournoi sont finales et sans appel.
- 7.10 Ces décisions sont rendues dans le meilleur intérêt de tous les membres.
- 7.11 Le Directeur de Tournoi a la possibilité de rendre une décision qui peut varier de la règle écrite dans le but de s'assurer que le résultat soit le plus équitable possible pour les parties concernées.
- 7.12 Dans le cas où un Directeur de Tournoi rend une décision non satisfaisante, les parties concernées n'ont aucun recours et sa décision est finale et sans appel.
- 7.13 L'établissement qui désire appliquer un règlement interne pour la gestion de ses Tournois, doit, après en avoir discuté avec le Directeur, faire approuver cette modification par CPQ avant de l'appliquer, et ceci afin de garder une homogénéité relative dans le Circuit.

## 8. Aide pour les Directeurs de Tournois :

Pour assurer l'uniformité du circuit et l'équité dans les pointages, tous les Tournois doivent être joués selon la structure des Blinds déjà établie par le Circuit, et ce, sans aucune variance. Il en va de même pour les Sit'n Go.



## 9. Arbitre :

Pour certains Tournois, le Directeur peut s'adjoindre un Arbitre dont la fonction sera de régler les litiges et d'appliquer les règlements.

## 10. Tapis de départ :

Le Tapis de départ pour tous les Tournois majeurs Mensuels, Régionaux, Semi-annuels et Annuel est de 17,000 unités par joueur.

## 11. Déroulement du tournoi :

À chaque ronde, tous les joueurs participants doivent agir, à leur tour, en fonction du jeton marqué Dealer, en distribuant les cartes, et misant les montants du Small et du Big Blind, selon leur position. Afin d'uniformiser le déroulement des Tournois du Circuit, les points suivants doivent être appliqués en totalité par les Directeurs de Tournois.

- 11.1 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.
- 11.2 Lorsque le joueur qui a misé 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 a donc pas de Small Blind pour cette donne. Sur la donne suivante, 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 Donneur qui distribuera les cartes. Pour ce faire, le circuit a adopté la méthode du "DEAD BUTTON". Selon cette méthode :
- 11.3 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. C'est encore le même joueur qui redonne les cartes.
- 11.4 Quand il ne reste que 2 joueurs, le joueur qui a le jeton marqué Dealer devant lui devient le Small Blind et le joueur d'en face devient 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.

**La direction doit en tout temps considérer les meilleurs intérêts du jeu et l'équité pour tous les joueurs.**

**Des circonstances exceptionnelles peuvent à l'occasion, dicter une interprétation différente de ce qui est techniquement prévu.**

## 12. Litiges :

En cas de litige le Donneur doit immédiatement aviser le Directeur du Tournoi afin de lui exposer la situation et permettre à ce dernier de prendre une décision qui sera finale et sans appel.

## 13. Protection des cartes :

C'est la responsabilité de chaque joueur de protéger ses cartes. Si, par inadvertance, le Donneur ou un autre joueur élimine les cartes non protégées d'un joueur, le joueur n'aura aucun recours et la somme des jetons déjà mise sera perdue et il sera automatiquement éliminé de ce jeu. (Protégez vos cartes en tout temps).

Toutefois, si le Donneur ou un autre joueur élimine des cartes protégées, le Donneur doit immédiatement en informer le Directeur du Tournoi pour que ce dernier puisse vérifier avec le joueur lésé quelles étaient ses cartes et seul le Directeur de Tournoi à le pouvoir de restituer les cartes au joueur. Il est recommandé d'utiliser un protège-cartes. Les cartes doivent obligatoirement demeurer sur la table, et être à la vue des autres joueurs en tout temps.

## 14. Gageures :

- 14.1 Les joueurs sont responsables de leurs jetons qu'ils doivent garder bien en vue, les valeurs les plus importantes en avant, afin de pouvoir en évaluer en tout temps le total des unités. Si un joueur qui mise a besoin de change, il doit attendre la fin de la ronde de mises, et le donneur lui donnera son change. C'est le Donneur qui supervise le change des unités.
- 14.2 Due au fait que CPQ est une ligue à caractère social et que les tournois se déroulent sans croupier, il est fortement recommandé aux joueurs de déclarer verbalement leurs intentions.
- 14.3 Les joueurs doivent agir à leur tour. Si, à son tour de parole, le joueur déclare verbalement Retrait/Fold, Suivre/Call, Passe/Check Mise/Bet ou Relance/Raise ou Tapis/All-In il se doit de respecter sa parole. Le Check/Raise est permis. Un Check/Raise consiste à Passer/Checker, puis de Relancer à son tour après la dernière mise.

## 15. Déclaration verbale :

Lorsqu'un joueur fait une déclaration verbale et qu'il est en position d'agir, il est lié par cette déclaration. Par contre, si la déclaration est faite hors position, il peut être ou ne pas être lié.

