



REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION

NL HOLDEM – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER

Version 2012–5 le 15 mai 2012

1 PRESENTATION

Le présent règlement est établi à partir de documents émanant de personnes ou associations faisant autorité dans le monde du poker. Il 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. Si un règlement maison est préparé, il est recommandé qu'il soit limité 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 : envoyez un mail à competitions@leclubdesclubs.org. Tous les commentaires seront étudiés.

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 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 (Directeur de Tournoi, Floors) peuvent donc être amenés à prendre une décision contraire au présent règlement. La décision du responsable est définitive.

2.3 LANGUE OFFICIELLE

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

2.4 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 (call), 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 le joueur. 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 ».

2.5 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).

2.6 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.

2.7 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.

2.8 ABATTAGE

A la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la dernière action agressive 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.

Un joueur qui jette ses cartes face cachée perd tout droit à voir les cartes des adversaires.

Un joueur n'a l'obligation de montrer ses cartes que pour réclamer un pot. Un joueur qui déclare avoir perdu un coup n'est pas obligé de montrer sa main. 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 responsable ne doit pas montrer les cartes vues sauf si ce contrôle entraîne une sanction.

Si tous les joueurs impliqués dans le coup jettent leurs cartes, le dernier joueur à avoir des cartes en main emporte le coup et n'a pas obligation de montrer ses cartes.

2.9 MONTRER SES CARTES SUR COUP FINI AVANT 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 montre à un joueur il doit montrer à tous.

2.10 POTS EXTERIEURS

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

2.11 JETON INDIVISIBLE

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

2.12 RECLAMER LE POT

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

2.13 JOUEUR SORTANT

Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce son abandon au Directeur de Tournoi. Dans ce cas, ses jetons sont retirés du tournoi. Un joueur peut toutefois quitter le tournoi (provisoirement ou définitivement) sans abandonner, auquel cas ces jetons sont maintenus en jeu (les blinds tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus.

3 ASSIGNATION DES SIEGES , CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES

3.1 SIEGES ALEATOIRES

Lors des tournois, 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.

3.2 EQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)

Le jeu sera stoppé sur toute table ayant au moins trois joueurs de moins que la normale, 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.

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 sur sa nouvelle table. Le joueur peut entrer à n'importe quelle position mais :

- S'il entre au bouton, il passe le bouton à sa gauche mais peut jouer le coup.
- 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.
- 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.

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.

3.3 FERMETURE DE TABLES

L'ordre de fermeture des tables sera prédéterminé, il est à la discrétion du Directeur de Tournoi. En cas de fermeture d'une table, chaque joueur déplacé jouera le coup obligatoirement quelle que soit sa position sauf s'il arrive entre le bouton et la petite blind. Il assumera ses obligations quelles qu'elles soient (bouton, petite blinde ou grosse blinde).

3.4 NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE

La table finale peut être constituée de neuf (9) ou dix (10) joueurs dans un jeu en fullring (tables de 9 ou 10 au départ du tournoi). Dans les jeux avec 6 joueurs à table, la finale se déroulera à 7 joueurs.

3.5 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 obligatoires. Aucun enregistrement tardif ni entrée en retard avec un stack complet ne peut être toléré.

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 blindes pendant qu'une main est jouée, le nouveau niveau de blindes s'applique à la main suivante.

4.2 ECHANGE DE JETONS ET CHIP RACE

A tout moment, le directeur de tournoi peut proposer aux joueurs un échange de jetons (en particulier dans le cas d'un joueur qui dispose de trop de jetons). L'échange doit nécessairement se faire pour des montants exacts.

Le Chip Race implique la disparation totale des jetons de petite valeur qui ne sont plus utiles du fait de l'augmentation des blindes. Il doit être fait pendant une pause ou au début d'un nouveau round et, si le jeu ne s'arrête pas, les joueur ne doivent plus utiliser les jetons qui vont être retirés à partir du moment ou le Chip Race a commencé.

Le chip race démarre toujours du siège immédiatement à la gauche du nouveau bouton. Les joueurs sont invités à assister au chip race. 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.

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.

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. Les jetons de la plus forte valeur doivent rester bien visibles. Un joueur peut demander le nombre de jetons par pile d'un adversaire ou la taille totale du tapis. S'il le fait trop souvent et que ça nuit au jeu il peut être sanctionné, les responsables de tournoi jugeront du caractère répétitif de la demande en fonction notamment de la pertinence des demandes. Les racks ne peuvent être utilisés que pour le déplacement des jetons d'une table à l'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, le « Time » peut être demandé, le joueur qui hésite se verra donner un maximum d'une minute pour prendre une décision. Si aucune action n'a été prise avant le temps imparti, il y aura un décompte de dix secondes. Si le joueur n'a toujours pas agi à la fin du décompte, sa main sera brûlée. Une 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.

