



Les 44 règles du TDA – Version 2010

Par **Guillaume GLEIZE** (Directeur de Tournoi)

Le Tournament Director Association (TDA) est composé de Directeurs de Tournois et de Managers de poker professionnels du monde entier dont l'objectif est de créer des règles universelles standardisées régulant les tournois de poker. Le TDA a ainsi développé la série de 44 règles qui suit dans le but de compléter les règles de base déjà existantes dans les Cercles et Casinos. Si l'une des règles du TDA est en contradiction avec la règle locale de l'établissement, la règle locale prévaudra.

CONCEPTS GÉNÉRAUX

1) Les arbitres et directeurs de tournoi

Les arbitres et directeurs de tournoi doivent toujours considérer le bon sens et la justice comme les critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer au responsable de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions des arbitres et directeurs de tournoi sont définitives et sans appel.

2) La langue officielle

Aux USA la seule langue autorisée pendant les coups est l'anglais. Ailleurs les deux langues autorisées sont l'anglais et la langue du pays d'accueil.

3) Les appareils de communications

Un joueur assis à la table de poker ne peut pas utiliser de téléphone portable que cela soit pour appeler un correspondant ou pour recevoir un appel. Les règles internes à chaque tournoi ou à chaque établissement régleront le cas des autres appareils de communication.

LES PLACES, LES ÉQUILIBRAGES ET LES FERMETURES DE TABLE

4) Les tirages au sort

Les places assises des tournois et de leurs satellites doivent toujours être tirées au sort. Des exceptions et des aménagements particuliers seront accordés aux personnes handicapées physiques.



5) La fermeture d'une table

Les joueurs déplacés d'une table qui vient de fermer doivent assumer complètement les avantages et inconvénients de leur nouvelle place. Ils peuvent se retrouver au gros blind, petit blind ou directement au bouton avec un jeu. La seule place où ils ne peuvent recevoir de carte est entre le bouton et le petit blind.

6) L'équilibrage d'une table

Dans les variantes avec flop, le joueur déplacé pour équilibrer deux tables doit être le gros blind à venir. Il doit être déplacé vers le gros blind de la nouvelle table ou à la place la plus proche à gauche du gros blind. Cela peut impliquer de se retrouver seul de gros blind à un siège qui venait déjà d'être de gros blind. Le joueur ainsi déplacé ne peut donc jamais se retrouver de petit blind. La table vers laquelle est dirigé un joueur doit être celle désignée par une procédure préétablie. Dans les variantes stud, la dernière place libérée à la petite table est celle qui doit être réoccupée en premier. Le jeu est arrêté et les tables sont rééquilibrées sur une différence de trois joueurs ou plus.

7) Le nombre de joueurs en table finale

Dans les variantes avec flop, la table finale sera composée de 10 joueurs. Dans les variantes stud elle sera composée de 9 joueurs.

LES POTS ET L'ABATTAGE

8) Les annonces

Les « cartes parlent » : le joueur ne s'engage pas en cas d'erreur sur l'annonce de la hauteur de son jeu final à l'abattage (showdown). La hauteur effective des mains étalées prévaudra. Mais un joueur abusant de ces erreurs sera sanctionné.

9) Les mains à tapis

Quand il ne reste au plus qu'un seul joueur encore en lice à posséder des jetons avant la fin du coup, les mains doivent obligatoirement toutes être exposées.

10) Tuer la main gagnante

Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

11) L'abattage (showdown)

Lors de l'abattage final, le joueur ayant relancé en dernier lors du dernier round doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de relances au dernier round, c'est le joueur le plus proche de la gauche du bouton qui expose en premier. Ensuite les prétendants gagnants exposent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans les versions stud, le jeu visible le plus fort expose en premier (donc au razz le jeu visible le plus bas).

12) Les jetons indivisibles

En cas de partage un jeton indivisible va aller à la main haute si il s'agit de high-low, à la meilleure carte visible avec valeurs des couleurs du bridge s'il s'agit de stud sinon dans tous les autres cas au joueur le plus proche de la gauche du bouton.



13) Les pots extérieurs (side pots)

En cas de partage entre des pots extérieurs, chaque pot est traité séparément en commençant par les extérieurs.

14) Gagner à l'abattage

Un joueur prétendant remporter le pot ou une partie du pot à l'abattage doit obligatoirement montrer ses deux cartes.