## Explication :

Si le joueur dont c'est le tour de parler se Couche/Fold, alors le joueur fautif est lié par sa parole hors position. Si le joueur dont c'est le tour de parler Passe/Check, alors le joueur fautif ne peut que Passer/Check. Si le joueur gage un montant moindre ou égal à l'annonce du joueur fautif, celui-ci ne peut que Suivre/Call. Si le joueur gage plus que l'annonce du joueur fautif, celui-ci peut alors Suivre/Call, Relancer/Raise ou se Retirer/Fold. Les jetons placés dans la zone du Pot sont perdus. S'il y a abus, un avertissement ou une pénalité peut lui être décerné.

## 16. Gageures initiales :

À chaque tour d'enchères, la Mise/Bet initiale doit toujours être égale ou supérieure au Big Blind.

## 17. Mise d'un seul jeton :

Avant le Flop, lorsqu'un joueur dépose un seul jeton de dénomination élevée sans rien dire, ce geste signifie qu'il Suit/Call. Après le Flop, ce même dépôt devient automatiquement la Mise/Bet à la pleine valeur du jeton

## 18. Relances au Texas Hold'Em sans Limites :

- 18.1 Le nombre de Relances à chaque tour est illimité. Toutes les gageures initiales doivent être égales ou supérieures au montant du Big Blind (à l'exception de celui qui mise la totalité de ses jetons Tapis/All-In).
- 18.2 Les Relances suivantes doivent toujours être égales ou supérieures à la Relance précédente.
- 18.3 **Le règlement recommande fortement que tout joueur annonce verbalement ses intentions et s'y conformer. Il se doit de respecter sa parole. Il n'est pas plus permis de Suivre et de Relancer sur le même coup qu'il n'est permis de se Retirer et de Relancer en même temps. Une seule action est permise quand c'est à son tour de parler. La première annonce doit primer.**
- 18.4 La première Mise/Bet de chaque tour d'enchères est toujours égale ou supérieure au montant du Big Blind. Toutes les Relances suivantes pour ce même tour doivent être égales ou supérieures à la Relance précédente. Tout joueur qui, par erreur, Relance de moins de 50% du montant obligatoire, voit sa Relance annulée et doit seulement égaliser la Mise du joueur précédent. Si le montant de la Relance est de 50% et plus, il doit compléter sa Mise.

## 19. Gageures en deux temps (String Bet) :

- 19.1 Le but de ce règlement est d'empêcher un joueur d'annoncer en premier qu'il suit une gageure, recevant ainsi de l'information quant à la réaction des autres joueurs, puis d'ajouter plus de jetons à la Mise en changeant ainsi la gageure en Relance.
- 19.2 Tout le monde connaît la scène classique suivante vue et revue maintes et maintes fois au cinéma : un joueur dans la soixantaine, cigare au bec, est assis à une table de poker. C'est à lui à parler. Un autre joueur a déjà placé une Mise de 10 000 \$. Entouré d'un nuage de fumée, le vieil homme regarde ses cartes, bascule un peu en arrière et déclare lentement : "je suis le 10,000\$ ...et je Relance de 50,000\$ "
- 19.3 Ceci est une gageure à 2 temps et est jugée illégale. Au cinéma ça passe, mais pas au Casino. On ne peut pas Suivre et Relancer dans la même action. On peut ou bien suivre ou bien Relancer, mais pas les 2 à la fois. Aussitôt que le vieil homme a déclaré "je suis le 10 000 \$", il a verbalement annoncé sa décision de Suivre avant de déclarer verbalement sa décision de Relancer.

## 20. All-In

Si, avant le flop, un joueur se met Tapis/All-in avec moins de jetons que la mise requise, les joueurs suivants doivent obligatoirement, soit se coucher, soit suivre en misant le nombre de jetons minimum requis, ou soit relancer selon leur choix. Avant de poursuivre avec le flop, un pot principal comprenant la mise Tapis/All-in multipliée par le nombre de joueurs encore dans la main doit être séparé du pot secondaire composé du reste des jetons. Le joueur Tapis/All-in n'aura droit qu'au pot principal s'il gagne cette main. Cependant, s'il ne reste qu'un joueur à Miser, celui-ci doit seulement égaler la mise Tapis/All-in du joueur concerné.

## 21. Placement des jetons dans la zone du Pot :

- 21.1 Suite à une Relance ou un Tapis/All-in, tous les jetons placés dans la zone du Pot appartiennent au Pot et ne peuvent pas être retirés, pour éviter encore là une gageure à 2 temps. Voici les 2 situations possibles:
- 21.2 Si le joueur annonce verbalement le montant de sa Relance - "je Relance de 2 000" -. Il peut alors pousser en plusieurs mouvements vers l'avant dans la zone du Pot, 5 jetons de 100, puis 1 jeton de 500 et enfin 1 jeton de 1 000. Une fois que le montant de la Relance est atteint, son tour de parole est terminé. Il n'a pas le droit de rajouter un jeton de 1000 à la fin, car ça deviendrait alors une gageure à 2 temps.
- 21.3 Quand le joueur annonce verbalement qu'il Relance sans en indiquer le montant, ou encore il n'annonce rien du tout et à la place pousse ses jetons directement dans la zone du Pot, il doit placer tous les jetons de la Relance dans la zone du pot en un seul mouvement vers l'avant. Il ne peut pas faire plus d'un seul mouvement vers l'avant en poussant ses jetons.