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.

5 AVANT LE JEU

5.1 LE JOUEUR

Un joueur doit être assis à sa place lorsque sa première carte privative lui est distribuée pour pouvoir jouer la main. 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. Un joueur qui allume ou décroche 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. Lorsque le Heads-up commence, le bouton doit être ajusté afin qu'aucun joueur ne soit de grosse blinde deux fois de suite. Les cartes sont données en commençant par la grosse blinde.

6 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. L'organisateur peut utiliser deux jeux de cartes aisément différenciables par table, il peut fournir des personnes non en jeu pour aider à la distribution, mais il doit s'assurer que les jeux ou l'aide à la distribution soient présents sur toutes les tables simultanément, sauf cas particulier prévu dans le règlement du tournoi (table TV, ...).

6.2 MELANGE DES CARTES

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

S'il y a 2 jeux de cartes, le donneur récupère les cartes après sa distribution et les mélange pendant que le joueur à sa gauche distribue l'autre jeu. Il fait ensuite couper ce dernier qui fournit ainsi au joueur à sa gauche un jeu prêt à être distribué dès la fin de la donne suivante.

6.3 FEUILLE MORTE ET JOKER

Une carte qui apparaît face visible dans le paquet pendant la distribution (à n'importe quel moment du coup) est montrée à tous et écartée et n'est pas prise en compte dans le coup : c'est une « feuille morte ». La donne se poursuit comme si la « feuille morte » n'avait pas été présente dans le coup. Si plusieurs « feuilles mortes » apparaissent dans le même coup, le Floor peut décider d'annuler le coup : le pot est alors distribué aux joueurs encore en jeu.

Si un joker est distribué face cachée à un joueur, il ne peut être échangé (et écarté de la table de jeu) que contre la carte située immédiatement après dans le paquet. Si au moins une carte a été distribuée avant que le joker ne soit signalé, il annule la main du joueur qui l'a en main.

6.4 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, ...), la donne est annulée et le pot est réparti entre les joueurs encore en lice. Cela ne remet nullement en cause les coups précédents qui sont terminés et donc validés (règle 12).

Si deux paquets sont utilisés dans le tournoi 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). 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).

6.5 LA FAUSSE DONNE

Il y a automatiquement fausse donne quand :

- L'une des deux premières cartes distribuées est retournée
- Deux cartes ou plus ont été retournées
- Des cartes ont été distribuées à un siège qui ne devait pas en recevoir

- Un joueur a été oublié par le donneur
- 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.

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

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

- Deux actions consécutives avec mise de jetons sont effectuées avant qu'on s'en aperçoive (call/call, call/relance, relance/call, relance/sur-relance)
- Trois actions quelles qu'elles soient ont été effectuées

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

6.7 LES ERREURS AVANT LE FLOP

Si une carte est retournée lors de la distribution des cartes privatives, elle est écartée et le joueur recevra une carte à la fin de la distribution. La carte retournée remplacera alors la carte brûlée au moment de la distribution du flop. Elle doit être placée face visible sur le paquet pour rappeler à l'ensemble des joueurs qu'elle est connue et indiquer au donneur de ne pas brûler une autre carte.

Si une carte est « vue » (ou « flashée ») même partiellement par un joueur, celui-ci est tenu de l'annoncer. La carte, même si elle est restée face cachée est alors considérée comme une carte retournée.

6.8 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 cartes du flop sorti et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi qui coupera lui-même le jeu avant le tirage du nouveau flop avec carte brûlée.
- 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) et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi qui coupera lui-même le jeu avant le tirage du nouveau flop avec carte brûlée.
- 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 indentifiable, seules les cartes du flop sorti et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop sans carte brûlée. Si leur

nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi qui coupera lui-même le jeu avant le tirage du nouveau flop avec carte brûlée.

- Flop prématuré : si la carte brûlée est indéchiffrable, 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 indéchiffrable, 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, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi qui coupera lui-même le jeu avant le tirage du nouveau flop avec carte brûlée.

6.9 CAS DES ERREURS SUR TURN/RIVER

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 que l'on garde face cachée. La « mauvaise turn » et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer une nouvelle turn sans brûler. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un responsable de tournoi qui coupera lui-même le jeu avant le tirage de la nouvelle turn.

