



Règles Générales de Tournoi de Poker Variante Texas Hold'em no limit

Version 2.2 du 06/07/2010©
Par Guillaume GLEIZE (Directeur de Tournoi)

0. LES REGLES INTERNATIONALES :

- 0.1. Il s'agit ici d'une synthèse générale limitée au Texas hold'em no limit. Les nuances propres aux tournois avec ou sans croupier seront précisées. La majorité des références sont internationales. Elles proviennent, entre autres, des dernières mises à jour du TDA (Tournament Directors Association) et du «Robert's Rules of Poker» de Robert (Bob) Ciaffone pour les règles avec croupiers. Elles proviennent de sites locaux américains pour les règles sans croupier. Rappel: ces règles internationales comportent des différences importantes avec les règles « maison » (house rules) des cercles et des casinos et encore plus lorsqu'il s'agit des parties d'argent (cash games).

1. LES REGLES GENERALES :

- 1.1. LA REGLE D'OR. Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant selon eux au bon déroulement du tournoi ou au confort des ses participants. Ils se baseront pour se faire sur leur propre jugement en utilisant le bon sens et la justice comme critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions du directeur de tournoi sont définitives et sans appel.
- 1.2. LES RECLAMATIONS. Le fait de s'inscrire à un tournoi implique de la part des participants une acceptation tacite de l'ensemble des règles écrites et de toutes les décisions qui seront prises par le directeur de tournoi et par ses assistants. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera ainsi recevable.
- 1.3. LES MINEURS. Aucun mineur ne peut accéder à une salle de tournoi.



- 1.4. LE TIRAGE AU SORT. En début de tournoi, les places sont tirées au sort, quelle que soit la méthode employée (tickets, logiciel, etc ...). Sont aussi retirées au sort : les places en début de journée suite à la fusion de deux journées antérieures et les places en table finale. Tout autre tirage au sort des places (trois dernières tables ou autre) est facultatif devra être précisé sur le règlement du tournoi en question.
- 1.5. LA MASSE TOTALE DES JETONS. Les joueurs reçoivent une quantité identique de jetons (la « cave ») et le tournoi se termine quand un seul joueur possède tous les jetons. Dans le cas de tournoi qualificatifs (« satellites »), le tournoi se termine au moment où les derniers joueurs en lice sont tous qualifiés. Le nombre de qualifiés (parfois dépendant du nombre d'entrants et de recaves) devra être communiqué le plus tôt possible par les organisateurs.
2. LA DONNE :
 - 2.1. LE TIRAGE AU SORT DU BOUTON. Le bouton (ou premier donneur) est déterminé soit par tirage au sort avec les cartes, soit même par le tirage au sort des places (le premier donneur ou bouton étant simplement le joueur assis à la place n°10 par exemple).
 - 2.2. LES CROUPIERS OU LES DONNEURS. Les croupiers mélangent et donnent les cartes sans intervention des joueurs. Sans croupier, ce sont les joueurs qui donnent les cartes à tour de rôle. Dans ce cas un joueur ne peut en aucun cas être désigné pour être donneur permanent. Il peut à nouveau y avoir un ou plusieurs croupiers lors des tables finales, le règlement qui s'appliquera redeviendra alors celui du tournoi avec croupiers.
 - 2.3. LE MELANGE DES CARTES. Le mélange des cartes est obligatoire. Sans croupier c'est le donneur qui mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas. Les organisateurs peuvent aussi opter pour une formule plus lente mais plus sécurisée: le donneur fait mélanger les cartes par le petit blind et les fait couper par le cut-off (en utilisant une carte de coupe) avant de les distribuer.
 - 2.4. LES REPETITIONS DE FAUSSES DONNES. Dans le cadre d'un tournoi sans croupier, toute répétition exagérée de fausses donnes, d'erreurs ou de cartes retournées par un même donneur sera sanctionnée.
 - 2.5. LES CARTES RETOURNEES. Une carte retournée est obligatoirement morte si cela est du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur. Le joueur concerné ne peut pas choisir de la garder. La donne continue normalement jusqu'à la fin et une ultime carte (celle qui devait être la première carte brûlée) est donnée au joueur concerné en échange de sa carte retournée. Cette dernière est placée (toujours visible) sur le paquet et sera la première carte brûlée avant le flop. Une fois brûlée, cette carte est à nouveau jetée face cachée sur la table pour éviter toute confusion avec le Board. Il est donc tout à fait possible dans certains cas que le dernier joueur servit (donneur ou bouton) reçoive ainsi deux cartes à la suite.
 - 2.6. LES CARTES TOMBEES DE LA TABLE. Une carte tombée de la table du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur pendant la donne est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.

