



RÈGLEMENT LES DIX SALOPARDS

1. Inscription

- a) Vous pouvez participer à autant de manches round 1 que vous le désirez tant que vous ne vous êtes pas qualifié.
- b) Dès que vous êtes qualifié pour le round 2 vous ne pouvez plus participer à un round 1 de la même série.
- c) Si vous vous faites éliminer dans un des rounds 2, 3, 4, vous pouvez recommencer à vous inscrire à un round 1 de la même série.
- d) Vous vous engagez par votre inscription à payer votre place au round 1 de n'importe quelle série.
- e) Dans le cas où vous ne vous présentez pas à l'un des rounds 1 vous devez vous acquitter des frais d'inscription.
- f) Vous avez jusqu'à 24h00 pour annuler votre inscription aux rounds 2, 3, 4, une fois ce délai dépassé, votre inscription sera validée (aucune excuse ne sera acceptée).
- g) Dans le cas où vous ne vous présentez pas aux rounds de qualification (2, 3, 4) vous perdez votre qualification.
- h) Les inscriptions sont ouvertes à toutes personnes ayant la majorité (dix-huit ans).
- i) Les parties commencent dès que dix joueurs sont inscrits.

2. Retards et absences

- a) Les retardataires arrivant après le 4^{er} round sont disqualifiés.
- b) Pendant les rounds, leurs blinds leur sont prélevés par le donneur.
- c) Une personne n'étant pas assise sur sa chaise après que la dernière carte de la donne ait été distribuée, est considérée comme couchée.