## **22. Définition d'un mouvement vers l'avant :**

Tous les jetons qu'un joueur pousse au-delà de la ligne blanche, zone du Pot (pour les tables qui en sont équipées) sont considérés comme faisant partie de la Mise et appartiennent au Pot. Chaque joueur a une zone de sécurité qui lui appartient sur la table directement en face de son siège, Il peut y empiler ses jetons et les déplacer à sa guise. Aussitôt qu'il fait un mouvement vers l'avant en poussant ses jetons dans la zone du Pot, les jetons sont considérés comme faisant partie du Pot.

## **23. Joueur qui se couche :**

Un joueur qui se Couche/Fold doit obligatoirement et immédiatement coucher ses cartes. Une main couchée (cartes faces cachées) ne peut être récupérée.

## **24. Abattage :**

À la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la toute dernière action agressive doit montrer ses cartes en premier. S'il n'y a pas eu de gageures, c'est le premier joueur à la gauche du Donneur qui doit montrer ses cartes en premier, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres joueurs ne sont pas obligés de dévoiler leur jeu, à moins de vouloir contester le Pot.

## **25. Cartes montrées :**

Un joueur qui, avant la fin des gageures, montre volontairement ses cartes à un autre joueur encore en jeu, ou à toute autre personne, doit obligatoirement dévoiler ses cartes aux autres joueurs (Show one/Show all) et verra sa main déclarée morte.

## **26. Cartes exposées :**

Un joueur qui, avant la fin du jeu, expose (dévoile ses cartes faces ouvertes sur la table) une ou ses deux cartes aux autres joueurs, reçoit un avertissement amical, et sa main demeure active.

## **27. Dévoilement des cartes :**

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs sont Tapis/All-In et que toutes les actions sont terminées, tous les joueurs doivent dévoiler leurs cartes.

## **28. Déplacement d'un Joueur :**

- 28.1 Aussitôt qu'une table est déséquilibrée par rapport aux autres, c'est toujours le joueur dû pour le Big Blind à la table où il y a le plus de joueurs qui est transféré.
- 28.2 Celui-ci se dirige au premier siège libre à la gauche et le plus près du Big Blind à la table ayant le moins de joueurs.
- 28.3 Le joueur ainsi transféré doit assumer la responsabilité de sa nouvelle position.
- 28.4 La seule position où un joueur doit attendre la main suivante est la position entre le Small Blind et le Bouton.
- 28.5 La gestion des déplacements des joueurs peut aussi se faire à l'aide d'un programme informatique de Poker tel que (Tournament Director).

## **29. Fermeture d'une table :**

- 29.1 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 fermée. Ex : à 10 joueurs par table, on ferme une table dès que 10 joueurs sont éliminés, puis 10 autres éliminations plus tard, une autre table est fermée et ainsi de suite jusqu'à la formation de la table finale.
- 29.2 Lors d'une fermeture de table, le Directeur du Tournoi utilise un logiciel de poker (EX : Tournament Director) ou distribue une carte à chacun des joueurs et en commençant par le joueur ayant reçu l'As, assigne 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 une deuxième fois de suite. La seule position où un joueur doit attendre la main suivante est la position entre le Small Blind et le Bouton.

## **30. Formation de la table finale :**

Lors de la formation de la table finale, le Directeur du Tournoi arrête le chronomètre et utilise un logiciel de poker (EX : Tournament Director) ou distribue une carte à chacun des joueurs, et leur assigne la nouvelle position. Le joueur ayant reçu l'As devient le Donneur de la table finale.

### 31. Irrégularités du Donneur (Dealer) :

- 31.1 Comme les Tournois du Circuit sont des Tournois sans croupiers, chaque joueur a à distribuer les cartes à tour de rôle. 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. Le Donneur doit faire couper le paquet par le joueur immédiatement à sa droite, en cas d'oubli il y a maldonne.
- 31.2 **Une des cartes cachées d'un joueur est exposée à découvert à cause d'une erreur du Donneur;** Si cela se produit lors de la distribution aux 2 premiers joueurs, (Petit et Gros Blind), il y a maldonne et on recommence.  
Si cela survient après le 2<sup>e</sup> joueur (Gros Blind), le joueur conserve cette carte, le Donneur continue la donne et une fois s'être remis sa 2<sup>e</sup> carte, il donne une nouvelle carte au joueur et reprend la carte exposée qui devient la carte brûlée. 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 perdent l'avantage d'avoir la carte cachée.
- 31.3 **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.
- 31.4 **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 la carte brûlée. La prochaine carte sera la bonne.
- 31.5 **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.
- 31.6 **La quatrième carte, le Turn, est retournée avant que les gageures soient terminées;** la carte est hors jeu. Après la fin des gageures, la prochaine carte est brûlée et la prochaine est retournée. Après les gageures, 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.
- 31.7 **La cinquième carte, la Rivière, est retournée avant que les gageures soient terminées;** la carte est hors jeu. 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.
- 31.8 **Si une carte avec un dos de couleur différente apparaît durant une main,** elle est considérée hors jeu et est remplacée par la carte suivante.