- 2.7. LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN. Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, l'ensemble de sa main est alors considéré comme morte mais les autres joueurs continuent le coup.
- 2.8. LES FAUSSES DONNES GENERALES. Les cas de fausse donne (« misdeal »):
- La toute 1ère ou 2ème carte est retournée
 - Une seconde carte est retournée
 - Mauvais ordre de donne
 - Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise, dévoilée et sera la carte brûlée)
- Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup.
- 2.9. LA CARTE FLASHÉE. Si une carte est annoncée « vue » ou « flashée » malgré le fait qu'elle soit retombé face cachée, seul son propriétaire (et seulement s'il n'a pas touché cette carte) peut décider de la conserver ou pas. S'il ne la conserve pas, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur et est effectivement retournée. S'il a touché la carte, il doit la garder. Si (de grès ou de force) le propriétaire d'une carte annoncée « flashée » la garde, il n'est absolument pas tenu de la montrer. La personne ayant estimé avoir vu la carte n'est ni tenue ni interdite de dire ce qu'elle a vu ou cru voir.
- 2.10. LA CARTE A L'ENVERS. Toute carte apparaissant directement face visible dans le paquet (boxed card) doit être clairement montrée à tous les joueurs puis être mise de coté 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 uniquement si cela arrive pendant la donne initiale. Néanmoins et uniquement sur jugement du directeur de tournoi, si un nombre important de cartes à l'envers apparaissent après la donne et pendant un coup, ce dernier peut être annulé et le tapis est réparti entre les joueurs encore en lice. Les mises non terminées du dernier tour d'enchères sont rendues à leurs propriétaires.
- 2.11. LE JOKER. Tout joker apparaissant ou annoncé immédiatement est sans effet, il ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée « comme une feuille morte » découverte au milieu du paquet. Un joker annoncé tardivement par son possesseur annule sa main (une main incomplète est toujours considérée comme morte) mais cela n'annule pas le jeu en cours.
- 2.12. LE PAQUET IRREGULIER. Toute irrégularité flagrante découverte dans le paquet pendant le jeu (carte double, carte manquante, carte différente) annule le coup et le tapis est réparti entre les joueurs encore en lice. Les mises non terminées du dernier tour d'enchères sont rendues à leurs propriétaires. Tous les coups précédents sont validés car définitivement terminés et aucun recours n'est possible.
- 2.13. LES ACTIONS APRES UNE FAUSSE DONNE. Si deux joueurs après les blinds ont agit avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.
- 2.14. LES CARTES DES JOUEURS ABSENTS. Si un joueur est absent de la table: ses cartes lui sont distribuées mais sa main est déclarée morte immédiatement à la fin de la donne et avant toute action. Un joueur doit être assis à sa place lors de



la distribution de la dernière carte au bouton (ou au donneur) pour ne pas voir sa main déclarée morte.

