



RÈGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION

NL HOLDEM – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER

Version 2015.02

1 PRESENTATION

Le présent règlement est établi à partir de documents émanant de personnes ou associations faisant autorité dans le monde du poker (Tournament Director Association, Robert's Rule...). Les questions d'arbitrages et règles sont amenées à évoluer, être ajoutées, supprimées ou même changer régulièrement. Le CdC tiendra ce règlement à jour et aussi proche que possible des règles internationalement appliquées.

Ce règlement est le seul à être reconnu par le Club des Clubs qui conseille à tous ses membres de l'utiliser et de le diffuser aussi largement que possible afin que tous les joueurs connaissent et appliquent les mêmes règles. Les règlements peuvent changer selon les établissements (casinos, cercles...).

Chaque Directeur de Tournoi peut modifier ou ajouter des règles et faire un règlement maison avant le début d'un tournoi. Le CdC prévient que simplifier une règle peut sembler bon en théorie mais conduire à des situations compliquées voir même à des erreurs dans la mise en pratique. Aussi, si un règlement maison est préparé, il est recommandé qu'il soit limité dans les changements par rapport à celui-ci et il doit être clairement indiqué comme tel aux participants.

Chaque utilisateur est invité à faire remonter au Club des Clubs les commentaires qu'il peut avoir à propos de ce règlement qui sera mis à jour périodiquement : ouvrez un post sur le forum privé du Club des Clubs (<http://forumprive.leclubdesclubs.org/viewforum.php?f=140>) ou envoyez un mail à competitions@leclubdesclubs.org. Tous les commentaires seront étudiés.

Une FAQ est disponible pour répondre aux questions d'arbitrages difficiles avec des cas précis.

2 CONCEPTS GENERAUX

2.1 REGLE DE BASE

La participation à un tournoi vaut pleine et entière acceptation de son règlement. L'organisateur du tournoi a obligation de tenir le règlement à disposition des participants, il est de la responsabilité des joueurs d'en prendre connaissance. Tout participant se doit de respecter l'organisation, les autres joueurs, la presse et le public. Il est interdit de communiquer par téléphone à la table de poker. Les règles maison sont appliquées concernant les autres formes d'appareils électroniques.

2.2 CHANGEMENT DE PROGRAMME

Les organisateurs se réservent le droit d'annuler ou de modifier tout ou partie de l'événement à leur seule et entière discrétion s'ils estiment qu'il en va de l'intérêt général.

2.3 INTERDICTION AUX MINEURS

Seuls les joueurs majeurs peuvent participer au tournoi. Si un joueur triche sur son identité et/ou son âge et que le Directeur de Tournoi s'en aperçoit, il sera immédiatement exclu du tournoi.

2.4 L'ESPRIT DU JEU AVANT TOUT

Les responsables de tournois (Floors, directeurs de tournois) se doivent de considérer l'intérêt et l'équité du jeu comme la première priorité dans leur processus de prise de décision. Des circonstances inhabituelles peuvent mener à des décisions dans lesquelles l'équité du jeu prime sur les règles techniques. Les responsables peuvent donc être amenés à prendre une décision contraire au présent règlement. La décision du responsable est définitive.

2.5 LANGUE OFFICIELLE

Seul le français et éventuellement, si un joueur étranger participe, l'anglais seront tolérés pendant un tournoi.

2.6 TERMINOLOGIE

Les termes officiels sont simples, il est impossible de se méprendre sur leur utilisation, et ils sont consacrés par l'usage : je mise (bet), je relance (raise), je paye ou je suis (call), je passe ou je jette (fold), parole (check), tapis (all in).

L'utilisation de termes qui n'entrent pas dans cette nomenclature est un risque pour le joueur car il peut aboutir à une décision différente de l'action prévue par celui-ci. Il est donc de la responsabilité du joueur d'être extrêmement clair dans ses annonces. Il est convenu que taper plusieurs fois sur la table signifie « parole » ou « check ».

2.7 RECLAMATIONS

Le Directeur de Tournoi et les Floors sont seuls responsables des décisions prises. Leur décision est irrévocable et aucune réclamation ne sera acceptée. De même, aucune réclamation ne peut être faite auprès d'un quelconque tiers (personne ou organisme extérieur). Exception : dans de rares cas et sur les seules compétitions officielles du Club des Clubs, une réclamation peut être faite directement à la commission compétition par mail à competitions@leclubdesclubs.org

2.8 RETARDS

Un délai de retard, exprimé en niveaux de jeu (rounds) peut être spécifié aux joueurs dans un règlement. Si aucune disposition en ce sens n'est prise, la règle est d'autoriser les retardataires à entrer en jeu jusqu'à la fin du deuxième niveau.

Durant son retard, les cartes du joueur lui sont distribuées et ses blindes sont prélevées. Les pré-inscriptions sont fortement conseillées. Les enregistrements tardifs avec un stack complet sont à éviter.

2.9 JOUEUR SORTANT

Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon au Directeur de Tournoi.

Un joueur peut toutefois quitter le tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ces jetons sont maintenus en jeu (les blindes tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus. Il est recommandé aux joueurs qui s'absentent longtemps de prévenir le Directeur de Tournoi.

Si un joueur annonce un départ définitif, il faut lui demander d'aller le confirmer au responsable du tournoi. Dans ce cas, ses jetons sont retirés du tournoi et il est classé comme sortant au moment de son annonce.

Un Directeur de Tournoi peut considérer qu'un joueur abandonne même si ce dernier ne l'a pas clairement annoncé s'il dispose d'un faisceau d'indices suffisant (ex : le dernier jour d'un tournoi le joueur quitte la salle en annonçant qu'il a un avion à prendre).

2.10 SORTANTS SIMULTANES

Si deux joueurs (ou plus) sont éliminés en même temps à la même table ou dans le cas de la bulle, celui qui possédait le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé. Si les deux joueurs possédaient le même tapis ou s'ils étaient assis à deux tables différentes et qu'il ne s'agit pas de la bulle, ils sont définitivement ex-æquo. Si s'agit de la bulle, il est à la discrétion du Directeur de Tournoi de choisir de les départager ou non.

3 ASSIGNATION DES SIEGES , CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES

3.1 SIEGES ALEATOIRES

Au début du tournoi ainsi qu'au début de la table finale, les sièges seront aléatoirement assignés. Les joueurs requérant des besoins physiques particuliers pourront bénéficier de traitements de faveur. Un joueur qui a démarré le tournoi au mauvais siège avec le bon montant de jetons sera déplacé à la bonne place et prendra avec lui son montant de jetons au moment du mouvement. En fonction des circonstances le joueur sera pénalisé.

3.2 LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE

Au début du tournoi, le jeu commence à une table à partir de 3 joueurs assis. Au retour d'une pause, le jeu commence à partir de 2 joueurs assis.

3.3 EQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)

Le jeu sera stoppé sur toute table ayant au moins trois joueurs de moins qu'une autre table, en attente de fermeture ou de rééquilibrage.

