



RÈGLEMENT OFFICIEL

POKER CLUB DES PYRÉNÉES

NL HOLDEM – SANS CROUPIER

PRÉAMBULE

Le règlement qui suit à vocation à s'appliquer au sein des parties du PCP.

Toutefois n'étant que des joueurs et des organisateurs amateurs, il se peut que le règlement ne soit pas appliqué ou partiellement.

Le but de ce règlement est d'apporter une ligne directrice aux organisateurs de parties afin de répondre à des litiges qui pourraient survenir en cours de partie.

En tout état de cause, le résultat d'une partie ne pourra être remis en cause par la non application d'une règle, ou la mauvaise interprétation d'une règle, du présent règlement au sein d'une partie du PCP ; L'organisateur de la partie étant le seul décisionnaire final quant à la résolution d'un litige au cours d'une partie.

SOMMAIRE

1. CONCEPTS GÉNÉRAUX

1.1	<i>Règles de base – Mise à disposition du règlement et esprit du jeu</i>	p.5
1.2	<i>Responsabilité des joueurs – Règle générale</i>	p.5
1.3	<i>Matériel à la table</i>	p.5
1.4	<i>Interdiction aux mineurs</i>	p.5
1.5	<i>Langue officielle</i>	p.5
1.6	<i>Terminologie et gestes</i>	p.5
1.7	<i>Réclamations</i>	p.6
1.8	<i>Retards</i>	p.6
1.9	<i>Joueurs sortant</i>	p.6
1.10	<i>Sortants simultanés</i>	p.6
1.11	<i>Rebuy – Add on – Re entry</i>	p.6

2. ASSIGNATION DES SIÈGES, CASSAGE ET ÉQUILIBRAGE DES TABLES

2.1	<i>Sièges aléatoires</i>	p.7
2.2	<i>Le minimum de joueurs par table</i>	p.7
2.3	<i>Équilibrage de table (sans fermeture de table)</i>	p.7
2.4	<i>Fermeture de tables</i>	p.8
2.5	<i>Le droit au bouton</i>	p.8
2.6	<i>Nombre de joueurs à la table finale</i>	p.8
2.7	<i>Jeu en main par main</i>	p.8

3. PRATIQUES GÉNÉRALES

3.1	<i>Nouvelle main, nouveau niveau</i>	p.9
3.2	<i>Color up et chip race</i>	p.9
3.3	<i>Les jetons des joueurs (stacks) doivent être visibles</i>	p.10
3.4	<i>Changement de jeu – cartes sur la table</i>	p.10
3.5	<i>Demande du time</i>	p.10
3.6	<i>Rabbit hunting</i>	p.10
3.7	<i>Transport de jetons</i>	p.10

4. AVANT LE JEU

4.1	<i>Présence des joueurs à la table</i>	p.11
4.2	<i>Format des antes</i>	p.11
4.3	<i>Bouton mort</i>	p.11
4.4	<i>Bouton en Heads up</i>	p.11

5. LA RÉGULARITÉ DE LA DONNE

5.1	<i>Assistance à la donne</i>	p.12
5.2	<i>Mélange des cartes</i>	p.12
5.3	<i>Feuille morte</i>	p.12
5.4	<i>Paquet de cartes irrégulier</i>	p.12

6. ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE

6.1	<i>La fausse donne</i>	<i>p.13</i>
6.2	<i>La répétition des fausses donnes</i>	<i>p.13</i>
6.3	<i>Les cartes retournées</i>	<i>p.13</i>
6.4	<i>Les cartes tombées de la table</i>	<i>p.13</i>
6.5	<i>La carte morte mêlée à la main</i>	<i>p.13</i>
6.6	<i>Pas de carte flashée</i>	<i>p.13</i>
6.7	<i>Les actions qui annulent toute fausse donne : les actions substantielles</i>	<i>p.14</i>
6.8	<i>Le bouton peut recevoir sa deuxième carte tant qu'il n'a pas agit</i>	<i>p.14</i>

7. ERREUR DE DONNE À PARTIR DU FLOP

7.1	<i>Une erreur n'annule pas le coup</i>	<i>p.14</i>
7.2	<i>Le tableau prématuré</i>	<i>p.14</i>
7.3	<i>Les erreurs au flop</i>	<i>p.14</i>
7.4	<i>La turn prématurée</i>	<i>p.15</i>
7.5	<i>La river prématurée</i>	<i>p.15</i>
7.6	<i>Le tableau enlevé prématurément</i>	<i>p.15</i>
7.7	<i>Paquet et muck mélangés</i>	<i>p.15</i>
7.8	<i>Les cas qui annulent le coup</i>	<i>p.15</i>

8. LES CARTES MORTES

8.1	<i>Les joueurs sont responsables de leurs cartes</i>	<i>p.16</i>
8.2	<i>Mains non-protégées</i>	<i>p.16</i>
8.3	<i>Cartes jetées indiscernables</i>	<i>p.16</i>
8.4	<i>Cartes jetées discernables</i>	<i>p.16</i>
8.5	<i>Cartes jetées sur un jeu non protégé</i>	<i>p.16</i>
8.6	<i>Exposer sa main</i>	<i>p.16</i>

9. MISES ET RELANCES

9.1	<i>Le montant total</i>	<i>p.17</i>
9.2	<i>Mises ses jetons</i>	<i>p.17</i>
9.3	<i>Jouer à son tour</i>	<i>p.17</i>
9.4	<i>L'annonce verbale prévaut</i>	<i>p.18</i>
9.5	<i>Méthodes de relance</i>	<i>p.18</i>
9.6	<i>Montant de la relance</i>	<i>p.18</i>
9.7	<i>Relance à tapis pré-flop inférieure à la grosse blinde</i>	<i>p.19</i>
9.8	<i>Mise à tapis pré-flop inférieure à la relance minimale</i>	<i>p.20</i>
9.9	<i>Ouverture post-flop à tapis inférieure à la grosse blinde</i>	<i>p.20</i>
9.10	<i>Mises insuffisantes avec et sans annonce verbale</i>	<i>p.20</i>
9.11	<i>Jeton unique de valeur supérieure</i>	<i>p.21</i>
9.12	<i>Jeton unique de valeur inférieure</i>	<i>p.21</i>
9.13	<i>Jetons multiples</i>	<i>p.21</i>
9.14	<i>Nombre de relances</i>	<i>p.22</i>
9.15	<i>Compter les jetons</i>	<i>p.22</i>
9.16	<i>Jouer « in the dark »</i>	<i>p.22</i>
9.17	<i>Le pot complet</i>	<i>p.22</i>
9.18	<i>Actions simultanées</i>	<i>p.22</i>
9.19	<i>Déclarations conditionnelles</i>	<i>p.23</i>
9.20	<i>Les actions mal comprises</i>	<i>p.23</i>
9.21	<i>Relance bloquée</i>	<i>p.23</i>
9.22	<i>Interdiction de jeter quand aucune mise n'est attendue</i>	<i>p.23</i>
9.23	<i>Jetons oubliés à tapis</i>	<i>p.23</i>