31.9 **Si une carte apparaît face découverte dans le paquet**, elle est considérée hors-jeu et est remplacée par la carte suivante.

31.10 **Une ou plusieurs cartes manquantes** du paquet n'invalident pas le résultat de la main.

### **32. Voir les cartes suivantes (Rabbit Hunting) :**

Quand une main est terminée, il est totalement interdit au Donneur de montrer les cartes suivantes.

### **33. Retrait de jetons (Color-Up) :**

Lorsque l'on doit retirer les jetons de petite dénomination "Color-Up", chaque joueur reçoit l'équivalent en jetons de la nouvelle dénomination. Pour l'ensemble de ses jetons restant, il reçoit un jeton de la prochaine dénomination.

### **34. Jeton restant (Odd Chip) :**

Lors d'une séparation du Pot entre deux joueurs, le jeton restant va au joueur le plus près à la gauche du Bouton/Donneur.

### **35. Deux Pots (Side Pots) :**

Quand un joueur est Tapis/All-In et que d'autres joueurs restent dans le jeu, il est nécessaire de faire un 2<sup>e</sup> Pot. Les deux Pots restent complètement séparés. Le ou les joueurs Tapis/ All-In n'ont droit qu'au 1<sup>er</sup> Pot.

### **36. Demande du chronomètre :**

Lorsqu'un joueur prend trop de temps pour agir et que le chronomètre a été demandé, le joueur a une minute pour prendre une décision. Si aucune action n'a été prise pendant cette minute, il y a un décompte de 10 secondes. À l'expiration de ce délai, si le joueur n'a toujours pas agi, son jeu est déclaré forfait, et le cas échéant perd ses mises.



### **37. Présence à la table :**

Les cartes du joueur qui n'est pas assis à sa place lorsque la 2<sup>e</sup> carte est distribuée au Bouton / Donneur sont automatiquement confisquées.

Un joueur ne peut s'absenter que pour la durée d'un niveau de Blind. Sinon, à la discrétion du Directeur du Tournoi, une pénalité peut s'appliquer ou les jetons du joueur fautif peuvent être retirés.

### **38. Un Joueur par main :**

Lorsqu'un joueur est actif dans une main, il ne peut demander l'avis d'autres personnes, sinon son jeu est déclaré nul.

### **39. Langue parlée :**

Le Français est la seule langue permise à la table de jeu.

### **40. Téléphone cellulaire :**

Pour effectuer ou recevoir un appel, le joueur doit se retirer de la table. Tout appareil de communication ne peut être relié à un écouteur avec ou sans fil, incluant Bluetooth.

### **41. Protecteur de cartes**

Un jeton du tournoi ou autres jetons peut être utilisé comme protecteur de cartes. Toute pièce autre qu'un jeton doit être autorisée par le Directeur de Tournoi.

### **42. Changement de cartes :**

Seul le Directeur de Tournoi peut déterminer quand les cartes doivent être changées.

### **43. Changement de niveau (Blind) :**

Lorsque le temps est écoulé et que l'on doit passer au niveau de Blind suivant, la nouvelle limite débute à la main suivante. Une main est jugée commencée quand le Donneur entre en contact avec les cartes.

### **44. Paiement des mises à l'aveuglette (Blind) :**

Un joueur qui est transféré de table doit obligatoirement payer les Mises à l'Aveugle (Blinds) dues à sa nouvelle position.

#### 45. Jetons toujours visibles :

Le Directeur du Tournoi doit s'assurer, qu'au moment du déplacement d'un joueur, un contenant soit disponible pour que le joueur puisse transporter ses jetons de façon sécuritaire et que ceux-ci demeurent toujours à la vue de tous.

#### 46. Parler pendant le déroulement du jeu :

Les joueurs, qu'ils soient ou non dans le jeu, ne peuvent discuter des mains tant que l'action n'est pas terminée. Les joueurs couchés ont l'obligation de protéger les joueurs qui sont dans le jeu en tout temps. Discuter des cartes déjà Couchées/ Discard ou des possibilités de jeu est totalement interdit. Une pénalité sera imposée à quiconque discute d'un jeu pendant le déroulement d'une main.

#### 47. Les pénalités :

##### Les pénalités à la disposition du Directeur de Tournoi :

Avertissement verbal

- **Pénalité** : 10 - 20 - 30 et 40 minutes hors table.
- **Disqualification** : Les jetons du joueur disqualifié sont retirés du Tournoi.
- **Suspension** : Le joueur suspendu se voit interdire l'accès à tout événement pour une période de temps déterminée par le Directeur de Tournoi.