Les tables (de départ et d'arrivée) sont désignées d'une manière prédéterminée, à la discrétion du responsable du tournoi.

Lorsqu'il est désigné, le joueur doit effectuer son déplacement dès qu'il n'est plus en jeu et au plus tard immédiatement après la fin de son dernier coup sur la table. Il ne doit pas prendre de pause et, s'il n'est pas présent à la table alors qu'il doit se déplacer, il doit être immédiatement rappelé ou ses jetons doivent être déplacés par un floor afin qu'il participe au plus tôt au jeu sur sa nouvelle table.

Lors d'un équilibrage de table, le joueur choisi pour être déplacé est toujours la future grosse blinde. Sur sa nouvelle table, il est positionné à la position la plus proche à gauche du bouton.

EN TOUT ETAT DE CAUSE LA REGLE PRIMORDIALE A RESPECTER EST : la grosse blinde doit avancer au joueur suivant ET on ne peut enlever à quiconque le droit de parler en dernier (d'être dealer). Cette règle servira à juger tous les litiges.

Par exemple, le joueur peut entrer à n'importe quelle position mais :

- S'il entre au bouton, il peut jouer à cette position si cela ne modifie pas l'avancement de la grosse blinde. Sinon, il passe le bouton à sa gauche mais peut jouer le coup. Un joueur arrivant à une place précédemment occupée par le joueur de petite blinde (et qui vient juste d'être éliminé) peut jouer immédiatement au bouton puisque les deux règles d'avance des blindes (à sa gauche) et de droit au bouton (le joueur à sa droite a bien été au bouton le coup précédent) sont respectées.
- S'il entre en petite blinde, il ne peut jouer que s'il occupe la place de l'ancienne grosse blinde (celui-ci ayant été éliminé au coup précédent) et il assumera la petite blinde, même s'il était déjà de blinde le coup

précédent sur son ancienne table puisque les deux règles d'avance de la grosse blinde (à sa gauche) et de droit au bouton (à sa droite) sont respectées.

- S'il rentre en grosse blinde, il assumera la grosse blinde, même s'il était déjà de grosse blinde le coup précédent sur son ancienne table.

Dans tous les cas où il peut jouer, un nouveau joueur à la table reçoit des cartes dans la simple mesure ou la donne n'a pas commencé et cela même si le mélange et les mises initiales (blindes et ante) sont terminées. Il devra bien-sûr s'acquitter de ces mises, quitte à les repositionner correctement entre les joueurs.

Note : en cas de gestion par un logiciel de tournoi, les règles de cassage et d'équilibrage du logiciel prévalent. Le logiciel doit toutefois être paramétré (autant que possible) pour réaliser les équilibrages.

3.4 FERMETURE DE TABLES

L'ordre de fermeture des tables sera prédéterminé, il est à la discrétion du Directeur de Tournoi. Le placement des joueurs issus d'une table fermée obéira à la règle énoncée à l'article 3.3.

3.5 LE DROIT AU BOUTON

Quelques soient les circonstances, on ne doit jamais enlever à un joueur qui était de petite blinde le coup précédent le droit d'être dernier de parole le coup suivant. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception si le joueur reste à la même table.

3.6 NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE

Il est préférable de constituer une table finale avec un nombre impair de joueurs, ce qui permet de jouer la qualification pour cette table finale avec autant de joueurs sur chacune des 2 tables.

3.7 JEU EN MAIN PAR MAIN

Le jeu en main par main est conseillé lorsqu'il reste un joueur à éliminer avant la table finale d'un tournoi ou avant une 'bulle' qui peut avoir une forte incidence sur le jeu : début des places payées, pallier important dans les places payées, ...

Usuellement, le Directeur de Tournoi gère le main par main avec l'aide des floors, selon le nombre de tables concernées, avec les consignes suivantes :

- toutes les tables doivent attendre le signal de fin du coup sur l'ensemble des tables pour débiter un nouveau coup.
- lorsqu'un joueur est payé à tapis lors d'une main d'un « main par main », les cartes sont maintenues cachées jusqu'à ce que le jeu soit terminé sur l'ensemble des autres tables. Une fois le jeu terminé sur l'ensemble des tables, le ou les tapis sont dévoilés et joués normalement,
- lorsque deux joueurs sont éliminés au cours de la même main d'un « main par main », ils sont départagés en fonction de leur stack avant le coup qui les élimine et non en fonction du moment de leur élimination.

4 PRATIQUES GENERALES

4.1 NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU

Une main commence lorsque le pot précédent est attribué. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blinds pendant qu'une main est jouée, le nouveau niveau de blinds s'applique à la main suivante.

4.2 COLOR UP ET CHIP RACE

A tout moment, le directeur de tournoi peut proposer aux joueurs un échange de jetons (ou color up). L'échange doit nécessairement se faire pour des montants exacts.

Cet échange peut être total (implique la disparation totale des jetons de petite valeur qui ne sont plus utiles du fait de l'augmentation des blinds) ou partiel (suppression de quelques jetons, dans le cas où un joueur a trop de jetons de petites valeurs). Un échange total doit être fait pendant une pause ou au début d'un nouveau round et, si le jeu ne s'arrête pas, les joueurs ne doivent plus utiliser les jetons qui vont être retirés à partir du moment où l'échange a commencé.

Le chip race est la dernière partie du color up quand il ne reste que des jetons supplémentaires (ne permettant pas un échange à valeur exacte). Il démarre toujours du siège immédiatement à la gauche du nouveau bouton. Les joueurs peuvent assister au chip race si le directeur de tournoi l'autorise. Le chip race ne peut pas être effectué par des joueurs, il doit être supervisé par un responsable de tournoi.

Variante classique : les jetons à changer doivent être déposés distinctement devant les autres jetons du joueur. Une fois l'échange classique fait, les joueurs recevront une carte par jeton supplémentaire restant, la plus grosse (ou les plus grosses s'il y a plusieurs nouveaux jetons en jeu) gagne(nt). Un joueur ne peut gagner qu'un jeton par ce procédé. Le nombre total des jetons supérieurs distribués est calculé sur l'ensemble des jetons inférieurs restant sur la table, arrondi au-dessus dès 50% du jeton supérieur atteint, sinon arrondi en dessous. En cas d'égalité de cartes (exemple : 2 as distribués et un seul jeton à donner) la valeur des couleurs des cartes sera dans l'ordre du plus fort au moins fort : pique, cœur, carreau et trèfle.

Un joueur ne peut être éliminé du tournoi par le chip race : un joueur perdant son dernier jeton lors d'un chip race se verra remettre un jeton de la plus petite valeur encore en jeu. Ce jeton sera un jeton en plus de ceux accordés aux joueurs par le chip race.

Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont déjà été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils seront échangés uniquement pour des montants strictement identiques. Les jetons insuffisants ou supplémentaires seront retirés du tournoi.