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 qui coupera lui-même le jeu avant le tirage de la nouvelle river.

Note : Les erreurs signalées aux sections 6.7 à 6.9 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.

6.10 LES CARTES FLASHÉES

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. Les cartes flashées sont mortes.

EN TOUT ETAT DE CAUSE :

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

7 LES CARTES MORTES/DEVOILÉES

7.1 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.

7.2 CARTES JETEES OU FLASHEES

Les cartes flashées pendant la donne (voir article sur la donne) et les cartes jetées par les joueurs face cachée au centre du tapis sont des cartes mortes pour le coup. Elles font donc partie de ce qu'on appelle le ballot ou le rebut. Toute carte jetée intentionnellement ou non qui aurait touché le rebut est considérée morte et ce, même si elle est identifiable. Si un adversaire jette ses cartes sur le jeu non protégé d'un joueur adverse, 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 celui-ci reçoit une sanction pour ne pas avoir protégé ses cartes (cf 7.1). S'il n'est pas possible d'identifier les cartes, le jeu du joueur adverse est considéré comme mort. Que la faute soit intentionnelle ou non, le joueur qui a jeté ses cartes devra être sanctionné.

7.3 SEULES EXCEPTIONS AUX CARTES DECLAREES MORTES

En cas de faute adverse et sous réserve que les cartes soit parfaitement identifiables et n'aient pas touché le rebut, les cartes jetées face cachée peuvent être récupérées par un joueur. La procédure doit se faire devant un responsable du tournoi.

7.4 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.

7.5 CARTES DEVOILEES

Dévoiler ses cartes par le geste ou la parole est interdit sauf dans le cas d'un ou plusieurs joueurs à tapis et que plus aucune action n'est possible dans la suite du coup. Un joueur dévoilant son jeu sera automatiquement sanctionné mais, à moins que le joueur n'ait annoncé clairement « je passe » ou « fold », la main peut rester vivante car identifiable. Il appartient au responsable de tournoi d'interpréter librement si le geste vaut un « fold » ou un « call ».

8 MISES ET RELANCES

8.1 ANNONCES VERBALES / PARLER A SON TOUR

Les joueurs doivent parler à leur tour. 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). 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.

8.2 PARLER 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, call ou un fold ne sont pas considérés comme un changement d'action. En cas de mise ou de relance, le joueur pourra être sanctionné mais il récupère toute liberté de parole. Un fold annoncé a valeur d'engagement.

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 ».

8.3 METHODES DE RELANCE

Une relance peut être faite de trois manières :

- En plaçant le montant total de la relance en un seul geste 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
- En annonçant verbalement « relance » avant le geste de mise du montant du call dans le pot puis en complétant l'action avec un et un seul geste supplémentaire. C'est le seul cas où le string bet (mise en plusieurs fois) est toléré et uniquement une mise en deux fois, pas plus.

Si un joueur met le montant du call ou un autre montant inférieur au minimum de relance (voir 8.4) sans annoncer son intention de relancer, la mise reste un « call ».

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.

8.4 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, il doit compléter pour effectuer une relance valable (au montant minimum). 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. Dans tout autre cas, son action sera considérée comme un call.

EXEMPLES PRATIQUES :

- ♣ Blinds 25/50 : seules les blindes ont été placées, relance minimum = 100
- ♣ Blinds 25/50 : une relance à 150 à 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) :

- ♣ Blinds 25/50 : le tour se fini avec deux calleurs à 350. Le premier joueur à parler mise 350, la relance minimum est égale à la mise donc à 350 + 350 soit 700. Dans le même exemple, la sur relance minimum est 700 + 350 donc 1050 et ainsi de suite.

8.5 RELANCE A TAPIS INFÉRIEURE A LA RELANCE MINIMUM

Dans le cas particulier où un joueur fait tapis avec une mise inférieure à la relance minimum, cette action ne peut être considérée comme une relance. Ainsi, les joueurs n'ayant pas encore parlé ont toute liberté de relancer mais ceux ayant déjà parlé ne peuvent que « caller » ou « folder » si aucune relance n'intervient avant leur tour. Naturellement, si un joueur qui n'avait pas encore parlé effectue une relance dans les règles, les autres récupèrent toute liberté de parole.

8.6 JETON 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.

8.7 NOMBRE DE RELANCES

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

8.8 TAILLE DU POT

Les joueurs n'ont pas le droit de compter la taille du pot. Ils peuvent l'estimer en regardant les jetons posés et les annonces faites précédemment.