#### 48. Annulation :

À sa discrétion, la Direction se réserve le droit d'annuler ou d'altérer tout événement pour le meilleur intérêt des joueurs.

#### 49. Retardataires

49.1 C'est à l'entière discrétion de l'établissement et de son Directeur de Tournoi d'accepter ou non les retardataires. Un retardataire est un joueur qui n'est pas assis à sa place quand le Directeur de Tournoi annonce le début du tournoi. Cependant, les règles suivantes doivent être respectées : les retardataires ne sont acceptés que pour la durée du premier Blind (20 minutes) et 1,000 unités doivent être retirées de leurs tapis de départ.

49.2 Par contre, le retardataire ayant avisé le Directeur de son retard se voit assigner une place avec tous les jetons pour la période du premier niveau de Blind seulement. Les Mises de Blinds sont retirées de ses jetons au cours des mains jouées et il n'est pas amputé des 1000 unités lorsqu'il prend sa place. S'il n'est pas présent lors du changement au deuxième niveau, ses jetons sont retirés et sa place annulée. Les points reliés à cette participation sont aussi annulés.

---

## 50. Joueur qui quitte :

Un joueur qui doit quitter le Tournoi pour une quelconque raison, doit remettre ses jetons au Directeur du Tournoi et obtient les points du rang de son élimination.

## 51. Règles de jeu pour les Sit'n Go :

- 51.1 Nombre de joueurs requis pour jouer un Sit'n Go: minimum 6, maximum 10.
- 51.2 Les Sit'n Go doivent être joués selon la structure des Blinds déjà établie, et ce sans aucune variante.
- 51.3 Les places doivent être distribuées au hasard.
- 51.4 Les retardataires peuvent être acceptés, une fois le Sit'n Go commencé et ce, jusqu'à 10 joueurs pour la période du premier Blind (20 Minutes).
- 51.5 Tous les joueurs inscrits au Sit'n Go doivent être physiquement présents à la table lors de la première donne.
- 51.6 Un joueur ne peut s'absenter que pour la durée d'un niveau de Blind sinon ses jetons doivent être retirés.

### Remarque :

À partir de 11 joueurs et plus, ça devient un Tournoi Quotidien régulier. La structure des Blinds à utiliser doit alors être celle des tournois de 8 à 20 joueurs.

Jusqu'à 10 joueurs, le tournoi sera comptabilisé selon la table de pointage d'un Sit'n Go. À 11 joueurs et plus, il sera comptabilisé selon la table de pointage d'un Tournoi régulier à la condition d'avoir été annoncé au moins 48 heures à l'avance sur la page du calendrier des Tournois.

## 52. Décisions :

- 52.1 Les décisions du Directeur de Tournoi sont finales et sans appel.
- 52.2 Le Directeur de Tournoi se réserve le droit d'appliquer une décision dans un esprit de justice, même si elle peut différer de la règle standard.
- 52.3 Toute erreur doit être portée à l'attention du Directeur de Tournoi, le plus rapidement possible, sinon il sera peut-être impossible de la corriger.
- 52.4 Si une décision non satisfaisante du point de vue d'un joueur, est imposée par le Directeur de Tournoi, ni le propriétaire de l'établissement et ni le CPQ ne peuvent en être tenus responsables.
- 52.5 Si, par erreur, un Pot n'a pas été attribué au bon joueur, il doit en être fait mention avant le début du prochain jeu. Dans le cas où les jetons du Pot sont mélangés avec les jetons du joueur, le Directeur de Tournoi doit reconstituer le jeu afin d'établir, avec le plus de précision possible, le montant que ce joueur doit remettre aux autres joueurs lésés.

### **53. Procédures :**

- 53.1 Le Directeur de Tournoi est celui qui décide du début et de la fin du Tournoi.
- 53.2 Aucun pari monétaire n'est autorisé par le CPQ et les joueurs fautifs peuvent être sanctionnés par le CPQ.
- 53.3 Les jetons doivent rester sur la table en tout temps et, lors d'un changement de table, les jetons doivent toujours rester visibles et, sans aucune considération, être dissimulés hors de la vue des participants.
- 53.4 Aucun joueur ne peut jouer ou accumuler des points à la place d'un autre joueur.
- 53.5 Lorsqu'un joueur doit s'absenter de la table, les autres joueurs doivent protéger ses jetons.
- 53.6 Tous les jetons doivent être visibles en ayant les plus grosses dénominations bien placées à l'avant.
- 53.7 Les contenants pour jetons (Rack) sont permis seulement pour le transport des jetons d'une table à une autre. Ils doivent être retirés dès que le joueur est assis à son nouveau siège.
- 53.8 Les cartes doivent être placées à la vue de tous les joueurs.
- 53.9 Il n'est pas permis de reprendre ni de regarder les cartes déjà Couchées/Discard.
- 53.10 Les joueurs ne doivent pas ralentir le jeu soit par manque de civisme, soit en parlant au cellulaire, en faisant de la lecture ou par toute autre activité.
- 53.11 Lorsque le jeu est en cours, parler une langue autre que le Français est formellement interdit.