4.3 LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES

Tout joueur doit pouvoir estimer les tapis de ses adversaires. En conséquence il est obligatoire de ranger les jetons par valeur et par des piles de taille équivalente (il est recommandé de faire des piles de 10 ou 20 jetons). Les jetons de la plus forte valeur doivent rester bien visibles. La seule annonce qui est obligatoire si elle demandée est l'annonce exacte du montant d'une mise ou d'une relance. Dans le dernier cas, le décompte doit être fait sur la totalité de la mise. Un joueur peut demander le nombre de jetons par pile d'un adversaire ou la taille totale du tapis MAIS l'adversaire n'a aucune obligation de répondre. Les racks ne peuvent être utilisés en dehors du déplacement des jetons d'une table à une autre.

4.4 CHANGEMENT DE JEU

Les changements de jeux de cartes ne peuvent être demandés par les joueurs que si une carte du jeu utilisé est marquée. Le Directeur de Tournoi est seul juge de la nécessité du changement et peut imposer un changement de jeu à tout moment.

4.5 DEMANDE DU TIME

Quand un délai raisonnable s'est écoulé (selon l'usage, ce délai dépend de l'importance du coup à jouer et n'est jamais inférieur à une minute), le « Time » peut être demandé. Cette demande ne peut être faite que par un joueur assis à la table, qu'il soit en jeu ou non, ou un responsable du tournoi.

Le joueur qui hésite se verra donner une minute pour prendre une décision, les 10 dernières secondes étant décomptées à haute voix. Cette durée peut être raccourcie si le manager le juge nécessaire. Si le joueur n'a toujours pas agi à la fin du décompte, sa main sera brûlée.

Si l'organisation le permet, le « Time » sera décompté par un floor. Avec l'accord de l'organisation, le « Time » pourra être décompté par un joueur de la table non engagé dans le coup.

Le « Time » peut être refusé par le floor si la demande est faite trop rapidement. L'abus de demande de « Time » peut être sanctionné.

4.6 RABBIT HUNTING

Le « rabbit hunting » n'est pas autorisé. Le « rabbit hunting » est le fait de révéler les cartes qui "seraient venues" si la main n'avait pas pris fin.

4.7 TRANSPORT DE JETONS

Sauf indication inverse du Directeur de Tournoi, les joueurs ne peuvent porter ou transporter les jetons de tournoi d'une manière où ils ne sont pas visibles. Un joueur qui agit de la sorte annule les jetons et risque l'élimination. Les jetons annulés seront retirés du jeu. Ceci est valable même pour une pause de courte durée.

5 AVANT LE JEU

5.1 PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE

Un joueur doit être assis à sa place ou, si ponctuel et justifié, debout à portée de son jeu lorsque la première carte de la donne est distribuée pour pouvoir jouer la main. Dans tout autre cas la main est déclarée morte. Le joueur dont la main est déclarée morte ne pourra pas voir ses cartes et elles seront jetées au rebut à la fin de la donne. Les éventuelles blindes et antes lui seront prélevées.

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. De plus, le joueur pourra être sanctionné si ce n'est pas son tour de jeu.

Un joueur qui utilise son téléphone voit sa main automatiquement jetée.

5.2 BOUTON MORT

Le jeu en tournoi utilise la règle du bouton mort : si le joueur qui devait donner le coup est éliminé, les cartes sont distribuées par celui immédiatement à sa droite tel que le bouton l'aurait fait (le bouton ne peut passer au joueur suivant car il sauterait la petite blinde). De ce fait, il peut ne pas y avoir de petite blinde dans un coup.

5.3 BOUTON EN HEADS-UP

En Heads-Up, la petite blinde est au bouton et parle en premier avant le flop, en dernier après le flop. Lorsque le Heads-up commence, le bouton doit être placé devant celui des 2 joueurs qui a payé la grosse blinde en dernier. Les cartes sont données en commençant par la grosse blinde.

6 LA REGULARITE DE LA DONNE

6.1 ASSISTANCE A LA DONNE

Dans un tournoi multi tables, il doit y avoir uniformité de traitement de l'ensemble des tables du tournoi. En particulier, le nombre de jeux de cartes doit être le même sur toutes les tables, et si des personnes non en jeu aident à la distribution, ils doivent le faire sur toutes les tables simultanément, sauf cas particulier prévu dans le règlement du tournoi (table TV, ...).

6.2 MELANGE DES CARTES

Le jeu se déroule de préférence avec 2 paquets de cartes (de dos de couleurs distinctes) à chaque table. Le donneur récupère les cartes après sa distribution, mélange le jeu sur la table et garde le paquet devant lui pendant que le joueur à sa gauche distribue l'autre jeu. Dès la fin du coup il présente le jeu au donneur actuel qui le coupe obligatoirement et le présente au futur donneur, la coupe laissant 2 tas comportant chacun au moins 3 cartes. L'opération se répète après chaque main.

Si toutefois il n'y a qu'un jeu de cartes, il devra être mélangé avant la donne par le donneur qui le fait couper par son voisin de droite, ce dernier laissant 2 tas comportant chacun au moins 3 cartes.

6.3 FEUILLE MORTE

Toute carte apparaissant directement face visible dans le paquet ("boxed card") doit être clairement montrée à tous les joueurs puis être mise de côté pour le reste du coup. Bien que pouvant influencer tactiquement la fin du coup, elle ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée « comme une feuille morte » découverte au milieu du paquet. Deux cartes à l'envers ou plus créent une fausse donne automatique si cela arrive pendant la donne initiale. Après la donne initiale, deux nouvelles cartes à l'envers annulent le coup si des enchères sont encore possibles. Si plus aucune enchère n'est possible, toutes les cartes à l'envers doivent être ignorées comme indiqué au début de la règle. Un coup annulé doit être intégralement rejoué et toutes les mises doivent être rendues à leurs propriétaires.

6.4 PAQUET DE CARTES IRREGULIER

S'il apparaît en cours de donne que le paquet de carte n'est pas régulier (présence d'une carte à dos différent, présence d'une carte en double, présence d'un joker ou toute autre carte différente ...), la donne est annulée et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça arrive à la turn : on redonne les blindes et les mises à leurs propriétaires avant de recommencer le coup. Cela ne remet nullement en cause les coups précédents qui sont terminés et donc validés (règle 11.9, 'Réclamer le Pot').

Si deux paquets sont utilisés et qu'il apparaît en cours de donne que les deux paquets ont été utilisés dans la même donne, le coup est annulé uniquement si le coup n'est pas récupérable (des actions ont été faites avec les cartes des deux paquets) et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça arrive à la turn : on redonne les blindes et les mises à leurs propriétaires avant de recommencer le coup. Si le coup est récupérable (cas d'un joueur à tapis pré flop pour lequel le board aura été distribué avec le mauvais paquet de cartes par exemple), il sera récupéré (et le board sera redistribué avec le bon paquet, dans cet exemple).

7 ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE

7.1 LA FAUSSE DONNE

Il y a automatiquement fausse dans les cas suivants :

- l'une des deux premières cartes distribuées est retournée,
- deux cartes ou plus ont été retournées,
- au moins une carte a été distribuée à un siège qui ne devait pas en recevoir,
- un joueur a été oublié par le donneur,
- le nombre de cartes distribuées incorrect (3 cartes ou une seule à un joueur).

