



## Cours n°10: Compétition individuelle et par équipe.

(Auteur : Cap'taine Bzzz)

### **En solo ? Par équipe ?**

L'objectif de ce cours est avant tout d'avoir la meilleure immersion possible en compétition individuelle ou par équipe. Le but est de bien faire la différence entre ces deux modes de compétitions différentes, en évitant les grossières erreurs dans l'une comme dans l'autre.

### **Le solo (individuel)**

En individuel la plupart du temps nous serons en format tournois c'est-à-dire changement de table régulier ce qui engendre une adaptation différente à chaque table.

#### ♣ Explications :

- ◆ La première chose est de catégoriser le style de joueur que vous avez à votre table (joueur serré ? joueur large ? joueur passif ? ... cf. cours n°1)
- ◆ Une fois que vous savez quel est le type de la table ou vous jouez vous allez avoir besoin d'élaborer une stratégie sur la manière d'aborder cette table ? La question que vous allez vous poser le plus souvent est « quel style de jeu convient le mieux pour quel type de table ? » La meilleure façon d'apprendre reste à travers les essais et les erreurs (à éviter bien sur ...)

#### ◆ Table « injouable »

Chaque fois que vous avez plusieurs « fishou » sur une même table cela chamboule complètement la dynamique de la table, avec un « fishou » ça va..., mais ajouter un 2eme ou 3eme joueurs de ce genre est vous êtes garanti de jouer pour de gros pots presque tous les coups.

Les mains comme AK ou AQ perdent de la valeur, bien qu'elles soient très fortes, du fait que vous allez certainement devoir les jouer contre 3 ou 4 joueurs, il faudra donc toucher votre flop pour espérer gagner le pot. La meilleure stratégie face à ce type de table est d'attendre et de choisir le bon moment. L'idéal est bien sûr d'éviter la malchance, de prendre part au bon coup et au bon moment pour récupérer les jetons des plus « mauvais ». Ce que vous faites va aussi dépendre du niveau de votre stack.

**En conclusion, privilégier les grosses mains pré flop, resserrer votre range.**

#### ◆ Table « agressive »

Jouer sur une table dite « agressive » est différent d'une table dite de « fishou » dans le sens où les joueurs ne rentrent pas tout à fait avec tout et n'importe quoi. A la place des relances et sur-relances durant une main, ce type de table va préférer une ou deux relances maximum. Cela demandera un style de jeu similaire à celui d'une table de maniaques, surtout en début de tournoi puisque lorsque, et si, vous voyez les flops, la taille du pot sera plus grosse qu'à la normale et vous serez confronté à des décisions qui pourront mettre tous vos jetons en danger. Comme dans presque toute situation de poker, meilleure sera votre **position** au mieux vous serez apte à jouer une main.

**En conclusion, jouer les coups à 100% avec les grosses mains pré flop.**

◆ Table « passive »

Les gens “limp” (se contentent de suivre la BB ) les mains présentant la moindre faiblesse, de ce fait, si vous avez une main moyenne mais jouable, vous pouvez vous joindre à la fête et voir un flop pour pas cher. Si vous avez une main plus que moyenne à très forte, vous pouvez relancer : s'ils passent tous, vous remportez un paquet de jetons gratuits, et s'ils suivent, ils restent faibles et vous laisserons gagner le pot après le flop de toute manière...plus de jetons gratuits. C'est aussi le moment idéal pour sauter sur l'occasion de prendre le pot avec rien, de bluffer le coup. Pour un agressif et intelligent joueur de poker, il n'y a rien de tel qu'une bonne vieille table passive.

**En conclusion élargir votre éventail de mains et augmenter votre agressivité.**

◆ Table « standard »

Une table standard est composée d'un mélange de joueurs avec des styles de jeu différents et qui n'a pas de type vraiment discernable. A ce genre de table, le jeu sera droit et vous devrez changer votre jeu en fonction de l'adversaire qui sera avec vous sur une main. Par exemple, si un joueur considéré comme un joueur serré est entré dans le coup, vous devrez être plus sélectif dans les mains que vous jouerez.

Ce genre de table ne se rencontre pas souvent puisqu'en général une table suit la tendance prédominante imposée par un leader.