10. FIN D'UN COUP

10.1	<i>Montrer ses cartes sur un coup fini sans abattage</i>	p.24
10.2	<i>Tuer la main gagnante</i>	p.24
10.3	<i>Les cartes ont raison</i>	p.24
10.4	<i>Face visible en cas de tapis</i>	p.24
10.5	<i>Abattage</i>	p.24
10.6	<i>Demande de contrôler les cartes à l'abattage</i>	p.25
10.7	<i>Pots extérieurs</i>	p.25
10.8	<i>Jeton indivisible</i>	p.25
10.9	<i>Réclamer le pot</i>	p.25
10.10	<i>Cartes jetées trop rapidement</i>	p.25

11. ÉTHIQUE ET SANCTIONS

11.1	<i>Sanctions et disqualification</i>	p.26
11.2	<i>La hiérarchie des sanctions</i>	p.26
11.3	<i>Pas de révélation</i>	p.27
11.4	<i>Pénalités en cas de révélation intentionnelle</i>	p.27
11.5	<i>Cartes montrées</i>	p.27
11.6	<i>Éthique</i>	p.27
11.7	<i>Manquements éthiques et comportements irrespectueux</i>	p.27

1. CONCEPTS GÉNÉRAUX

1.1 Règles de base – Mise à disposition du règlement et esprit du jeu

Ce règlement s'impose aux participants et aux organisateurs de parties au sein du Poker Club des Pyrénées.

Les organisateurs de parties 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 organisateurs peuvent donc être amenés à prendre une décision contraire au règlement.

La décision de l'organisateur est définitive.

1.2 Responsabilité des joueurs – Règle générale

La participation à un tournoi vaut pleine et entière acceptation de son règlement, dont le joueur doit prendre connaissance.

Tout participant se doit de respecter l'organisation et les autres joueurs. Tout participant a des responsabilités dans le bon déroulement d'un tournoi : vérifier son inscription et son placement à table, rester à la table et protéger sa main lorsqu'il est en jeu, suivre l'action et protéger son droit d'agir, agir à son tour en utilisant des termes et des gestes corrects, garder ses cartes visibles et ses jetons correctement rangés (voir §3.3), montrer ses cartes correctement lorsqu'il participe à l'abattage, intervenir s'il voit une erreur, changer de table rapidement en cas de déplacement, respecter le principe « une main un joueur », connaître le règlement et l'appliquer, et contribuer à ce que l'évènement se déroule correctement et dans la convivialité.

1.3 Matériel à la table

L'utilisation de « Card Guard » est recommandée pour protéger les cartes.

Les joueurs doivent respecter le matériel mis à disposition et en prendre soins.

Il est formellement interdit de poser des verres ou contenant, ainsi que de manger sur les tables ou tapis de jeux fournis par les organisateurs.

1.4 Interdiction aux mineurs

Seuls les joueurs majeurs peuvent participer aux tournois.

1.5 Langue officielle

La langue officielle est le français. Si un joueur non francophone souhaite participer, c'est possible à condition que l'ensemble de ses propos à la table puissent être compris des autres joueurs.

1.6 Terminologie et gestes

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 deux ou trois fois sur la table signifie « parole » ou « check ». De la même façon, miser ses jetons de façon non habituelle pourra entraîner des incompréhensions et être jugé par les organisateurs d'une façon différente du choix initial envisagé par le joueur.

1.7 Réclamations

L'organisateur est le seul responsable des décisions prises. Sa décision est irrévocable et aucune réclamation ne sera acceptée.

1.8 Retards

Un délai de retard, exprimé en niveaux de jeu (rounds) peut être spécifié aux joueurs dans l'annonce de la partie.

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

Dans un tournoi en plusieurs journées, il est admis qu'un joueur qualifié à l'issue du premier jour ne sera pas éliminé avant la disparition de ses jetons en cas d'absence, sauf s'il a prévenu ou si le règlement du tournoi prévoit qu'il doit se présenter dans un temps défini pour ne pas être retiré du tournoi.

1.9 Joueur sortant

Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon à l'organisateur.

Un joueur peut toutefois quitter le tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ses 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 l'organisateur.

Même s'il est à tapis, un joueur absent ne peut en aucun cas remporter un coup.

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

L'organisateur peut considérer qu'un joueur abandonne même si ce dernier ne l'a pas clairement annoncé s'il dispose d'un faisceau d'indices

1.10 Sortants simultanés

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.

S'il s'agit de la bulle, il y a égalité avec partage du prizepool du dernier payé le cas échéant.

1.11 Rebuy – Add on – Re entry

Un tournoi joué à décave (ou "freezout") ne permet ni recave ni add-on aux joueurs.

Un tournoi joué avec recaves ("rebuis") permet aux joueurs de racheter une cave (et une seule à la fois) pendant un certain nombre de rounds chaque fois qu'ils se retrouvent à zero ou en dessous du surblind ("big blind") en cour.

Le nombre de recaves peut être limité ou non.

Un tournoi joué avec "add-on" permet à tous les joueurs de racheter une ultime cave à la fin de la période des recaves et cela quelquesoit le montant de leur tapis (des "doubles add-ons" sont aussi possibles).

Une recave et un add-on ne peuvent en aucun cas être cumulés. A la fin de la période de recave deux coups supplémentaires sont joués: après le premier coup un joueur peut se recaver (s'il remplit les conditions) et après le deuxième coup il ne peut prendre qu'un add-on.

Un tournoi joué avec re entry signifie qu'un joueur peut rentrer à nouveau dans le tournoi après son élimination (lorsqu'il n'a plus de jetons) dans le tournoi.

À la différence du rebuy qui permet au joueur de rester à sa place à la table tout en reprenant un stack complet, lors d'un re entry, le joueur sortant doit tirer une nouvelle place.

2. ASSIGNATION DES SIÈGES, CASSAGE ET ÉQUILIBRAGE DES TABLES

2.1 *Sièges aléatoires*

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.