Le joueur au bouton peut recevoir deux cartes consécutives.

Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup et sera sanctionné.

7.2 LA REPETITION DE FAUSSES DONNES

Toute répétition exagérée de fausses donnes, d'erreurs ou de cartes retournées par un même donneur sera sanctionnée.

7.3 LES CARTES RETOURNEES

Une carte retournée est déclarée morte uniquement si cela est du seul fait du donneur. Dans le cas contraire (main ou mouvement du joueur), la carte est vivante et doit être jouée (sans sanction si cet incident est jugé accidentel). Le joueur concerné par une carte déclarée morte ne peut pas choisir de la garder. La donne continue normalement jusqu'à la fin et une ultime carte (celle qui devait être la première carte brûlée) est donnée au joueur concerné en échange de sa carte retournée. Cette dernière est placée (toujours visible) sur le paquet et sera la première carte brûlée avant le flop. Une fois brûlée, cette carte est à nouveau jetée face cachée sur la table pour éviter toute confusion avec le board. Il est donc tout à fait possible dans certains cas que le dernier joueur servi (donneur ou bouton) reçoive ainsi deux cartes à la suite.

7.4 LES CARTES TOMBEES DE LA TABLE

Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.

7.5 LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN

Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte de telle manière que la carte vivante ne peut plus être clairement identifiée, l'ensemble de sa main est alors considéré comme morte mais les autres joueurs continuent le coup.

7.6 LES CARTES FLASHES

Est considérée comme flashée toute carte vue par un joueur au moins (hors celui à qui la carte est destinée s'il s'agit d'une carte privative) lors de la donne et qui n'aurait pas dû être retournée. Une carte privative retournée hors donne par son propriétaire n'est pas une carte flashée et reste en jeu, tous les joueurs devant être informés de cette carte. La carte flashée peut être une carte tombée de la table (elle est supposée flashée) et une carte annoncée vue par un joueur. Celui-ci doit annoncer avoir vu la carte dès qu'il la voit. Un joueur ne peut déclarer lui-même que sa carte est flashée. Seul le propriétaire d'une carte flashée peut décider de la refuser en l'annonçant clairement avant même de la toucher.

Exception : S'il y a un croupier (table finale ou évènement exceptionnel), il peut déclarer une carte flashée et la déclarer morte en la retournant sur la table.

EN TOUT ETAT DE CAUSE :

Toute erreur constatée n'annule pas les mises qui précèdent le tour d'enchère de la faute (ex : les mises pré flop sont conservées en cas d'erreur du flop, les mise de la turn sont conservées en cas d'erreur à la river).

Si des actions substantielles ont été faites avant que l'erreur ne soit vue, le jeu continue.

7.7 LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUTE FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES

La main doit obligatoirement se poursuivre même en cas de fausse donne avérée si des actions substantielles ont été faites. Celles-ci sont :

- Deux actions consécutives dont l'une des deux au moins comporte des jetons engagés sont effectuées avant qu'on s'en aperçoive (call ou mise/ fold, fold / call ou mise...)
- Trois actions quelles qu'elles soient ont été effectuées

Dans ce cas, seuls les joueurs disposant d'un jeu conforme (deux cartes) peuvent jouer le coup, les jeux des autres joueurs étant brûlés.

8 ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP

8.1 UNE ERREUR N'ANNULE PAS LE COUP

Toute erreur constatée n'annule pas les mises qui précèdent le tour d'enchère de la faute (ex : les mises pré flop sont conservées en cas d'erreur du flop, les mise à la turn sont conservées en cas d'erreur à la river).

Si des actions substantielles ont été faites avant que l'erreur ne soit vue, le jeu continue tel quel. Dans la mesure du possible, priorité sera donnée à faire apparaître par la suite les cartes qui devaient réellement arriver.

8.2 LE BOARD PREMATURE

Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold). Dans tous les cas de cartes du board prématurées, les mises précédant la faute du donneur ne sont pas annulées. Les cartes en jeu (hors cartes jetées et brûlées ou flashées ou feuilles mortes mais avec les cartes dévoilées prématurément) sont remélangées et un board est tiré sans brûler de carte.

8.3 LES ERREURS AU FLOP

Plusieurs erreurs peuvent se produire au flop. Attention, dans ces cas les cartes flashées pendant la donne ou jetées par les joueurs sont mortes et jamais re-mélangées au paquet :

- Flop sans carte brûlée : Si la première carte est identifiable, elle est désignée brûlée et le donneur tire une 4ème carte. Si elle n'est pas identifiable, les 3 cartes du flop sorti sont mélangées pour déterminer la carte brûlée et la carte suivante est placée comme troisième carte du flop. Si leur nombre le permet, un responsable de tournoi effectuera le mélange et le tirage.
- Flop avec deux cartes brûlées : Si les cartes sont identifiables, la deuxième brûlée devient première du flop et la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si elle n'est pas identifiable, les cartes du flop sorti (y compris les deux cartes brûlées) sont mélangées pour brûler une carte avant le flop, tirer un nouveau flop et brûler une carte avant le turn. Si leur nombre le permet, un responsable de tournoi effectuera le mélange et le tirage.

- Flop à 4 cartes (après la carte brûlée) : Si les cartes sont identifiables, la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si seule la carte brûlée est identifiable, les 4 cartes sorties sont mélangées pour tirer un nouveau flop et la carte brûlée de la turn. Si leur nombre le permet, un responsable de tournoi effectuera le mélange et le tirage.
- Flop prématuré : si la carte brûlée est indentifiable, les autres cartes du flop sorti et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop sans carte brûlée. Si la carte brûlée n'est pas indentifiable, toutes les cartes sorties et les cartes restant à distribuer sont ménagées pour tirer un nouveau flop avec carte brûlée. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi.

8.4 LA TURN PREMATUREE

Lors d'une turn prématurée, le principe reste de garder autant que possible les cartes destinées à être sorties. Ainsi, on brûle une nouvelle carte et on tire la river qui devient la turn. La « mauvaise turn » et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer la river sans brûler de carte. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi.

8.5 LA RIVER PREMATUREE

Si c'est la river qui est prématurée, la river seule et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer une nouvelle river sans brûler. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi.

Note : Les erreurs signalées aux sections 8.1 à 8.4 peuvent se cumuler si le donneur multiplie les erreurs, et ce sans remettre en cause la validité du coup. Dans ce cas, le donneur devra être averti.

8.6 LE BOARD ENLEVE PREMATUREMENT

Si le dealer retire le board prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable sans avoir à retourner les cartes, la main est annulée et toutes les enchères restituées. C'est le seul cas où un coup peut être annulé, en exception au point 8.1. Si le board est discernable sans avoir à retourner les cartes, le coup continue.

8.7 LES CAS QUI ANNULENT UN COUP

En plus des cas évoqués dans la règle 7.1, un coup peut être annulé dans les cas suivants :

- deux cartes au moins sont à l'envers (boxed cards) après la première donne,
- il y a une irrégularité flagrante dans le paquet (joker, 2 fois la même carte...),
- le paquet est dévoilé prématurément.