---

## Qualifications pour les différents niveaux :

### 54. Tournois de saison :

- 54.1 On se qualifie pour le tournoi Mensuel via les Tournois Quotidiens et les Sit'n Go, de chaque établissement. Pour ce faire, pour chaque tournoi Quotidien et Sit'n Go du mois, 20% des joueurs se classent. Ces joueurs sont sélectionnés en débutant par le gagnant et les joueurs suivants. Si un gagnant n'est pas actif ou est déjà classé, on passe au suivant jusqu'à atteindre le 20%.
- 54.2 On se qualifie de plus pour le Mensuel par un tirage au sort qui est fait à la fin du mois, parmi les membres actifs, ayant pris part à au moins un tournoi Quotidien ou Sit'n Go. Pour ce faire, on additionne le nombre de joueurs de chaque tournoi Quotidien et Sit'n Go du mois et on procède au tirage du 10% parmi les joueurs actifs.

### 55. Tournois régionaux :

- 55.1 Se qualifient pour le tournoi Régional : 20% des joueurs de chacun des Mensuels de chaque établissement. Ces joueurs sont sélectionnés en débutant par le gagnant et les joueurs suivants. Si un joueur est déjà classé, on passe au suivant jusqu'à atteindre le 20%.
- 55.2 Se qualifient pour le tournoi Régional : un tirage au sort à la fin de l'étape parmi tous les participants des tournois Mensuels de chaque établissement à raison de 10% des participants.

Les joueurs ayant déjà gagné un Tournoi Régional et par le fait même étant qualifiés pour le Tournoi Semi-annuel peuvent continuer à jouer les autres Tournois Mensuels afin de se qualifier pour les autres Tournois Régionaux dû aux prix qui leur sont attachés.

### 56. Championnat Semi-annuel (Après 6 mois) :

- 56.1 Se qualifie pour le Tournoi Semi-annuel via les Quotidiens et les Sit'n Go, le meilleur pointeur de l'étape pour chaque établissement.
- 56.2 Se qualifient pour le Tournoi Semi-annuel 20% des joueurs de chacun des Régionaux. Ces joueurs sont sélectionnés en débutant par le gagnant et les joueurs suivants. Si un joueur est déjà classé, on passe au suivant jusqu'à atteindre le 20%.
- 56.3 Se qualifient pour le Tournoi Semi-annuel également par un tirage au sort qui sera fait parmi les participants des Tournois Régionaux à raison de 5%.
- 56.4 Se qualifient pour le Tournoi Semi-annuel Spécial, 1 Directeur et 1 Propriétaire de chaque établissement membre.

## 57. Championnat de fin de saison (12 Mois) :

- 57.1 Se qualifient pour le Championnat CIRCUIT POKER QUÉBEC (CCPQ) via les 2 Tournois Semi-annuels des 2 régions Est et Ouest, à raison de 10% des joueurs. Ces joueurs sont sélectionnés en débutant par le gagnant et les joueurs suivants de chacun des Tournois Semi-annuels de l'Est et de l'Ouest. Si un joueur est déjà classé, on passe au suivant jusqu'à atteindre le 10%.
- 57.2 Se qualifient pour le Championnat CIRCUIT POKER QUÉBEC (CCPQ) les 5 membres actifs ayant joué le plus de Tournois lors de la dernière saison.
- 57.3 Se qualifient pour le Championnat CIRCUIT POKER QUÉBEC (CCPQ), 5 membres actifs choisis par tirage au sort, qui auront joué un minimum de 50 Tournois lors de la dernière saison.
- 57.4 Se qualifient pour le Championnat CIRCUIT POKER QUÉBEC (CCPQ), 5 membres actifs choisis par tirage au sort, qui auront joué un minimum de 1 tournoi lors de la dernière saison.
- 57.5 Se qualifient pour le Championnat CIRCUIT POKER QUÉBEC (CCPQ), **les 2 meilleurs pointeurs de chaque établissement.**
- 57.6 Se qualifient pour le Tournoi Annuel Spécial, 1 Directeur et 1 Propriétaire de chaque établissement membre.

## 58. Système de pointage :

- 58.1 Par son système de pointage, CPQ attribue un certain nombre de points à tous les joueurs lors d'un Tournoi.
- 58.2 La formule du système de pointage du CPQ est très simple : la position d'élimination est multipliée par 30.
- 58.3 Donc, si vous êtes éliminé le premier, vous obtenez  $1 \times 30 = 30$  points.
- 58.4 Peu importe le nombre de joueurs actifs ou inactifs, il y a toujours 30 points entre chacun des joueurs.

### Exemple :

Le gagnant d'un Tournoi de 91 joueurs reçoit  $91 \times 30 = 2730$  points, le second 2700, le 3<sup>e</sup> 2670, etc.