2.2 *Le minimum de joueurs par table*

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

2.3 *Équilibrage de table (sans fermeture de table)*

• Généralité :

En début de tournoi 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. En tournoi à 10 joueurs par table, la table arrête de jouer s'il n'y a que 7 joueurs, 6 en tournoi à 9 par table, etc... En fin de tournoi et sur un nombre de tables prédéterminées, le jeu sera stoppé à partir d'une différence de deux joueurs. NB : quand on parle de joueurs ici, on parle de jetons : si un joueur est sorti se détendre alors qu'il est en jeu, il compte dans le nombre de joueurs présents à la table (ses blindes sont prélevées).

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

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 l'organisateur afin qu'il participe au plus tôt au jeu sur sa nouvelle table.

• Statut du joueur déplacé :

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 afin de payer la grosse blinde le plus vite possible sur sa nouvelle table.

En tout état de cause, la règle primordiale à 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 et notamment des cas spéciaux (voir plus loin). Si cette règle n'a pas été respectée et qu'un coup s'est joué (**voir §6.7**), on ne peut revenir en arrière sur les blindes.

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 précédant) 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 ainsi que l'ante Big Blinde si c'est le format du tournoi, même s'il était déjà de grosse blinde le coup précédent sur son ancienne table.
- Cas (très) spécial : le bouton avance bien mais le BB recule ! Cette situation peut arriver même en respectant la règle primordiale, exemple : place 1 = donneur / place 2 = SB / places 3 et 4 = vides / place 5 = BB ... et BB saute ! ... Plus trois nouveaux joueurs sont assis aux places 3,4 et 5 ... Cela donne ensuite : place 2 = donneur / place 3 = SB / place 4 = BB.

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.

2.4 Fermeture de tables

L'ordre de fermeture des tables sera prédéterminé et l'information sera disponible pour les participants, idéalement en l'affichant sur l'écran du tournoi. L'organisateur peut toutefois le modifier en cas de nécessité, en prenant soin d'informer les joueurs. Le placement des joueurs issus d'une table fermée obéira à la règle de l'équilibrage des tables (voir §2.3).

2.5 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.

2.6 Nombre de joueurs à la table finale

Une table finale sera constituée au maximum de 9 joueurs. Dans le cas où le tournoi est joué à 8 maximum par table ou moins, la table finale sera jouée avec un joueur de plus que le format du tournoi (8 joueurs en table finale en tournoi à 7 maximum par table, 7 joueurs en table finale en tournoi à 6 maximum par table, ...).

2.7 Jeu en main par main

Le jeu en main par main (ou coup par coup) 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...

Dans une telle situation, un coup joué de trop peut s'avérer fatal à un petit tapis. La recherche de la neutralité implique donc que tous les participants du tournoi doivent jouer le même nombre de coups dans le même laps de temps.

Usuellement, l'organisateur gère le 'main par main', selon le nombre de tables concernées, avec les consignes suivantes :

- Le début du 'main par main' est annoncé « à la fin du coup en cours, le jeu se déroulera en 'main par main' ».
- 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 au cours d'un 'main par main', les cartes sont maintenues cachées jusqu'à ce que le jeu soit terminé sur l'ensemble des autres tables et il est demandé aux joueurs de ne donner aucune indication sur leurs cartes afin de ne pas influencer le jeu en cours sur les 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 à la même table 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. S'ils sont sur 2 tables différentes, ils seront classés à égalité (avec partage du prizepool du dernier payé le cas échéant).

- Il est conseillé d'arrêter le chronomètre au début de la première main en « main par main » et de le faire avancer d'exactement 2 minutes à la fin de chaque main jouée pendant cette procédure. Le chronomètre est ensuite relancé normalement à la fin du « main par main ».

3. PRATIQUES GÉNÉRALES

3.1 *Nouvelle main, nouveau niveau*

Une main commence dès que le pot précédent est attribué. L'attribution d'un pot est le fait de déterminer le vainqueur d'un coup. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blinds pendant qu'une main est jouée (et cela même avant la distribution des cartes), le nouveau niveau de blinds s'applique à la main suivante.

3.2 *Color up et chip race*

À 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 disparition 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). L'échange, qu'il soit total ou partiel, doit toujours être fait par l'organisateur et de préférence sous la surveillance des joueurs à la table.

La procédure de color Up et de chip race est la suivante :

- L'organisateur annonce au début d'un niveau le chip race d'une valeur. Les joueurs ne doivent plus utiliser les jetons de la valeur annoncée, sauf dans le cas où ils sont à tapis.
- Les joueurs procèdent aux échanges de cette valeur (color up) entre eux à la table afin qu'un seul joueur (en général avec le chipleader) regroupe quasiment l'ensemble des jetons de cette valeur sans porter préjudice à la partie.
- Lorsque le color up est terminé à la table, les joueurs indiquent à l'organisateur que le chip race peut avoir lieu.

L'organisateur vient alors procéder au chip race pour les jetons supplémentaires (ne permettant pas un échange à valeur exacte).

- Classiquement, les joueurs avancent distinctement devant les autres jetons les jetons restants de la valeur à supprimer, puis et en commençant par la place 1, chaque joueur reçoit une carte par jeton supplémentaire restant, la plus grosse (ou les plus grosses s'il y a plusieurs nouveaux jetons en jeu) gagnant un jeton de valeur supérieure. 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. (par exemple si on enlève les jetons de 100, on donnera 1 seul jeton de 500 s'il reste sept jetons de 100 et on donnera deux jetons de 500 s'il en reste huit). En cas d'égalité de cartes (exemple : deux as distribués et un seul jeton à donner) la valeur des couleurs des cartes sera dans l'ordre suivant du plus fort au moins fort : pique, cœur, carreau et trèfle.
- Le floor procède enfin à un échange total des jetons de la valeur à retirer avec le joueur qui les a regroupés, de préférence en utilisant un ou plusieurs jetons de la plus grosse valeur disponible pour éviter de réinjecter des jetons qui seront prochainement retirés du tournoi.

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.

NOTE : Il se peut que dans un souci de rapidité, l'organisateur décide simplement de donner aux joueurs conservant encore des jetons de la plus petite valeur, un jeton unique équivalent à la valeur supérieure.

3.3 Les jetons des joueurs (stacks) doivent être 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 fortement recommandé de faire des piles de 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 supports de jetons (racks) ne peuvent être utilisés en dehors du déplacement des jetons d'une table à une autre.

3.4 Changement de jeu – cartes sur la table

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.