Dans ces cas, les mises sont retournées aux joueurs et le coup est intégralement repris.

9 LES CARTES MORTES

9.1 LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES

Tout joueur est seul et unique responsable de ses cartes. A lui de les protéger afin qu'aucune mésaventure ne puisse lui arriver, par exemple en les plaçant devant lui avec une protection dessus qui permettra de les identifier. Les cartes des joueurs toujours en jeu doivent toujours rester sur la table et être visibles.

Dans le cas où un responsable de tournoi est obligé d'intervenir pour rendre sa main (si les cartes sont identifiables) à un joueur qui ne l'a pas protégée, ce dernier recevra un avertissement.

9.2 MAINS NON-PROTEGEES

Si le donneur brûle une main non-protégée ou si un autre joueur la jette, le joueur dont la main est brûlée n'aura aucun recours et ne se verra pas remboursé de ses mises. Cependant, si un joueur avait relancé et la relance n'avait pas encore été payée, la relance sera remboursée au joueur au-delà du montant minimum de relance qui reste engagé.

Ceci est valable même pour un joueur à tapis. Toutefois, le joueur qui fait tapis et voit sa main brûlée ne sera engagé que pour le montant de relance minimum s'il n'est pas payé avant de se rendre compte que sa main est brûlée. Si ce minimum correspond à son tapis, il sera éliminé du tournoi.

Exception : sur le principe du « gross misunderstanding » (art 10.4), un directeur de tournoi peut rendre les jetons de la dernière mise à un joueur en fonction des circonstances s'il est susceptible d'être éliminé sans pouvoir jouer.

9.3 CARTES JETEES INDISCERNABLES

Toute main jetée vers l'avant faces cachées et jugée indiscernable est déclarée morte. Dans de rares cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé et avoir été suivi ou qu'il restait un joueur à parler) et sur le seul jugement du directeur de tournoi, le joueur pourra récupérer ses dernières mises non payées ni relancées. La main jetée par inadvertance d'un joueur n'ayant rien misé mais qui pouvait checker, est déclarée morte et il sera pénalisé. S'il s'agissait du joueur ayant posé la grosse blinde, le montant est perdu sans autre pénalité.

9.4 CARTES JETEES DISCERNABLES

Toute main jetée faces cachées vers l'avant, même jugée discernable, est déclarée morte. Dans de rares cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé) et sur le seul jugement du directeur de tournoi, le joueur pourra récupérer sa main.

9.5 CARTES JETEES SUR UN JEU NON PROTEGE

Si un joueur jette ses cartes sur le jeu non protégé d'un adversaire, le responsable du tournoi doit faire ce qu'il peut pour les identifier. Si c'est possible, le jeu du joueur qui n'a pas jeté reste en jeu mais reçoit une sanction pour ne pas avoir protégé ses cartes (cf 9.1). S'il n'est pas possible d'identifier les cartes, le jeu du joueur est considéré comme mort. Que la faute soit intentionnelle ou non, le joueur qui a jeté ses cartes devra être sanctionné.

9.6 EXPOSER SA MAIN

Si le joueur dont c'est le tour de jouer expose sa main sans aucun commentaire au milieu de la table, il sera sanctionné après le coup pour avoir dévoilé son jeu prématurément mais son acte ne recevra aucune interprétation.

Le joueur devra préciser ses intentions qui seront validées comme un fold ou un call. De manière générale et pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les managers appliqueront après le coup un niveau de sanction proportionnel à la confusion créée à la table.

10 MISES ET RELANCES

10.1 LE MONTANT TOTAL

Toute annonce d'une relance sera automatiquement traduite par la somme totale ("Plus 4000" ou "Relance de 4000" seront par exemple traduit en "Relance pour un montant total de 4000"). De même, une annonce d'un montant abrégé sera toujours interprétée selon le plus petit montant possible (par exemple, l'annonce "5" vaudra 500 si le choix doit se faire entre 500 et 5000). Toute annonce incorrecte et répétitive pourra être sanctionnée.

Exception : une annonce de relance complète et claire avec dans l'ordre le montant du call et le montant de la relance pourra être tolérée si exceptionnelle. Attention, cette exception n'est valable qu'en cas d'annonce de relance sans annonce de montant avant la double action.

10.2 MISER SES JETONS.

Les mises doivent être faites clairement vers l'avant, à une distance accessible et facilitant le bon déroulement du jeu mais sans atteindre ni approcher le pot central. Un joueur misant volontairement de manière gênante pour le bon déroulement du jeu sera sanctionné.

10.3 JOUER AVANT SON TOUR

La parole engage un joueur de façon inconditionnelle lorsque c'est son tour de jeu.

Une annonce faite avant son tour prévaudra si l'action n'a pas changé quand la parole revient au joueur. Un check, call ou un fold ne sont pas considérés comme un changement d'action. En cas de mise ou de relance, il récupère toute liberté de parole ainsi que sa mise et est sanctionné. Un fold annoncé a valeur d'engagement et est sanctionné.

Si des actions substantielles (voir plus haut) ont été faites, le joueur qui a mis trop de temps à réagir ne pourra plus que soit « passer », soit « suivre » la dernière mise.

Tout joueur foldant ou se levant de table avant son tour (« out of turn »), ainsi que tout joueur foldant quand il peut checker sera sanctionné. Tout joueur agissant hors de son tour de manière accidentelle mais répétitive se verra sanctionné.

Le joueur pourra être sanctionné en cas de répétition d'erreur.

10.4 L'ANNONCE VERBALE PREVAUT

Les annonces verbales prévalent : un « call » annoncé sera toujours considéré comme un call même si un joueur envoie plus du double de la mise minimum au milieu. Inversement, même s'il met moins de la mise et annonce une relance, le joueur sera obligé de mettre le minimum de relance.

Si un joueur annonce un montant, il sera obligé de le mettre sous réserve qu'il respecte les autres règles à suivre et notamment la 10.9. Si un joueur n'annonce pas de montant mais met plus que le nécessaire à la relance minimale au milieu, les jetons seront considérés comme faisant tous partie de la relance.

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur.

Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur.

10.5 METHODES DE RELANCE

Une relance peut être faite de deux manières :

- En plaçant le montant total de la relance en un seul geste (précédé ou non de l'annonce de relance), de manière distincte (jetons suffisamment éloignés du tapis du joueur et suffisamment éloignés du pot central pour éviter toute confusion), entre les jetons du joueur et le pot
- En annonçant verbalement le montant total avant le geste de mise des jetons entre les jetons du joueur et le pot

Si un joueur met le montant du call ou un autre montant inférieur au minimum de relance sans annoncer son intention de relancer, la mise reste un « call », la règle des 50% est applicable à ce cas (voir 10.6).

Le joueur se doit de faire connaître le plus clairement possible ses intentions de mise. Toute action interprétée par les autres joueurs et validée par le Directeur de Tournoi engagera le joueur qui aura commis l'erreur.