8.9 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.

9 DIVERS

9.1 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.

9.2 MAINS NON-PROTEGEES

Si le donneur brûle une main non-protégée, le joueur 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.

Ceci est valable même pour un joueur à tapis.

10 ETHIQUE & SANCTIONS

10.1 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.

Le responsable de tournoi peut donner une pénalité d'une main, d'un, deux, trois ou quatre tours de pénalités jusqu'à la disqualification. Un joueur disqualifié devra remettre ses jetons qui seront retirés du jeu. Les fautes répétées sont sujettes à des sanctions progressives.

Seul le Directeur de Tournoi peut prononcer une disqualification.

10.2 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
- Conseiller ou critiquer une action quoi qu'il arrive
- Regarder des cartes qui ont été jetées
- La règle « un jeu = un joueur » prévaudra.

10.3 CARTES MONTREES

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

10.4 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 et/ou toute autre forme de collusion sera passible de disqualification.

10.5 MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX

Les manquements éthiques et comportements irrespectueux envers qui que ce soit (responsable, joueur, presse, public...) répétées 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.

11 TABLE DES MATIERES

1	PRESENTATION	1
2	CONCEPTS GENERAUX.....	1
2.1	REGLE DE BASE	1
2.2	L'ESPRIT DU JEU AVANT TOUT.....	1
2.3	LANGUE OFFICIELLE	1
2.4	TERMINOLOGIE.....	2
2.5	RECLAMATIONS	2
2.6	LES CARTES ONT RAISON	2
2.7	FACE VISIBLE	2
2.8	ABATTAGE.....	2
2.9	MONTRER SES CARTES SUR COUP FINI AVANT ABATTAGE	2
2.10	POTS EXTERIEURS	3
2.11	JETON INDIVISIBLE	3
2.12	RECLAMER LE POT	3
2.13	JOUEUR SORTANT.....	3
3	ASSIGNATION DES SIEGES , CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES	3
3.1	SIEGES ALEATOIRES	3
3.2	EQUILIBRAGE DE TABLES (Sans fermeture de table)	3
3.3	FERMETURE DE TABLES	4
3.4	NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE	4
3.5	RETARDS	4
4	PRATIQUES GENERALES.....	4
4.1	NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU	4
4.2	CHIP RACE	4
4.3	LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES	5
4.4	CHANGEMENT DE JEU	5
4.5	DEMANDE DU TIME	5
4.6	RABBIT HUNTING	5
5	AVANT LE JEU	5
5.1	LE JOUEUR	5
5.2	BOUTON MORT	5
5.3	BOUTON EN HEADS-UP	5
6	LA DONNE.....	6
6.1	ASSistance a la DONNE	6
6.2	MELANGE DES CARTES	6
6.3	feuille morte et joker	6
6.4	PAQUet de cartes irregulier.....	6

6.5	LA FAUSSE DONNE	6
6.6	LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUTE FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES.....	7
6.7	LES ERREURS AVANT LE FLOP	7
6.8	LES ERREURS AU FLOP	7
6.9	CAS DES ERREURS SUR TURN/RIVER	8
6.10	LES CARTES FLASHÉES :.....	8
7	LES CARTES MORTES/DEVOILÉES	8
7.1	LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES.....	8
7.2	CARTES JETÉES OU FLASHÉES :	9
7.3	SEULES EXCEPTIONS AUX CARTES DÉCLARÉES MORTES :	9
7.4	TUER LA MAIN GAGNANTE	9
7.5	CARTES DEVOILÉES	9
8	MISES ET RELANCES.....	9
8.1	ANNONCES VERBALES / PARLER A SON TOUR.....	9
8.2	PARLER AVANT SON TOUR	9
8.3	METHODES DE RELANCE.....	10
8.4	RELANCES	10
8.5	RELANCE A TAPIS INFÉRIEURE A LA RELANCE MINIMUM	10
8.6	JETON DE VALEUR SUPÉRIEURE.....	11
8.7	NOMBRE DE RELANCES	11
8.8	TAILLE DU POT	11
8.9	DÉCLARATIONS CONDITIONNELLES.....	11
9	DIVERS	11
9.1	TRANSPORT DE JETONS	11
9.2	MAINS NON-PROTÉGÉES	11
10	ETHIQUE & SANCTIONS	11
10.1	SANCTIONS ET DISQUALIFICATION	11
10.2	PAS DE RÉVÉLATION	12
10.3	CARTES MONTREES	12
10.4	ETHIQUE	12
10.5	MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX	12