Lors d'un coup de poker, l'ensemble des cartes doit rester sur la table, visible de tous. De même lorsqu'un joueur mélange les cartes, il ne peut les prendre et les mélanger ailleurs que sur la table.

3.5 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 peut être faite par tout joueur en jeu dans le tournoi ou un responsable du tournoi. Le « Time » doit être validé par l'arrivée de l'organisateur et peut être refusé par ce dernier s'il estime que la demande est faite trop rapidement.

Le joueur qui hésite se verra donner 30 secondes pour prendre une décision, les 5 dernières secondes étant décomptées à haute voix. Cette durée peut être modifiée si l'organisateur le juge nécessaire. Si le joueur n'a toujours pas agi à la fin du décompte, sa main sera brûlée. S'il agit au moment de la fin du décompte, sa décision sera prise en considération.

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

L'abus de demande de « Time » peut être sanctionné, de même que l'abus de lenteur.

3.6 Rabbit hunting

Le « rabbit hunting » n'est autorisé que si les joueurs à la table sont tous d'accord. Le « rabbit hunting » est le fait de révéler les cartes qui « seraient venues » si la main n'avait pris fin.

3.7 Transport de jetons

Sauf indication inverse de l'organisateur, 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. Si possible, l'organisation mettra à disposition des joueurs devant changer de table des racks pour faire ce déplacement.

4. AVANT LE JEU

4.1 Présence des joueurs à la table

Un joueur doit être assis à sa place ou, si ponctuel et justifié, debout à portée de son jeu lorsque la deuxième 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 portée de sa place pour conserver sa main vivante, pour demander le « Time », ... Cela signifie qu'il doit pouvoir toucher son siège sans se déplacer et avoir son attention portée sur la table.

Un joueur qui s'éloigne de la table alors qu'il est toujours en jeu verra sa main jetée automatiquement, sauf s'il est à tapis auquel cas sa main reste vivante mais s'il n'est pas éliminé du tournoi, il devra être sanctionné pour cet éloignement. De plus, le joueur présent mais qui s'éloigne de la table alors que ce n'est pas son tour de jeu devra être sanctionné.

Un joueur qui utilise son téléphone ou un autre objet électronique de façon active alors qu'il est en jeu dans le coup sera averti. Il verra sa main jetée automatiquement en cas de récidive, et cela même s'il est à tapis. De plus, le joueur pourra être sanctionné.

4.2 *Format des antes*

Le format des antes est défini par l'organisateur.

- Format ante classique : tous les joueurs de la table paient une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure.
- Format ante (BTN) bouton : Le joueur au bouton paie une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure.
- Format ante (BB) big blinde : Le joueur à la big blinde paie une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure. Dans ce format, la big blinde devient prioritaire sur l'ante et donc un joueur disposant de moins de 2 BB et se retrouvant en big blinde paiera d'abord sa big blinde puis les antes pour le reste de ses jetons s'il en a.

Dans les formats ante bouton et ante big blind, les joueurs à tapis peuvent prétendre à l'intégralité des antes peu importe la taille de leur tapis.

4.3 *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.

- La petite blinde est éliminée : il y a bouton mort, l'ancienne grosse blinde devient petite blinde, l'ancien UTG devient grosse blinde et l'ancien bouton donne les cartes.
- La grosse blinde est éliminée : il n'y a pas bouton mort, l'ancienne petite blinde devient bouton et l'ancien UTG devient grosse blinde toute seule. Il y aura un bouton mort au coup suivant si aucun joueur n'arrive.
- Les deux blindses sont éliminées ensemble : il y a bouton mort, l'ancien UTG devient grosse blinde toute seule et l'ancien bouton donne les cartes.
- Ante bouton : lorsque le bouton est mort, il n'y a pas d'ante dans le format ante bouton.

NB : si le bouton n'est plus dans le coup, c'est le joueur précédent (qui usuellement vient de distribuer le coup précédent) qui distribue pour le « bouton mort » et aucunement un joueur en blinde. Le joueur précédent mélange alors à sa place.

4.4 *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 deux joueurs qui a payé la grosse blinde en dernier, en vertu de la règle qui veut qu'un joueur ne doit pas payer deux fois de suite la grosse blinde. Les cartes sont données en commençant par la grosse blinde.

Il n'y a pas d'ante en HU.

5. LA RÉGULARITÉ DE LA DONNE

Afin de sécuriser le jeu et d'éviter des litiges, il est conseillé de :

- Réunir le muck sans le ranger (comme une défausse).
- Réunir le pot au centre de la table ou près du donneur sans le ranger.
- Mettre les cartes brûlées sous le bouton ou le pot constitué.
- Toujours tenir le paquet de carte en cours de jeu en main et ne jamais le poser sur la table. Ce n'est pas forcément facile en self-dealing, mais c'est tout de même conseillé de le garder à une main.

5.1 Assistance à 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.

5.2 Mélange des cartes

Le jeu se déroule de préférence avec deux 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 futur donneur qui le coupe obligatoirement et distribue, la coupe laissant deux tas comportant chacun au moins trois 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 deux tas comportant chacun au moins trois cartes.

Dans tous les cas, il n'est pas admissible qu'un seul joueur quel qu'il soit manipule les cartes entre deux coups (mélange et coupe).

5.3 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.

5.4 Paquet de cartes irrégulier

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 blinds et les mises à leurs propriétaires avant de redistribuer le coup. Cela ne remet nullement en cause les coups précédents qui sont terminés et donc validés (voir §10.9).

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 blinds et les mises à leurs propriétaires avant de redistribuer le coup. Si le coup est récupérable (cas d'un joueur à tapis pré flop pour lequel le tableau aura été distribué avec le mauvais paquet de cartes par exemple), il sera récupéré (et le tableau sera redistribué avec le bon paquet, dans cet exemple).

6. ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE

6.1 *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 ([voir §6.3](#))

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

Le fait de faire une fausse donne implique de recommencer intégralement le coup dans les mêmes conditions, **donc un joueur qui aurait été absent en début de donne mais présent une fois celle-ci constatée ne pourra pas jouer le coup issu de la nouvelle donne.**

6.2 *La répétition des fausses donnes*

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

6.3 *Les cartes retournées*

Une carte retournée est déclarée morte et 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 tableau. 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.

Si deux cartes sont déclarées mortes dans le même tour de donne pré flop, il y a fausse donne.

6.4 *Les cartes tombées 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) et sera traitée comme une carte retournée. Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.

6.5 *La carte morte mêlée à 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.