Exception : voir point 2 du 10.10 -> Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans intention d'action (relance, call...) : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix. L'abus sera sanctionné.

10.6 RELANCES

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, la relance est validée au montant minimum et il doit compléter. 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. Sinon, son action sera considérée comme un call.

EXEMPLES PRATIQUES :

- Blindes 25/50 : seules les blindes ont été placées, relance minimum = 100
- Blindes 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) :

- Blindes 25/50 : le tour se finit avec deux joueurs à 350. Le premier joueur à parler mise 250, la relance minimum est égale à la mise donc à 250 + 250 soit 500. Dans le même exemple, la sur relance minimum est 500 + 250 donc 750 et ainsi de suite.

10.7 RELANCE A TAPIS PREFLOP INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE

Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blinde avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal à la grosse blinde (qui est considérée comme une mise) ou de relancer au moins du double de la grosse blinde. Exemple : grosse blinde à 100, tapis à 30, les autres joueurs pourront alors suivre à 100 ou relancer au minimum à 200.

10.8 RELANCE A TAPIS PREFLOP INFÉRIEURE A LA RELANCE MINIMALE

Toute mise à tapis d'un joueur inférieure à la relance minimale ne peut être considérée comme une relance même si le montant est supérieur à la précédente mise. Les joueurs parlant après dans ce tour d'enchères peuvent soit suivre du montant de son tapis soit le relancer au moins du montant de la dernière mise valable.

10.9 OUVERTURE POSTFLOP A TAPIS INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE

Après le flop, si un joueur ouvre sans avoir assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blinde, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant de la grosse blinde (puisque la valeur ajoutée est inférieure de la grosse blinde). Exemple : grosse blinde à 100, tapis à 30, les autres joueurs pourront alors suivre à 30 ou relancer au minimum à 130.

10.10 MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur.

Une relance annoncée mais insuffisante obligera le joueur à compléter à hauteur de la relance minimum. Attention : il existe une jurisprudence (« le gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur.

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais sans annonce verbale officielle (par exemple des jetons posés en silence ou un montant annoncé seul), les conséquences dépendront du type de mise :

- Mise d'ouverture insuffisante (« underbet ») : s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur la grosse blinde (que nul n'est censé ignorer).
- Mise pour suivre insuffisante (« undercall ») : les jetons déjà placés sur la table devront y rester et le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold) en abandonnant ses jetons. Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans action : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix. Si cette erreur a des conséquences graves (comme de faire exposer une main adverse), le Directeur de Tournoi et ses managers peuvent prendre toute décision allant jusqu'à imposer de compléter la mise pour suivre.
- Relance insuffisante (« underraise ») : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call). Tenir compte avant cela des règles du jeton unique et des jetons multiples (voir §10.11 & 10.12).

10.11 JETON UNIQUE DE VALEUR SUPERIEURE

Après une relance (ou une blinde), le fait de placer un seul jeton de valeur supérieure correspond à un call si la relance n'est pas verbalement annoncée. Pour relancer avec un seul jeton de valeur supérieure, une annonce doit être faite avant que le jeton ne touche la surface de la table. Si la relance est déclarée (mais pas le montant), la relance sera du montant du jeton.

10.12 JETONS MULTIPLES

Miser plusieurs jetons identiques sans aucune annonce après une mise ou après les blindses est un call si, en retirant un jeton quelconque, le total deviendrait inférieur à une mise pour suivre (call). Exemple : suite à une mise d'ouverture de 1200, une mise sans annonce de deux jetons de 1000 est un call et non une relance de montant insuffisant (qui aurait sinon été complété à 2400 suivant la règle des 50% déjà vue plus haut dans le cas de relance insuffisante). Dans tous les autres cas, une mise de plusieurs jetons (identiques ou pas) est une mise à hauteur de la valeur total des jetons.

La règle des jetons multiples doit être appliquée même si le joueur en question a déjà misé des jetons pendant ce même tour d'enchères (ses blindes ou ses mises antérieures sont déjà sur la table). Autre exemple : sur des blindes 100/200, si un joueur ouvre à 1200 et que le suivant mise 2 jetons de 1000 sans aucune annonce, cette mise sera considérée comme un call et non un short raise.

10.13 NOMBRE DE RELANCES

Il n'y a pas de limite du nombre de relances dans les parties de no-limit.

10.14 COMPTER LES JETONS

Le seul cas où une demande de compter les jetons doit être accordée est celui d'une mise : le joueur doit compter et annoncer le montant total des jetons misés sur la demande d'un adversaire encore en lice.

Dans tous les autres cas (jetons restants devant un joueur, différence à rajouter pour suivre, montant total du pot) aucune obligation n'est faite aux joueurs de compter quoi que ce soit.

Miser « le pot » n'est pas une annonce valable en no-limit puisque le pot n'est pas compté.

10.15 JOUER 'IN THE DARK'

Miser avant l'arrivée des cartes du board (« in the dark ») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au nombre de tours d'enchères ainsi déclarés. En cas de désaccord sur ce qui a été annoncé : seules seront prises en compte les annonces confirmées par le dealer. En cas de désaccord, le floor tiendra compte selon son libre jugement des témoignages pour officialiser un nombre choisi d'annonces avant l'arrivée du board.

10.16 LE POT COMPLET

Après la réunion des jetons à la fin du tour d'enchères et en cas de désaccord sur l'origine d'une anomalie concernant le montant total, le pot est définitivement considéré comme complet (accepted action). Les mises des joueurs doivent donc être vérifiées avant que les jetons ne soient réunis.

10.17 ACTIONS SIMULTANÉES

Si deux joueurs (ou plus !) agissent simultanément, ils sont considérés comme ayant joué dans l'ordre et on vérifie simplement la cohérence des actions.

10.18 DECLARATIONS CONDITIONNELLES

Les déclarations conditionnelles (ex : « si tu mises je me couche » ou « si tu check je mise » ou autres) sont interdites. Le joueur en ayant fait s'expose à une sanction si l'attention du Directeur de Tournoi est attirée par un joueur adverse.

10.19 LES ACTIONS MAL COMPRIS

Toute action mal interprétée par un donneur n'engage pas son auteur. Toute erreur sur un comptage de la part du donneur ou d'un joueur initial n'enlève en rien les responsabilités des joueurs suivants. C'est aux joueurs suivants de vérifier l'exactitude des informations données en amont et ils restent responsables de leurs actions. Le directeur de tournoi pourra dans quelques cas rares impliquant des différences conséquentes et sur son seul jugement, utiliser ici la règle n°2.4 et uniquement à l'avantage du joueur trompé par les informations. Toute action mal interprétée sera maintenue telle que comprise si elle est suivie d'actions substantielles (voir définition dans le chapitre « La donne ») avant que le malentendu ne soit constaté et si les règles de mise et de relance sont respectées.

10.20 RELANCE BLOQUEE

Lorsqu'un joueur annonce un tapis pour un montant supérieur à la dernière relance mais insuffisant pour être une relance, son tapis est engagé sans que ce soit une relance.