## 59. Grille de pointage CPQ :

		NOMBRE DE JOUEURS							
Position	8	9	10	11	12	13	14	Position	
1	240	270	300	330	360	390	420	1	
2	210	240	270	300	330	360	390	2	
3	180	210	240	270	300	330	360	3	
4	150	180	210	240	270	300	330	4	
5	120	150	180	210	240	270	300	5	
6	90	120	150	180	210	240	270	6	
7	60	90	120	150	180	210	240	7	
8	30	60	90	120	150	180	210	8	
9		30	60	90	120	160	190	9	
10			30	60	90	130	160	10	
11	Un tableau détaillé est disponible sur le site internet du CPQ			30	60	100	130	11	
12					30	70	100	12	
13						40	70	13	
14							40	14	

- 59.1 Les membres intéressés à ce que leurs points gagnés soient comptabilisés à chacun des tournois joués au cours de la saison, doivent s'enregistrer pour devenir membres actifs.
- 59.2 Une cotisation annuelle de 20\$ est exigée pour devenir membre actif. Cette cotisation est valide pour une année et est renouvelable à la date anniversaire de votre inscription. L'inscription peut se faire auprès du Directeur de n'importe lequel des établissements membres.
- 59.3 Les points et Tournois joués sont comptabilisés à compter de la date d'activation du membre et ne sont pas rétroactifs. Chaque saison du CPQ se termine le 30 Décembre.
- 59.4 Un membre, qui ne désire pas prendre l'option d'enregistrement au système de pointage CPQ, est quand même accepté dans tous les Tournois Quotidiens des établissements membres.
- Cependant, ce membre inactif ne peut accéder aux tournois Mensuels, Régionaux, Semi-annuels ou Annuel.

## 60. Jetons

La quantité de jetons de départ pour tous les Tournois majeurs du CPQ est de 17, 000 jetons par joueur:

## 61. Blinds

### Sit'n Go - 6 à 10 joueurs / + ou - 2 heures

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	20 minutes	20 minutes
2	200/400	20 minutes	40 minutes
3	300/600	20 minutes	1 heure
4	400/800	15 minutes	1 heure - 15 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
5	500/1000	15 minutes	1 heure - 40 minutes
6	1000/2000	15 minutes	1 heure - 55 minutes
7	1500/3000	15 minutes	2 heures - 10 minutes
8	2000/4000	15 minutes	2 heures - 25 minutes
9	2500/5000	15 minutes	2 heures - 40 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
10	3000/6000	15 minutes	3 heures - 05 minutes
11	4000/8000	15 minutes	3 heures - 20 minutes
12	5000/10000	15 minutes	3 heures - 35 minutes
13	8000/16000	15 minutes	3 heures - 50 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
14	10000/20000	10 minutes ou plus.	4 heures

## 62. Tournoi - 8 à 20 joueurs / + ou - 3.5 heures

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	20 minutes	20 minutes
2	200/400	20 minutes	40 minutes
3	300/600	20 minutes	1 heure
4	400/800	15 minutes	1 heure - 15 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
5	500/1000	15 minutes	1 heure - 40 minutes
6	1000/2000	15 minutes	1 heure - 55 minutes
7	1500/3000	15 minutes	2 heures - 10 minutes
8	2000/4000	15 minutes	2 heures - 25 minutes
9	2500/5000	15 minutes	2 heures - 40 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
10	3000/6000	15 minutes	3 heures - 05 minutes
11	4000/8000	15 minutes	3 heures - 20 minutes
12	5000/10000	15 minutes	3 heures - 35 minutes
13	8000/16000	15 minutes	3 heures - 50 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
14	10000/20000	10 minutes ou plus.	4 heures



### 63. Tournoi - 21 à 40 joueurs / + ou - 3.5 heures

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	20 minutes	20 minutes
2	200/400	15 minutes	35 minutes
3	300/600	15 minutes	50 minutes
4	400/800	15 minutes	1 heure - 05 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
5	500/1000	15 minutes	1 heure - 30 minutes
6	1000/2000	15 minutes	1 heure - 45 minutes
7	1500/3000	15 minutes	2 heures
8	2000/4000	15 minutes	2 heures - 15 minutes
9	2500/5000	15 minutes	2 heures - 30 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
10	3000/6000	15 minutes	2 heures - 50 minutes
11	4000/8000	15 minutes	3 heures - 10 minutes
12	5000/10000	10 minutes	3 heures - 20 minutes
13	8000/16000	10 minutes	3 heures - 30 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
14	10000/20000	10 minutes	3 heures - 40 minutes
15	15000/30000	10 minutes	3 heures - 50 minutes
16	20000/40000	10 minutes ou plus...	4 heures