6.6 *Pas de carte flashée*

Il n'y a pas de cartes flashées : soit la carte a été vue par toute la table et elle est brûlée, soit elle a été vue par un ou deux joueurs et le jeu continue, les joueurs pouvant simplement prévenir qu'ils pensent avoir vu une carte.

En tout état 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 ([voir §6.7](#)) ont été faites avant que l'erreur ne soit vue, le jeu continue.

6.7 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 au moins implique la mise de jetons avant qu'on s'en aperçoive (call + fold, bet + call, ...).
- Trois folds sont annoncés avant qu'on s'en aperçoive.

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

Même si un joueur avait trop ou trop peu de carte(s), cela ne modifie pas l'ordre d'apparition des cartes suivantes. Il n'y a pas « d'ordre des cartes » à préserver.

6.8 Le bouton peut recevoir sa deuxième carte tant qu'il n'a pas agit

Si le dealer oublie de se donner une deuxième carte et s'en rend compte avant son tour de jeu, il peut compléter sa main avant d'agir. S'il joue avec une seule carte, sa main sera déclarée morte.

7. ERREUR DE DONNE À PARTIR DU FLOP

Une carte doit être brûlée avant chaque élément du tableau (Flop, Turn & River). Cela doit être fait dans tous les cas et au moment de la distribution, cette carte brûlée étant là pour protéger le reste du paquet.

7.1 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.

7.2 Le tableau prématuré

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 tableau 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 tableau est tiré sans brûler de carte.

7.3 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 remélangées au paquet :

- Flop sans carte brûlée : Si la première carte est identifiable, elle est désignée brûlée et le donneur tire une quatrième 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 organisateur 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 organisateur 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 organisateur effectuera le mélange et le tirage.
- Flop prématuré : si la carte brûlée est identifiable, 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 identifiable, toutes les cartes sorties et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop avec carte brûlée. Si leur nombre le permet, un organisateur effectuera le mélange et le tirage.

7.4 La turn prématurée

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 la responsabilité d'un floor.

7.5 La river prématurée

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 la responsabilité d'un organisateur.

NB : des erreurs (voir §7.1 à §7.5) 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.

7.6 Le tableau enlevé prématurément

Si le dealer retire le tableau prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable sans avoir à retourner les cartes, ou si le paquet a été dévoilé ou est tombé, le pot est partagé entre les joueurs encore en jeu. Si le donneur retire le tableau prématurément mais qu'il est discernable sans avoir à retourner les cartes, le coup continue.

7.7 Paquet et muck mélangés

Si le paquet est indiscernable du muck (l'ensemble des cartes rejetées) alors que des cartes restent à révéler, l'ensemble est entièrement mélangé et le coup continue.

7.8 Les cas qui annulent le coup

Un coup peut être également annulé (voir §6.1) 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.

Les cas d'annulation obligent à rejouer le coup : restitution des mises et blindses à tous les joueurs sans exceptions. Attention, si l'incident n'a pas influencé les folds des joueurs précédents (ex : irrégularité du paquet reconnue après les folds), le pot est partagé entre les joueurs restant à égalité de mises.

8. LES CARTES MORTES

8.1 *Les joueurs sont responsables de leurs cartes*

Tout joueur est seul et unique responsable de ses cartes. À lui de les protéger afin qu'aucune mésaventure ne puisse lui arriver, par exemple en les plaçant devant lui avec une protection dessus (des jetons, un bibelot...) 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.

Lors de l'abattage, un joueur gagnant un coup doit attendre que le pot lui soit clairement attribué pour jeter sa main ([voir §10.5](#)).

8.2 *Mains non-protégées*

Si le donneur brûle une main non-protégée ou si un autre joueur la jette, le joueur dont la main est brûlée n'a aucun recours, perd le coup et se verra remboursé de ses mises du tour d'action en cours comme suit :

- Si le joueur ayant sa main brûlée n'a pas misé comme dernière action, il ne récupère rien,
- Si le joueur ayant sa main brûlée a misé, il ne récupère sa mise que s'il n'a pas été payé,
- Si le joueur ayant sa main brûlée a relancé, il récupère la différence entre sa relance et la dernière mise s'il n'a pas été payé.

L'ensemble de ses autres mises dans le coup est perdu.

8.3 *Cartes jetées indiscernables*

Toute main jetée vers le muck 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 de l'organisateur, 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.

8.4 *Cartes jetées discernables*

Toute main jetée faces cachées vers le muck, 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 de l'organisateur, le joueur pourra récupérer sa main.

8.5 *Cartes jetées sur un jeu non protégé*

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 ([voir §8.1](#)). S'il n'est pas possible d'identifier les cartes, ou si les cartes ont été mélangées au rebus, 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.

8.6 *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 et en aucun cas comme une relance. De manière générale et pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les organisateurs appliqueront après le coup un niveau de sanction proportionnel à la confusion créée à la table.

9. MISES ET RELANCES

9.1 *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").

Une annonce d'un montant abrégé sera interprétée selon la valeur du pot. Si un joueur annonce « 5 » alors que le pot représente moins de 5000, cela sera interprété comme 500 alors que la même annonce alors que le pot représente 5000 ou plus, cela sera interprété comme 5000 (sauf dans le cas de présence de jetons de valeur 5 ou une annonce « 5 » vaudra 5 !).

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 elle est exceptionnelle. Attention, cette exception n'est valable qu'en cas d'annonce de relance sans annonce de montant avant la double action.

9.2 *Mises 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. Un joueur désirant reprendre de la monnaie à la suite d'une mise doit avoir annoncé clairement le montant de sa mise. Sans annonce, la mise est considérée comme totale et les différentes règles (50%, jetons identiques multiples, jeton unique...) s'appliquent.

Exemple : sur 50/100, un le joueur A mise 325 et le joueur B, sans rien annoncer, pose un jeton de 500 et un jeton de 25 (pour aider à la monnaie). La mise totale étant de 525 et composant une relance valable (plus de 50% de la relance minimale qui est ici de 225), on considèrera que le joueur B a relancé à 525 (relance valable mais insuffisante) et devra mettre 550 (voir §9.6).

9.3 *Jouer à son tour*

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

Jouer avant son tour : une annonce faite avant son tour prévaudra si l'action n'a pas changé quand la parole revient au joueur. Un check, un 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 doit être sanctionné. Un fold annoncé a valeur d'engagement et est sanctionné.

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.