Ainsi :

- Tout joueur qui souhaite payer le tapis doit normalement mettre le montant du tapis.
- Tout joueur qui souhaite relancer doit relancer au moins du montant de la dernière relance.
- Si aucun joueur ne relance, le joueur qui a fait la dernière relance sera 'bloqué' et ne pourra pas relancer le coup quand son tour viendra.

Exemple :

- Blindes 50/100, A relance à 225 et B fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 350 [225+125], le tapis de B n'est pas une relance. Si un joueur veut sur relancer, il doit miser au moins 425 [300+125]. Si un ou plusieurs joueur call à 300, A ne peut pas relancer le coup puisque c'est le dernier joueur à avoir effectué une relance. Si un autre joueur effectue une relance (à 350 au minimum), A est libéré et peut réagir comme il le souhaite (fold, call ou relance).

11 FIN D'UN COUP

11.1 MONTRER SES CARTES SUR UN COUP FINI SANS ABATTAGE

Un joueur peut, s'il gagne le coup sans que sa dernière mise ne soit suivie, ne montrer qu'une seule carte. Qu'il n'en montre qu'une ou les deux, s'il les montre à un joueur il doit les montrer à tous.

11.2 TUER LA MAIN GAGNANTE

Le donneur ne peut faire perdre la main gagnante si celle-ci a été exposée et était de toute évidence la main gagnante. Les joueurs de la table sont invités à apporter leur aide au donneur s'il apparaît qu'une erreur va être commise.

11.3 LES CARTES ONT RAISON

A l'abattage, les cartes parlent. Les annonces verbales concernant la main d'un joueur n'ont aucune valeur ; cependant, un joueur annonçant délibérément une fausse main pourra être pénalisé.

11.4 FACE VISIBLE

Toutes les cartes seront retournées face visible si deux ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible.

11.5 ABATTAGE

A la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la dernière action agressive (mise ou relance) dans ce tour doit montrer sa main le premier. S'il n'y a eu aucune mise, le premier joueur à gauche du bouton est le premier à montrer sa main et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Par main on entend obligatoirement les deux cartes qui doivent être définitivement relâchées.

Tout joueur peut refuser son droit à disputer le pot en jetant ses cartes faces cachées mais il doit le faire de façon à ce qu'aucun doute sur son intention ne soit possible et il est interdit de jeter dans le muck au cas où un autre joueur qui en ait le droit demande à voir les cartes.

Un joueur a le droit de voir les cartes de tout joueur avec qui il est à égalité de mise à la fin des enchères sous réserve que ce soit à son tour et que ses propres cartes soient en jeu (montrées ou non). Le joueur doit clairement annoncer qu'il veut voir les cartes de tel joueur en le désignant (en les désignant s'il y en a plusieurs). Les cartes du joueur en

question doivent être montrées sous réserves qu'elles soient parfaitement identifiables. Si ces cartes ont touchés le muck elles sont considérées mortes et le joueur qui les a jetées doit être pénalisé.

En demandant à voir les cartes d'un adversaire, le demandant les remet en jeu : même si elles avaient été jetées, si elles sont gagnantes le pot sera attribué au joueur qui les détenait.

Le joueur qui a demandé à voir les cartes peut jeter s'il voit que les siennes sont inférieures mais toujours en dehors du muck car il est lui aussi, en ayant remis les cartes de son adversaire en jeu, susceptible de devoir montrer ses cartes si un joueur répondant aux critères ci dessus le demande.

Exemples concrets :

1/ A et B sont en jeu à l'abattage. A check, B check

- Si A jette ses cartes face cachée, il ne peut pas demander à voir les cartes adverses. B a le dernier jeu vivant et gagne le coup sans nécessairement dévoiler son jeu.
- Toutefois, B peut demander à voir les cartes de A
- S'il s'avère alors que A a le meilleur jeu, A gagne le coup.
- Et si B oblige A à montrer son jeu et que B abandonne, A peut à son tour demander à voir les cartes de B.

2/ A et B sont à l'abattage. A check, B mise, A paye.

Les possibilités sont les mêmes, les rôles sont inversés puisque B est l'auteur de la dernière action agressive.

Un joueur a toutefois obligation de montrer ses cartes si la demande est faite par un responsable du tournoi dans le seul but de contrôle. Le dealer retourne alors les cartes du joueur et le responsable du tournoi prend une éventuelle décision.

11.6 DEMANDE DE CONTROLER LES CARTES A L'ABATTAGE

Tout joueur à table peut demander à un responsable de vérifier le ou les jeux non dévoilés dans le but de lutter contre la collusion. Un joueur qui demande au responsable du tournoi de regarder les cartes d'un autre joueur doit exprimer clairement que c'est pour un soupçon de triche, sans quoi le responsable ne peut valider la demande.

Tout usage abusif de cette demande devra être sanctionné.

Tout floor peut également demander à vérifier le ou les jeux non dévoilés dans le but de lutter contre la collusion.

11.7 POTS EXTERIEURS

Chaque pot extérieur sera divisé séparément avant tirage de la ou des cartes suivantes (flop, turn ou river).

11.8 JETON INDIVISIBLE

Le jeton indivisible va au joueur en jeu le plus près à gauche du bouton.

11.9 RECLAMER LE POT

Le droit de réclamer un pot prend fin lorsque la main suivante commence.

12 ETHIQUE & SANCTIONS

12.1 SANCTIONS ET DISQUALIFICATION

Une sanction PEUT être appliquée si un joueur montre une carte alors qu'un coup est engagé, jette une carte hors de la table, viole la règle du « un jeu = un joueur », ou si un incident similaire prend place.

Des sanctions SERONT appliquées en cas de collusion, abus ou comportement dérangeant. Les sanctions possibles incluent les avertissements verbaux et les tours de pénalités. A l'exception des pénalités d'une seule main, les tours de pénalités seront infligés comme suivant : le joueur sanctionné manquera une main par joueur à la table lorsque la sanction est donnée, y compris lui-même, multiplié par le nombre de tours spécifiés dans la sanction. Pour la durée de la sanction, le joueur sanctionné devra rester à l'écart de la table mais recevra tout de même un jeu sans que quiconque ne puisse le voir.

Seul le Directeur de Tournoi peut prononcer une disqualification.

12.2 LA HIERARCHIE DES SANCTIONS

Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :

- Avertissement (warning) avec suspension d'une main. Les blinds lui sont éventuellement prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
- Suspension momentanée du tournoi pendant 1, 2, 3 ou 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevés. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
- Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

Le directeur du tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, le Directeur de Tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

12.3 PAS DE REVELATION

Les joueurs se doivent de protéger les autres joueurs dans le tournoi en tout temps. De ce fait, qu'ils soient dans un coup ou non, par exemple ils ne peuvent :

- Révéler le contenu de mains en jeu ou couchées sur le coup en cours
- Conseiller ou critiquer une action quoi qu'il arrive
- Regarder des cartes qui ont été jetées
- La règle « un jeu = un joueur » prévaudra.