- 2.15. **LES RETARDATAIRES ET LES ABSENTS.** Concernant les retardataires qui sont inscrits au tournoi : ils reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevés.
- S'il s'agit d'un tournoi sans frais de participation (ou dont les frais n'ont pas été réglés à l'avance) : Les absents ont un délai fixé par les organisateurs pour arriver. A l'issue du délai leurs jetons sont retirés du tournoi.
 - S'il s'agit d'un tournoi avec frais de participation (réglés à l'avance) : Les blinds sont prélevés jusqu'à la disparition du tapis de l'absent ou jusqu'à son arrivée.
- 2.16. **LE FLOP SANS CARTE BRULEE.** Si le flop est exposé sans carte brûlée :
- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop est remélangé faces cachées et un manager tire au sort la première carte brûlée (celle avant le flop). Une troisième carte est rajoutée au flop.
- 2.17. **LE FLOP AVEC DEUX CARTES BRULEES.** Si le flop est exposé avec 2 cartes brûlées :
- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop sera la carte brûlée avant la turn.
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop est remélangé faces cachées et un manager tire au sort la deuxième carte brûlée (celle avant la turn). Ensuite les deux premières cartes brûlées sont remélangées faces cachées et un manager tire au sort la première carte brûlée (celle avant le flop), l'autre rejoignant le flop.
- 2.18. **LE FLOP A QUATRE CARTES.** Si le flop est exposé avec 4 cartes :
- Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la quatrième du flop sera la carte brûlée avant la turn.
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop à 4 cartes est remélangé faces cachées et un manager tire au sort la deuxième carte brûlée (celle avant la turn).
- 2.19. **LA TURN OU RIVER SANS CARTE BRULEE.** Si la turn ou la river est exposée sans carte brûlée : cette carte devient la carte brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
- 2.20. **LE FLOP PREMATURE.** Si le flop est exposé de manière prématurée : le flop seul est repris, remélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).
- 2.21. **LA TURN PREMATUREE.** Si la turn est exposée de manière prématurée : la turn seule est mise de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est remélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.
- 2.22. **LA RIVER PREMATUREE.** Si la river est exposée de manière prématurée : la river seule est reprise, remélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.
- 2.23. **LES BOARDS PREMATURES.** Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold). Dans tous les cas de cartes du board prématurées, les mises précédant la faute du donneur ne sont pas annulées.

2.24. LES CHANGEMENTS DE CARTES. Les cartes ne sont pas changées à la demande mais selon une procédure propre au tournoi ou en cas de détérioration.

3. LES CARTES MORTES :

3.1. PASSER. Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste. Taper plusieurs fois la table après les blinds ou après des mises signifie « passer » (abandonner). Passer (ou « folder ») oblige aussi à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table de telle manière qu'elles ne puissent être vues.

3.2. LA MAIN JETEE INDI SCERNABLE. Toute main jetée faces cachées ayant touché une carte morte (le « muck », « rebus » ou « ballot ») et jugée indiscernable par le croupier est déclarée irrémédiablement morte. Le joueur ne pourra pas même récupérer ses dernières mises non suivies ni relancées sauf la partie qui ne pourrait être couverte par ses adversaires encore en jeu.

3.3. LA MAIN JETEE DI SCERNABLE. Toute main jetée faces cachées n'ayant pas touché les autres cartes mortes et même jugée discernable par le croupier est déclarée morte. Elle ne peut être récupérée que dans de rares cas (impliquant une faute adverse et un montant conséquent) et sur le seul jugement du directeur de tournoi.

3.4. LA MAIN TUEE. Est morte toute main ramassée ou jetée faces cachées accidentellement par le croupier ou un autre joueur (rappel : c'est au joueur de protéger ses propres cartes). Si elle n'a pas touché d'autres cartes mortes ou est jugée discernable par le croupier, elle peut éventuellement être récupérée dans certains cas (impliquant un montant conséquent) et sur le seul jugement du directeur de tournoi. Si un joueur s'est fait prendre son jeu mais que ses dernières mises n'ont pas encore été ni payées ni relancées, il peut les récupérer.

3.5. LES APPAREILS DE COMMUNICATION. Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone ou ayant communiqué par l'intermédiaire d'un quelconque appareil. Cette règle étant très diversement appliquée : il importe à l'organisateur de préciser exactement ses tolérances. En l'absence de précision, cette règle doit être appliquée.

3.6. LES DELAIS ET LE TEMPS. Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé « raisonnable » le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaire. Ce délai chronométré peut être demandé (« le temps » ou « time ») par n'importe quel joueur assis à la table (qu'il soit dans le coup ou non) ou par un manager mais jamais par le croupier.

3.7. LES ABUS SUR LES DELAIS. Tout joueur abusant soit des délais, soit de la demande de délais, peut se voir infliger des sanctions.

4. LES CARTES DEVOILEES :

4.1. ANNONCER OU EXPOSER SA MAIN. Il est strictement interdit de révéler son jeu (ou une partie de son jeu) en annonçant ou en montrant sa main avant la fin d'un coup (c'est à dire quand des joueurs peuvent encore miser). Cela est valable même si le joueur désirent dévoiler son jeu est le dernier à pouvoir encore miser (l'adversaire étant à tapis). Cette faute sera sanctionnée après le coup mais la main reste vivante.