Note : le fait de jouer avant que le joueur précédent ait complété son action est sujet à sanction, en particulier en cas de répétition. Si le joueur précédent annonce « Relance », il faut attendre de connaître le montant de la relance avant de jouer (que ce soit pour payer bien sûr, mais également pour abandonner le coup).

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

Ne pas jouer à son tour : si un joueur a été oublié, il ne récupère son à disputer le coup normalement que s'il réagit avant que des actions substantielles (voir §6.7) aient été faites. Sinon, il ne pourra plus que passer ou suivre la dernière mise.

NB : une tolérance pourra être accordée à un joueur qui n'a pas réellement tardé à parler, par exemple s'il était en train de mélanger le jeu précédent ou si ses adversaires ont parlé très rapidement après lui.

9.4 L'annonce verbale prévaut

Si elles sont faites avant ou en même temps que le mouvement des jetons, 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. Si un joueur annonce « relance » sans donner 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.

Si des jetons sont avancés sans aucune annonce verbale, ils doivent être interprétés sans prendre en compte toute annonce postérieure.

Si un joueur annonce « call » alors qu'aucune mise n'a été faite, ce sera considéré comme un check.

Si un joueur annonce « check » alors qu'une mise a été faite, il devra reprendre son action mais ne pourra pas relancer.

Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet à l'organisateur 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.

9.5 Méthodes de relance

Une relance peut être faite de trois 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.

'String Bet' : il est interdit de prendre ses jetons et de les miser en plusieurs fois (sauf si le montant de la relance a été annoncé). Dans ce cas, seule la première pile de jetons arrivée sur la table est prise en considération pour la mise.

- En annonçant le montant total avant le geste de mise des jetons entre les jetons du joueur et le pot.
- En annonçant « Relance » (ou « Raise ») puis en posant ses jetons en complétant éventuellement le montant du call puis en ajoutant en une seule fois le montant de la relance. Si le joueur pose des jetons qui ne correspondent pas à un call, ces jetons seront interprétés comme le montant total de sa mise (et seront corrigés s'ils ne correspondent pas au moins à une relance minimum).

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 §9.6).

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 : Si seule une somme 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 (voir §9.10). L'abus sera sanctionné.

9.6 Montant de la relance

Une relance doit ajouter 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 petite blinde n'est jamais considérée comme une mise.

EXEMPLES :

- 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 : la mise précédente de 150 plus la relance précédente de $150 - 50 = 100$. Si une telle relance est faite alors la relance minimum suivante de 350 la mise précédente de 250 plus la relance précédente de $250 - 150 = 100$.

Attention, à chaque nouveau tour d'enchère, on repart de zéro : la mise ne peut être inférieure à la grosse blinde, la relance doit ajouter au moins le montant de la première mise et la sur relance a les mêmes règles.

EXEMPLE (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 doit ajouter la mise donc à $250 + 250$ soit 500. Dans cet exemple et en cas de relance à 500, la sur relance minimum est $500 + 250$ donc 750 et ainsi de suite.

La règle des 50% s'applique tout le temps : 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 :

- Post flop, le joueur A a misé 100. Le joueur B n'annonce rien et engage 150. Comme il a engagé 50% de la mise en plus, il doit compléter à 200 pour valider sa relance, même s'il a voulu juste suivre.
- Post flop, le joueur C a misé 100. Le joueur D n'annonce rien et mise 125. Comme il a engagé moins de 50% de la mise en plus, il doit reprendre 25 pour réduire son engagement à 100 et juste suivre, même s'il a voulu relancer.
- Post flop, le joueur E a misé 100. Le joueur F annonce qu'il relance et mise 125. Il doit compléter en ajoutant 75 pour atteindre la relance minimum, qui est de 200, même s'il a voulu relancer au-delà (voir §9.4).

9.7 Relance à tapis pré-flop inférieure à 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.

En conséquence, si le joueur qui mise la grosse blinde a un tapis inférieur à celle-ci, le premier joueur qui fait un call crée un pot extérieur, a fortiori s'il relance.

De même, si le joueur qui mise la petite blinde a un tapis inférieur à celle-ci, le joueur qui mise la grosse blinde crée un pot extérieur.

Rappels :

- Dans le format ante big blind, la big blinde est prioritaire sur l'ante
- Dans les formats ante bouton et ante big blind, les joueurs à tapis peuvent prétendre à l'intégralité des antes quelle que soit la taille de leur tapis.

EXEMPLES :

- Blindes 5 .000/10 .000. Le joueur de petite blinde a un tapis de 3 .000. Il mise son tapis. Le joueur de grosse blinde mise 10 .000. On se retrouve avec un pot principal de 6 .000 (2 x 3 .000) et un pot extérieur de 7 .000 qui est immédiatement rendu au joueur de grosse blinde.

- Blindes 5 .000/10 .000. Le bouton ouvre pour son tapis de 3 .000. Le joueur de petite blinde doit au moins compléter à hauteur de la grosse blinde (10 .000) pour disputer le pot et donc le tapis du bouton. Si le joueur de petite blinde complète à 10 .000 et le joueur de grosse blinde check, on se retrouve avec un pot principal de 9 .000 (3 x 3 .000) et un pot extérieur de 14 .000 (2 x 7 .000) qui sera disputé entre la petite blinde et la grosse blinde.

- Blindes 5 000/10 000 ante bouton 10 000. Le bouton est à tapis ante à 3 000, tout le monde fold sauf la petite blinde qui suit la grosse blinde et la grosse blinde qui checke. Le pot principal est de 3 000 et le pot extérieur est de 20 000 (2 x 10 000). Si le bouton gagne, il ne reprend que les 3 000 de son ante.

- Blindes 5 000/10 000 ante bouton 10 000. Le joueurs UTG mise son tapis à 3 000, tout le monde fold sauf la petite blinde qui suit la grosse blinde et la grosse blinde qui checke. Le pot principal est de 19 000 (ante bouton 10 000 + 3 x 3 000) et le pot extérieur est de 14 000 (2 x 7 000).

- Blindes 5 000/10 000 ante big blinde 10 000. Le joueur big blind est à tapis à 3 000, tout le monde fold sauf le bouton qui paye 10 000 et petite blinde qui suis également à 10 000. Le pot principal est de 9 000 (ante big blinde 0 + 3 x 3 000) et le pot extérieur est de 14 000 (2 x 7 000).

9.8 *Mise à tapis pré-flop inférieure à 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 (voir le §9.20).

EXEMPLE :

- La grosse blinde est à 100, un joueur fait tapis à 180, les autres joueurs pourront alors suivre à 180 ou relancer au montant minimum à 280 (soit 180 du tapis + la mise précédente qui est la grosse blind).