15) Les pots contestés

La possibilité de contester l'attribution d'un pot prend fin dès le début du coup suivant (voir règle 18).

PROCEDURE GENERALE

16) Le chip race

Lors du chip race, chaque joueur en possession de jetons supplémentaires au change ne pourra gagner au maximum qu'un seul jeton supérieur. Le chip race commence toujours à la place n°1 à gauche du croupier. On ne peut être éliminé par un chip race. Si un joueur perd ses derniers jetons lors du chip race, un jeton supérieur lui est donné. Les joueurs sont invités à participer au chip race.

17) Les changements de cartes

Les cartes sont remplacées au moment du changement de croupier ou lors d'un nouveau round selon la règle particulière du tournoi mais en aucun cas sur la demande d'un joueur.

18) Les nouveaux blinds

Lorsqu'un nouveau round est annoncé par n'importe quel membre de l'arbitrage, les nouveaux blinds sont appliqués à partir du coup suivant. Un coup commence lorsque le paquet commence à être mélangé. Si une mélangeuse est utilisée, le nouveau coup commence au moment où le bouton vers est poussé.

19) Les recaves

Un joueur ne peut jamais éviter de jouer. Une décision de recave doit être immédiate et sans loucher aucune main. Si un joueur annonce qu'il se recave avant le coup suivant, les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.

20) Demander le temps (time)

Passé un délai raisonnable pour jouer et quand « le temps » a été demandé, le joueur dont c'est le tour disposera d'une minute complète plus dix secondes décomptées pour prendre une décision. Passé ce délai, si le joueur n'a pas agit sa main est déclarée morte.

21) Les cartes à venir (rabbit hunting)

Il est strictement interdit de regarder les futures cartes du board qui étaient à venir sur un coup arrêté avant la fin.

JOUEURS PRESENTS OU ABSENTS



22) Etre assis à la donne

Un joueur doit être assis à sa place au moment où toutes les mains ont fini d'être distribuées pour que sa main ne soit pas déclarée morte. Il faut aussi être assis à sa place pour pouvoir demander « le temps ».

23) Jouer assis

Un joueur ne peut agir qu'assis.

LES BOUTONS ET LES BLINDS

24) Le bouton mort

Les tournois utilisent la règle du bouton mort (c'est le gros blind qui avance invariablement, le petit blind et le bouton s'adaptent).

25) Eviter un blind

Un joueur loupant volontairement un blind pendant son changement de table (en traînant par exemple) sera sanctionné.

26) Le bouton en tête-à-tête

En tête-à-tête le bouton mise le petit blind et parle en premier avant le flop. Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton est ajusté de telle manière que le gros blind change de joueur (quitte à ce que le bouton reste sur la même personne).

LES ERREURS DE DONNE

27) Les fausses donnes

Dans les versions stud, si l'une des deux cartes initiales cachées d'un joueur est retournée par le croupier, il y a fausse donne. Dans les versions avec flop, il y a fausse donne uniquement s'il s'agissait de la toute première ou de la toute deuxième carte. Par la règle du remplacement d'une carte exposée, le joueur au bouton peut se voir distribuer deux cartes consécutives.

28) Les flops à quatre cartes

Si quatre cartes ont été posées (et découvertes ou non au flop) sans en connaître l'ordre d'arrivée : le croupier remélange les quatre faces cachées et un manager vient tirer au hasard parmi elles la carte qui sera brûlée avant la turn. Les trois autres constituent le flop.

LES MISES ET LES RELANCES

29) Les annonces et les tours de jeu

Toute annonce verbale d'action engage le joueur. Les joueurs sont tenus de ne faire d'annonce que lorsque leur tour est venu. Toute annonce verbale avant son tour engage le joueur si, au moment où son vrai tour arrive, aucune augmentation des enjeux n'est apparue (les check, call ou fold n'augmentent pas les enjeux).

30) Les méthodes de relance

Une relance doit être faite :



- 1- Soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois.
- 2- Soit en annonçant clairement le montant total de la relance (avant de la placer sur le tapis).
- 3- Soit en annonçant clairement « relance » avant de procéder à l'étape 1 ou 2 ou de placer le montant pour suivre puis le montant additionnel en une seule fois. Le joueur est responsable de la clarté de ses annonces.