**En conclusion s'adapter en fonction de qui est dans le coup.**

◆ Table « serrure »

Si nous pouvions nous asseoir à une table où les joueurs ne relancent qu'avec de bonnes mains et passent quand ils ont loupé le flop, le poker de tournoi serait un jeu facile. Comme une table de type standard, les tables de serrures sont rares mais elles existent, plus fréquemment à des moments clés comme “la bulle” (moment où il ne reste plus qu'un joueur qui ne sera pas payé). Si vous êtes capable de tirer avantage de ce genre de table, vous serez étonné de voir comment vous pourrez gonfler votre tapis avec peu, voir pas, de risque. La meilleure façon de jouer une table de joueurs serre est de l'attaquer sans relâche. Cela ne veut pas dire de relancer tout les coups, mais au moins plus souvent que vous ne le faites habituellement.

**En conclusion augmenter aussi votre agressivité, attaquer au bouton et toujours faire un Cbet.**

**Par équipe** (pour nous... CNEC)

Les tournois par équipe reste une minorité donc ce n'est pas facile de les commenter à l'avance, vous retrouverez automatiquement une table évoquée précédemment dans les tournois individuels. Donc le but sera de se mettre le plus vite possible dans le bain et dans une situation optimale. Il ne faudra pas trop tarder à prendre la température de sa table car il n'y aura pas de changement de table, il faudra aller le plus loin possible, bien sur la connaissance de certains joueurs adverses reste un avantage à ne pas négliger.

- ✓ Il faut bien se mettre en tête que l'on joue pour un collectif, une équipe, certaines décisions seront donc à prendre différemment qu'un tournoi individuel.

♥ Tapons haut et fort, croyons en notre force collective...

### ♣ Petit conseil :

- Bien enregistrer dans sa tête le barème des points (pour 7 joueurs le barème sera le suivant) :

$$1^{\text{er}} = 18 / 2^{\text{ème}} = 12 / 3^{\text{ème}} = 8 / 4^{\text{ème}} = 5 / 5^{\text{ème}} = 3 / 6^{\text{ème}} = 2 / 7^{\text{ème}} = 1$$

Vous noterez bien évidemment que le but est de faire le maximum de points mais surtout d'éviter la 5, 6 et la 7<sup>ème</sup> place, qui est à bannir. Si vous êtes dans les 3 premiers n'hésitez surtout pas à augmenter votre agressivité car la différence de point entre le 3<sup>ème</sup> et le 1<sup>er</sup> est énorme. Donc à ce moment la peu importe le stack l'objectif est d'aller chercher la 1<sup>ère</sup> place.

L'objectif sur une journée CNEC (2 sit&go) doit être de **minimum 18 points**. Si tout le monde se fixe et réalise ces points on devrait être pas mal...

- N'oubliez pas que la structure à changer par rapport aux années précédentes, on démarre toujours avec 10 000 de stack mais on attaque aux blinds 50/100 de ce fait les antes arrivent plus tard et l'on gagne aussi un niveau. Rien ne serre de faire des relances de mutant pré flop pour le 1<sup>er</sup> niveau entre 200 et 300 est largement suffisant. N'oubliez pas que le coefficient de relance pré flop doit baisser au fur et à mesure de la partie (3 / 2,5 / 2,2 ...) Exemple : niveau 1 blinds 50/100 relance 275 (2,75 bb) , niveau 8 blinds 400/800 relance 1800 ( 2,25 bb) sera largement suffisant . J'espère avoir été clair ...
- J'invite tous joueurs tapons qui souhaitent participer au CNEC à lire le règlement du CDC.



### **Pénalités :**

Eh oui le règlement est très strict, il existe un barème de pénalité, il se décompose en 4 stades qui vont de la sanction la plus légère à la plus lourde.

Tout joueur/capitaine qui ne suit pas le règlement verra son équipe sanctionnée par les pénalités suivantes par le directeur du tournoi :

- 1 / Avertissement à tous les joueurs de l'équipe
- 2/ L'équipe est sanctionnée de 3 points
- 3/ L'équipe est sanctionnée de 5 points supplémentaires + impossibilité au capitaine de participer à l'étape suivante.
- 4/ Disqualification de l'équipe pour tout le championnat.

### **Conclusion**

L'aspect de la compétition individuelle et par équipe est assez différent mais on y retrouve quand même pas mal de similitude. L'objectif général est avant tout de s'adapter au type de table auquel on est confronté. Il faut bien se mettre en tête en tournois on joue pour soi, prêt à assumer ses propres erreurs, en compétition par équipe le raisonnement est différent, **chaque jeton engagé implique l'avenir de son équipe**, les conséquences sont donc collectives d'où l'intérêt d'avoir cet **esprit d'équipe** qui est primordial pour de bons résultats.

- ♣ Et n'oubliez pas Tapons haut et fort, croyons en notre force collective !!!!

♥ *Tapons haut et fort, croyons en notre force collective...*