9.9 *Ouverture post-flop à tapis inférieure à 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 :

- La grosse blinde est à 100, post flop un joueur fait tapis à 30, les autres joueurs pourront alors suivre à 30 ou relancer au minimum à 130.

9.10 *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 (voir §9.4).

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 ») :

- Si seulement deux joueurs restent en jeu dans la main en cours, la mise devra obligatoirement être complétée.
- Si la mise fait suite à la première mise dans le tour de mise d'un pot à plusieurs joueurs, la mise devra obligatoirement être complétée.
- Dans les autres cas, le directeur de tournoi doit statuer sur l'action à imposer ou non au fautif entre compléter ou abandonner sa mise, en particulier dans le cas où cette erreur a des conséquences graves (comme de faire exposer une main adverse).
- Si plusieurs « undercalls » consécutifs ont lieu, le premier doit corriger son action (comme prévu ci-dessus) et le directeur de tournoi doit statuer sur l'action à imposer ou non au(x) joueur(s) suivant(s).

- Exemple :

- Sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 8000 et B avance 2000 sans annonce. Comme A a ouvert les enchères, B devra payer les 8000.
- Sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 2000 et B relance à 8000. C avance 2000 sans annonce. Comme B n'a pas ouvert les enchères, l'action de C sera soumise à décision du directeur de tournoi.
- Sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 2000 et B relance à 8000. C annonce « Call » (éventuellement en avançant 2000). Comme C a fait une annonce verbale, il doit payer 8000.

- 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 les articlesle §9.11 « Jeton unique de valeur supérieure » & le §9.13 « Jetons multiples »).

9.11 Jeton unique de valeur supérieure

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 et ce même si le joueur a déjà d'autres jetons misés dans le coup. 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.

9.12 Jeton unique de valeur inférieure

Dans un coup où il reste plus que deux joueurs, le fait de placer un seul jeton de valeur inférieure après une mise d'ouverture ou une relance correspond à un call.

Dans un coup à trois joueurs ou plus, le fait de placer un seul jeton de valeur inférieure n'est pas une mise valide. Le jeton sera engagé et le joueur devra préciser s'il call ou fold mais il ne pourra plus relancer.

9.13 Jetons multiples

Miser plusieurs jetons identiques sans aucune annonce après une mise ou après les blindes est un call si, en retirant un jeton quelconque, le total deviendrait inférieur à une mise pour suivre (call).

Exemple :

- à la suite d'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).

Exemple :

- sur des blindes 100/200, si un joueur ouvre à 1300 et que le joueur en grosse blind pose 2 jetons de 1000 sans aucune annonce, cette mise sera considérée comme un call et non une relance insuffisante.

9.14 Nombre de relances

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

9.15 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.

NB : le fait d'annoncer « Tapis » étant une mise, le joueur qui a fait tapis doit bien annoncer le montant du tapis misé 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. Un joueur peut en revanche demander que le pot soit bien étalé sur la table pour en faciliter le compte.

Pour le décompte du tapis d'un joueur, on rappelle que les jetons doivent être correctement rangés devant le joueur (voir §3.3).

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

9.16 Jouer « in the dark »

Miser avant l'arrivée des cartes du tableau (« 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 tableau.

9.17 Le pot complet

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

9.18 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.

9.19 Déclarations conditionnelles

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

9.20 Les actions mal comprises

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. L'organisateur pourra dans quelques cas rares impliquant des différences conséquentes et sur son seul jugement, utiliser « L'esprit du jeu avant tout » (voir §1.1) 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 §6.7) avant que le malentendu ne soit constaté et si les règles de mise et de relance sont respectées.

9.21 Relance bloquée

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.

Exemples :

- Blindes 50/100, le joueur A relance à 225 et le joueur B fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 350 [225+125], le tapis de B ne peut être considéré comme une relance (même insuffisante). Si un joueur veut sur relancer, il doit miser au moins 425 [300 du tapis + 125 de la relance de A]. Si un ou plusieurs joueur paient les 300, le joueur A ne peut pas relancer le coup puisque c'est lui le dernier joueur à avoir effectué une relance. Si un autre joueur effectue une relance (à 425 au minimum), le joueur A est libéré et peut réagir comme il le souhaite (fold, call ou relance).
- Blindes 50/100, le joueur A relance à 225 et le joueur B fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 350 [225+125], le tapis de B n'est pas une relance.
- Le joueur C fait tapis pour 400. Bien que le tapis de C ne soit pas une relance par rapport au tapis de B, si un joueur call à 400, le joueur A peut à nouveau relancer le coup puisque lorsque son tour revient, sa relance à 225 fait face à une mise de 400 qui est considérée comme une sur relance.

9.22 Interdiction de jeter quand aucune mise n'est attendue

Il est interdit de jeter ses cartes pendant un tour de mise quand aucune mise n'est attendue (« Open Muck »). Un joueur qui jette ses cartes alors qu'il peut rester dans le coup sans miser (check possible) sera sanctionné.

9.23 Jetons oubliés à tapis

Si des jetons ont été oubliés par un joueur qui mise son tapis et ne sont montrés qu'une fois le tapis payé, l'organisateur sera seul juge de leur intégration au tapis. L'organisateur peut valider le fait que les jetons oubliés ne seront pas payés par le joueur qui a payé si le joueur à tapis gagne le coup mais seront perdus si le joueur à tapis perd le coup.

10. FIN D'UN COUP

10.1 *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 rien montrer ou ne montrer qu'une seule carte. Qu'il n'en montre qu'une ou les deux, s'il les montre à un joueur (ou même à un spectateur) il doit les montrer à tous les joueurs de la table.

10.2 *Tuer la main gagnante*

Le donneur ne peut faire perdre la main gagnante si celle-ci a été correctement 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.

Si un joueur expose une seule carte qui rend sa main gagnante, le donneur doit lui demander d'exposer sa deuxième carte. S'il ne le fait pas, un responsable du tournoi doit être appelé (voir §10.5) pour que le joueur expose sa deuxième carte et soit éventuellement pénalisé.

10.3 *Les cartes ont raison*

À 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.

10.4 *Face visible en cas de tapis*

Toutes les cartes de tous les joueurs seront retournées face visible si deux ou plusieurs joueurs sont à tapis et que plus aucune enchère n'est possible, quel que soit le moment où le tapis est intervenu.

10.5 *Abattage*

À 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 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.