Les joueurs encore dans un coup, peuvent se parler dans la mesure où ils ne dévoilent pas leur main, ne pratiquent pas la collusion et respectent l'éthique générale du poker. (Les joueurs dans le coup autres que le dernier relanceur et le joueur dont c'est le tour de parler sont donc relativement limités dans leurs droit de parole). Le niveau de sanction sera à la discrétion du directeur de tournoi et plus stricte à partir de trois joueurs.

Une main montrée à une personne avant d'être jetée (fold) doit l'être à tous (« show one – show all ») mais en vérifiant qu'aucun des joueurs encore en lice ne soit avantagé par cette révélation pendant un tour d'enchères. En général la main sera dévoilée après le tour d'enchères. Si la main à été montrée à un ou plusieurs joueurs n'ayant pas encore misé, le coupable sera sanctionné, la main sera dévoilée à tous mais le tour d'enchères en cours devra continuer.

12.4 CARTES MONTREES

Un joueur qui montre ses cartes à la table alors que l'action n'est pas finie recevra une sanction, mais sa main ne sera pas brûlée. La sanction débutera à la fin de la main.

12.5 ETHIQUE

Le poker est un jeu individuel. La collusion sera sanctionnée, ce qui peut inclure une annulation des jetons et/ou disqualification. Le chip dumping (donner volontairement des jetons à un autre joueur en foldant une mise) et/ou toute autre forme de collusion sera passible de disqualification.

12.6 MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX

Les manquements éthiques et comportements irrespectueux envers qui que ce soit (responsable, joueur, presse, public...) répétés seront sanctionnés. Des exemples peuvent inclure, mais ne sont pas limités à, toucher les cartes ou les jetons d'un autre joueur alors que ce n'est pas nécessaire, retarder le jeu, parler avant son tour avec répétition ou parler excessivement. Un joueur qui ne dispute pas un coup doit se taire.

13 TABLE DES MATIÈRES

1	PRESENTATION.....	1
2	CONCEPTS GENERAUX	1
2.1	REGLE DE BASE	1
2.2	CHANGEMENT DE PROGRAMME	1
2.3	INTERDICTION AUX MINEURS	2
2.4	L'ESPRIT DU JEU AVANT TOUT	2
2.5	LANGUE OFFICIELLE.....	2
2.6	TERMINOLOGIE	2
2.7	RECLAMATIONS.....	2
2.8	RETARDS.....	2
2.9	JOUEUR SORTANT	2
2.10	SORTANTS SIMULTANES.....	3
3	ASSIGNATION DES SIEGES , CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES	3
3.1	SIEGES ALEATOIRES	3
3.2	LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE	3
3.3	EQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)	3
3.4	FERMETURE DE TABLES.....	4
3.5	LE DROIT AU BOUTON	4
3.6	NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE.....	4
3.7	jeu en main par main	4
4	PRATIQUES GENERALES	5
4.1	NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU	5
4.2	COLOR UP et CHIP RACE.....	5
4.3	LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES.....	5
4.4	CHANGEMENT DE JEU	6
4.5	DEMANDE DU TIME.....	6

4.6	RABBIT HUNTING	6
4.7	TRANSPORT DE JETONS.....	6
5	AVANT LE JEU.....	6
5.1	PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE	6
5.2	BOUTON MORT	6
5.3	BOUTON EN HEADS-UP	7
6	LA REGULARITE DE LA DONNE	7
6.1	ASSISTANCE A LA DONNE.....	7
6.2	MELANGE DES CARTES.....	7
6.3	FEUILLE MORTE	7
6.4	PAQUET DE CARTES IRREGULIER.....	7
7	ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE.....	8
7.1	LA FAUSSE DONNE	8
7.2	La REPETITION DE FAUSSES DONNES.....	8
7.3	LES CARTES RETOURNEES	8
7.4	LES CARTES TOMBEES DE LA TABLE	8
7.5	LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN	8
7.6	LES CARTES FLASHES	8
7.7	LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUTE FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES	9
8	ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP.....	9
8.1	UNE ERREUR N'ANNULE PAS LE COUP	9
8.2	LE BOARD PREMATURE	9
8.3	LES ERREURS AU FLOP.....	9
8.4	LA TURN PREMATUREE	10
8.5	LA RIVER PREMATUREE	10
8.6	LE BOARD ENLEVE PREMATUREMENT	10
8.7	LES CAS QUI ANNULENT UN COUP	10
9	LES CARTES MORTES.....	10
9.1	LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES	10
9.2	MAINS NON-PROTEGEES.....	11
9.3	CARTES JETEES INDISCERNABLES	11
9.4	CARTES JETEES DISCERNABLES.....	11
9.5	CARTES JETEES SUR UN JEU NON PROTEGE	11
9.6	EXPOSER SA MAIN.....	11
10	MISES ET RELANCES	12
10.1	LE MONTANT TOTAL	12
10.2	MISER SES JETONS.....	12
10.3	JOUER AVANT SON TOUR.....	12
	Le joueur pourra être sanctionné en cas de répétition d’erreur.....	12
10.4	L'ANNONCE VERBALE PREVAUT	12
10.5	METHODES DE RELANCE	13

10.6	RELANCES	13
10.7	RELANCE A TAPIS PREFLOP INFERIEURE A LA GROSSE BLINDE	13
10.8	RELANCE A TAPIS PREFLOP INFERIEURE A LA RELANCE MINIMALE	14
10.9	OUVERTURE POSTFLOP A TAPIS INFERIEURE A LA GROSSE BLINDE	14
10.10	MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE	14
10.11	JETON UNIQUE DE VALEUR SUPERIEURE	14
10.12	JETONS MULTIPLES.....	14
10.13	NOMBRE DE RELANCES	15
10.14	COMPTER LES JETONS	15
10.15	JOUER 'IN THE DARK'	15
10.16	LE POT COMPLET.....	15
10.17	ACTIONS SIMULTANEEES	15
10.18	DECLARATIONS CONDITIONNELLES	15
10.19	LES ACTIONS MAL COMPRISES.....	15
10.20	relance bloquee.....	16
11	FIN D'UN COUP	16
11.1	MONTRER SES CARTES SUR un COUP FINI sans ABATTAGE	16
11.2	TUER LA MAIN GAGNANTE	16
11.3	LES CARTES ONT RAISON.....	16
11.4	FACE VISIBLE.....	16
11.5	ABATTAGE	16
11.6	DEMANDE DE CONTROLER LES CARTES A L'ABATTAGE	17
11.7	POTS EXTERIEURS.....	17
11.8	JETON INDIVISIBLE.....	17
11.9	RECLAMER LE POT	17
12	ETHIQUE & SANCTIONS.....	18
12.1	SANCTIONS ET DISQUALIFICATION	18
12.2	LA HIERARCHIE DES SANCTIONS	18
12.3	PAS DE REVELATION	18
12.4	CARTES MONTREES	19
12.5	ETHIQUE	19
12.6	MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX	19