31) Les relances insuffisantes

Une relance doit comporter une valeur ajoutée au moins égale à la valeur ajoutée précédente. Si un joueur fait une relance insuffisante mais dont la valeur ajoutée atteint au moins 50% de la valeur ajoutée précédente, il lui sera imposé de compléter sa relance au montant minimum légal, sans plus. En no limit et pot limit, une relance à tapis inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur ayant déjà misé à relancer.

32) Le jeton supérieur

Miser un jeton seul et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

33) Les jetons multiples

Miser plusieurs jetons sans annonce et constituant une relance insuffisante signifie suivre si en enlevant un quelconque jeton le montant total devient inférieur à une mise à suivre. Sinon appliquer la règle des 50% de l'article 31.

34) Le nombre de relances

Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances et sur-relances en version no-limit. Dans les versions en limit : il y a une limite maximum fixée au nombre de relances et de sur-relances dans un tour d'enchères même lorsque seuls deux joueurs restent dans le coup. Cette limite varie selon les règles propres au casino ou au tournoi. Par contre lors du tête-à-tête final il n'y a jamais de limite quant au nombre de relances et de sur-relances dans un même tour d'enchères.

35) La taille du pot

Les joueurs peuvent demander au croupier de compter le montant total du pot uniquement en pot-limit.

36) Les mises en deux temps (string raises)

Les croupiers sont habilités à déclarer une mise en deux temps (ou plus) et à la limiter au premier mouvement (ou au premier chiffre annoncé).

AUTRES ELEMENTS DU JEU

37) Les jetons sur la table

Les jetons des plus grosses dénominations de chaque joueur doivent en priorité rester visibles de tous et en permanence.



38) Les jetons en transit

Un joueur ne doit jamais positionner ses jetons ou les transporter de telle manière qu'ils disparaissent de la vue de tous. La sanction dans ce cas est la disqualification du joueur et le retrait de ses jetons.

39) Protéger sa main

Si un donneur tue accidentellement une main, le joueur concerné n'a aucun recours et perd ses mises. Toutefois si le joueur en question avait relancé et que sa relance n'avait pas encore été payée, il peut récupérer cette dernière.

ETIQUETTE ET PENALITES

40) Les sanctions

Des sanctions PEUVENT être appliquées aux joueurs qui exposent des cartes pendant l'action, qui jettent des cartes hors de la table, qui violent la règle du « une main – un joueur » ou d'autres fautes de ce type. Des sanctions DOIVENT être appliquées aux joueurs en cas de collusion, d'injures ou d'attitude perturbant le tournoi. Les responsables du tournoi disposent librement de 3 types de sanctions : l'avertissement (warning), l'exclusion temporaire (missed hands) et la disqualification. L'exclusion temporaire peut être de un à quatre rounds. Un round d'exclusion consiste à louper autant de mains que de joueurs à la table (y compris l'exclu). Lors d'une exclusion temporaire, le joueur puni doit s'éloigner de la table, ses cartes lui sont distribuées et ses blinds lui sont prélevés. Lors d'une disqualification les jetons du joueur sont retirés du tournoi. Des fautes répétées entraînent une augmentation des sanctions.

41) Les commentaires

Les joueurs sont tenus de respecter et de protéger le jeu et leurs adversaires pendant la durée du tournoi. Pour cela, et pendant un coup, les joueurs (qu'ils soient encore dans le coup ou non) ne doivent pas :

- 1- annoncer le contenu d'une main vivante ou morte
- 2- conseiller ou critiquer une manière de jouer quelque soit le moment

La théorie « une main - un joueur » doit être strictement appliqué.

42) Exposer sa main

Un joueur qui expose sa main alors que le coup n'est pas terminé se voit appliquer une sanction mais sa main reste en jeu. La sanction sera appliquée au début du coup suivant.

43) Jouer contre l'éthique

Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises et/ou une disqualification immédiate. Transférer des jetons sous couvert de mises ou toute autre forme de collusion entraînera une disqualification immédiate des deux joueurs.

44) Les attitudes incorrectes

Toute attitude incorrecte persistante entraînera des sanctions (comme par exemple : toucher sans raison les adversaires, toucher des jetons ou des cartes que l'on ne devrait pas, retarder le jeu ou parler sans raison et de manière excessive).



Guillaume GLEIZE (Conseiller Technique FFJP et Directeur de Tournoi).