Si tous les joueurs sauf un jettent leurs cartes face cachée, ce dernier remporte le coup sans avoir à dévoiler sa main.

NB : Seuls les joueurs ayant suivi une mise ou une relance peuvent demander à voir le jeu du dernier adversaire ayant misé ou relancé et seulement le sien. S'ils en font la demande (et ce même après avoir montré leurs mains mais avant que le pot ne soit attribué), le jeu doit leur être montré sous peine de sanction pour le relanceur qui aura jeté ses cartes directement dans le muck.

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.

Un joueur qui ne retourne qu'une carte à l'abattage et ensuite jette ses cartes sans attendre que le pot lui soit attribué le fait à ses propres risques : si l'organisateur estime que ses cartes ne sont plus identifiables et que le pot n'a pas été clairement attribué, il n'aura plus aucun droit au pot.

Même pour prétendre partager le pot, un joueur doit montrer ses deux cartes privatives.

Les cartes ne sont considérées comme abandonnées que lorsqu'elles sont envoyées distinctement vers le muck. Des cartes posées face cachée devant le joueur peuvent être reprises pour disputer le pot.

Si un joueur checke en dernier de parole alors qu'il a le seul meilleur jeu possible à la river, il ne sera pas nécessairement pénalisé. C'est à l'organisateur d'apprécier la situation avant de le pénaliser ou pas.

10.6 Demande de contrôler les cartes à l'abattage

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

Tout usage abusif de cette demande devra être sanctionné.

Tout organisateur peut également demander à vérifier le ou les jeux non dévoilés dans le but de lutter contre la collusion, il doit indiquer que c'est dans ce but.

Tout joueur a toutefois obligation de montrer ses cartes si la demande est faite par l'organisateur dans le seul but de contrôle. Le dealer retourne alors les cartes du joueur et l'organisateur prend une éventuelle décision.

10.7 Pots extérieurs

Chaque pot extérieur sera divisé séparément avant tirage de la ou des cartes suivantes (flop, turn ou river). À la fin du coup, les pots seront attribués en commençant par celui qui concerne le moins de joueurs (le pot le plus extérieur).

10.8 Jeton indivisible

Lors du partage d'un pot, le jeton indivisible va au joueur en jeu le plus près à gauche du bouton.

10.9 Réclamer le pot

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

Si, lors d'un coup, les jetons sont attribués au mauvais joueur du fait d'une mauvaise lecture du jeu (oubli d'une combinaison gagnante), l'attribution peut être modifiée en cas d'intervention immédiate d'un tiers (avant que les cartes ne soient ramassées). Une fois que les cartes sont ramassées et même si tous les joueurs sont d'accord à propos de l'erreur, l'attribution du pot ne peut plus être modifiée.

10.10 Cartes jetées trop rapidement

Si un joueur mise et jette ses cartes en pensant gagner le coup (en oubliant la présence d'un autre joueur dans le coup), le donneur devra conserver les cartes et appeler l'organisateur. Si les cartes ne sont pas clairement identifiables, le joueur n'aura aucun droit au pot et sera juste remboursé des mises ou relances non encore payées.

11. ÉTHIQUE ET SANCTIONS

Les fautes de jeu peuvent influencer une décision voir même changer intégralement un coup, pour cette raison il faut réduire au maximum la possibilité des joueurs de commettre des fautes de jeu.

La première étape est d'éduquer les joueurs, leur apprendre les fautes de jeu et leurs sanctions.

La deuxième étape sera de donner une progression dans les sanctions par rapport au degré d'importance de la faute et aussi en fonction du niveau dans le tournoi.

La dernière étape sera de rendre la sanction systématique peu importe le degré de la faute afin de rendre la faute punitive.

Avec ces directives, les fautes de jeu seront moins présentes et le jeu en sera plus agréable pour les joueurs.

Trois degrés de sanction sont à choisir pour les organisateurs de tournois, qu'ils devront indiquer dans leur règlement de tournoi :

- Sanction légère (éducatif) : principalement des avertissements suivis d'explication. C'est conseillé pour des « tournois open » ou des « tournois réguliers ».
- Sanction normale : Avertissement et sanction en fonction de l'importance de la faute et du niveau du tournoi. C'est conseillé pour des « tournois réguliers » ou des « tournois sur plusieurs jours ».
- Sanction lourde (compétition) : Sanction systématique sans avertissement. C'est conseillé pour des « tournois en compétition ».

11.1 Sanctions et disqualification

Une sanction peut être appliquée si un joueur :

- S'éloigne de la table en ayant encore des cartes (voir §4.1)
- Annonce une fausse donne volontairement ou répétition de fausse donne (voir §6.1 et §6.2)
- Joue avant son tour (voir §9.3)
- Fait une déclaration conditionnelle (voir §9.19)
- Open muck (voir §9.22)
- Jette ses cartes intentionnellement dans le muck (voir §10.5)
- Viole la règle du « un jeu = un joueur » (voir §11.3)
- Montre ses cartes alors qu'un coup est engagé (voir §11.4)
- Ou si un incident similaire prend place

Des sanctions seront appliquées en cas de :

- Collusion, et soft play
- Abus
- Injure et 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 l'organisateur peut prononcer une disqualification.

11.2 La hiérarchie 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 blindes 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 2, 3 ou 4 mains. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blindes lui sont 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 prélevées. 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.

L'organisateur est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, l'organisateur peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

11.3 Pas de révélation

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, 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 et plus stricte à partir de trois joueurs.

11.4 Pénalités en cas de révélation intentionnelle

Si un joueur encore en jeu montre intentionnellement son jeu ou même une carte (à un spectateur, un joueur ayant couché son jeu, à son capitaine, ...) alors que plus d'un autre joueur est encore en jeu, sa main est foldée, ses mises sont perdues et la main sera montrée à l'ensemble de la table en fin de coup. De plus, le joueur devra être sanctionné.

Si le jeu est montré à un joueur encore en jeu, il doit être immédiatement montré à toute la table afin que les joueurs en jeu aient la même information. Le joueur ayant montré sa main devra être sanctionné plus sévèrement dans ce cas.

Exception : s'il ne reste qu'un joueur en jeu (le joueur abandonne le coup alors qu'il ne restait que 2 joueurs), la main peut être montrée mais doit l'être à l'ensemble de la table en les retournant face visible sur la table (« *Show One, Show All* »).

11.5 Cartes montrées

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.

11.6 Éthique

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.

11.7 Manquements éthiques et comportements irrespectueux

Les manquements éthiques et comportements irrespectueux envers qui que ce soit 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.