### 64. Tournoi - 41 à 70 joueurs / + ou - 4 heures

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	20 minutes	20 minutes
2	200/400	15 minutes	35 minutes
3	300/600	15 minutes	50 minutes
4	400/800	15 minutes	1 heure - 05 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
5	500/1000	15 minutes	1 heure - 30 minutes
6	1000/2000	15 minutes	1 heure - 45 minutes
7	1500/3000	15 minutes	2 heures
8	2000/4000	15 minutes	2 heures - 15 minutes
9	2500/5000	15 minutes	2 heures - 30 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
10	3000/6000	10 minutes	2 heures - 50 minutes
11	4000/8000	10 minutes	3 heures
12	5000/10000	10 minutes	3 heures - 10 minutes
13	10000/20000	10 minutes	3 heures - 20 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
14	15000/30000	10 minutes	3 heures - 30 minutes
15	20000/40000	10 minutes	3 heures - 40 minutes
16	25000/50000	10 minutes	3 heures - 50 minutes
17	30000/60000	10 minutes ou plus...	4 heures

**65. Tournoi - 71 à 100 joueurs / + ou - 4 heures**

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	20 minutes	20 minutes
2	200/400	15 minutes	35 minutes
3	300/600	15 minutes	50 minutes
4	400/800	15 minutes	1 heure - 05 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
5	500/1000	15 minutes	1 heure - 30 minutes
6	1000/2000	15 minutes	1 heure - 45 minutes
7	1500/3000	15 minutes	2 heures
8	2000/4000	15 minutes	2 heures - 15 minutes
9	2500/5000	15 minutes	2 heures - 30 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
10	3000/6000	10 minutes	2 heures - 50 minutes
11	4000/8000	10 minutes	3 heures
12	5000/10000	10 minutes	3 heures - 10 minutes
13	10000/20000	10 minutes	3 heures - 20 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
14	15000/30000	10 minutes	3 heures - 30 minutes
15	20000/40000	10 minutes	3 heures - 40 minutes
16	25000/50000	10 minutes	3 heures - 50 minutes
17	30000/60000	10 minutes	4 heures
18	40000/80000	10 minutes	4 heures - 10 minutes
19	50000/100000	10 minutes ou plus...	4 heures - 20 minutes

**66. Tournoi - 100 joueurs et plus... / + ou - 4 heures**

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	20 minutes	20 minutes
2	200/400	15 minutes	35 minutes
3	300/600	15 minutes	50 minutes
4	400/800	15 minutes	1 heure - 05 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
5	500/1000	15 minutes	1 heure - 30 minutes
6	1000/2000	15 minutes	1 heure - 45 minutes
7	1500/3000	15 minutes	2 heures
8	2000/4000	15 minutes	2 heures - 15 minutes
9	2500/5000	15 minutes	2 heures - 30 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
10	3000/6000	10 minutes	2 heures - 50 minutes
11	4000/8000	10 minutes	3 heures
12	5000/10000	10 minutes	3 heures - 10 minutes
13	10000/20000	10 minutes	3 heures - 20 minutes
<b>Pause (10 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
14	15000/30000	10 minutes	3 heures - 30 minutes
15	20000/40000	10 minutes	3 heures - 40 minutes
16	25000/50000	10 minutes	3 heures - 50 minutes
17	30000/60000	10 minutes	4 heures
18	40000/80000	10 minutes	4 heures - 10 minutes
19	50000/100000	10 minutes	4 heures - 20 minutes
20	75000/150000	10 minutes ou plus...	4 heures - 20 minutes

## 67. Tournoi – Semi-annuel et Annuel

	<b>Blinds</b>	<b>Durée des Blinds</b>	<b>Temps écoulé par Blind</b>
1	100/200	30 minutes	30 minutes
2	200/400	30 minutes	1 heure
3	300/600	30 minutes	1 heure - 30 minutes
4	400/800	30 minutes	2 heures
<b>Pause (15 minutes)</b>			
5	500/1000	30 minutes	2 heures - 45 minutes
6	600/1200	30 minutes	2 heures - 45 minutes
7	800/1600	30 minutes	2 heures - 45 minutes
<b>Pause (15 minutes) - "Color-Up" des jetons 100 (Noir)</b>			
8	1000/2000	30 minutes	3 heures - 15 minutes
9	1500/3000	30 minutes	3 heures - 45 minutes
10	2000/4000	30 minutes	4 heures - 15 minutes
11	2500/5000	30 minutes	4 heures - 45 minutes
<b>Pause (45 minutes) - "Color-Up" des jetons 500 (Rouge)</b>			
12	3000/6000	30 minutes	6 heures
13	4000/8000	30 minutes	6 heures – 30 minutes
14	5000/10000	30 minutes	7 heures
15	6000/12000	30 minutes	7 heures
16	8000/16000	30 minutes	7 heures
17	10000/20000	30 minutes	7 heures - 30 minutes
18	12000/24000	30 minutes	8 heures
<b>Pause (15 minutes) - "Color-Up" des jetons 1000 (Jaune)</b>			
19	15000/30000	30 minutes	8 heures
20	20000/40000	30 minutes	8 heures - 30 minutes
21	25000/50000	30 minutes	9 heures
22	30000/60000	30 minutes	9 heures - 30 minutes
23	40000/80000	30 minutes	10 heures
24	50000/100000	30 minutes ou plus...	10 heures - 30 minutes