- 4.2. **EXPOSER SA MAIN AU MILIEU DE LA TABLE.** Si le joueur qui expose sa main sans aucun commentaire en plein milieu d'un coup le fait en plus au milieu de la table : non seulement il sera sanctionné après le coup pour avoir dévoilé son jeu mais son acte sera librement interprété par les managers comme un fold ou un call. De manière générale, pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les managers prendront une décision protégeant les intérêts des adversaires de ce joueur et seule la main maximum pourra toujours justifier un call (tout en maintenant la sanction pour avoir dévoilé son jeu avant la fin des enchères).

5. LES RECAVES ET LES ADD-ONS :

- 5.1. **LE FREEZOUT.** Un tournoi joué « freezout » (ou « à décave ») ne permet ni recave ni add-on aux joueurs encore en lice.
- 5.2. **LES RECAVES.** Un tournoi joué avec recaves (« rebuys ») 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 zéro ou en dessous du gros blind en cours. Le nombre de recaves peut être limité ou non selon le règlement propre au tournoi.
- 5.3. **LE DELAI DE RECAVE.** Une décision de recave doit être immédiate et sans louer aucune main. Si un joueur annonce qu'il se recave les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.
- 5.4. **LES ADD-ONS.** 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 quel que soit le montant de leur tapis (des « doubles add-ons » sont parfois proposés pour le prix d'un simple add-on).
- 5.5. **LE CUMUL RECAVE ET ADD-ON.** Une recave et un add-on ne peuvent en aucun cas être cumulés. A la fin de la période des recaves, 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 que reprendre un add-on (quel que soit le montant de son tapis).

6. LES BLINDS ET LES CHANGEMENTS DE PLACES :

- 6.1. **LA MONTEE DES BLINDS.** Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués si le coup suivant n'est pas commencé.
- 6.2. **QUAND COMMENCE UNE NOUVELLE MAIN.** Le coup suivant commence au mélange des cartes. En l'absence de croupier le coup suivant commence au moment de l'attribution du pot.
- 6.3. **LE BOUTON MORT.** Il sera utilisé le système du bouton mort (« dead button »): c'est le gros blind qui avance systématiquement et entraîne le reste (petit blind et bouton).
- 6.4. **LE GROS BLIND AVANCE TOUJOURS.** Au début de chaque nouveau coup, le gros blind avance systématiquement d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne n'est assis à cette place, il avance encore jusqu'à trouver un joueur. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception.
- 6.5. **LE DROIT AU BOUTON.** Quelques soient les circonstances, on ne doit jamais enlever à un joueur qui était de petit blind le coup précédent le droit d'être au



- bouton (ou donneur) le coup suivant. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception.
- 6.6. L'ORDRE DE FERMETURE DES TABLES. L'ordre de fermeture des tables ainsi que le choix des tables vers lesquelles sont déplacés les joueurs doivent suivre une procédure préétablie.
 - 6.7. LA DIFFERENCE FERMETURE-EQUILIBRAGE. Les règles concernant le déplacement des joueurs et leurs conséquences sur les blinds différent s'il s'agit de déplacements pour équilibrage des tables ou de déplacements sur fermeture de table.
 - 6.8. L'ECART MINIMUM POUR EQUILIBRER. Les tables sont équilibrées à partir de 3 joueurs d'écart entre deux tables. Les organisateurs peuvent librement opter pour équilibrer à partir de 2 joueurs d'écart en fin de tournoi quand il ne reste plus qu'un nombre prédéfini de tables. Dès qu'une table en sous-nombre est en droit d'être équilibrée, et sur la demande d'un seul joueur, la table peut cesser de jouer en attendant l'équilibrage.
 - 6.9. LE JOUEUR CHOISIT POUR EQUILIBRER. Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage, on choisit le futur gros blind.
 - 6.10. LE JOUEUR DEPLACE POUR EQUILIBRAGE. Un nouveau joueur déplacé pour rééquilibrage doit être assis à la place libre la plus proche à gauche du gros blind (ou au gros blind si la place est libre) mais ne peut donc jamais se retrouver au petit blind. En effet même si les deux places libres sont le petit blind et le bouton : il sera assis au bouton.
 - 6.11. LE JOUEUR DEPLACE POUR FERMETURE. Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au bouton, au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite (il venait d'être bouton, petit blind ou gros blind à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.
 - 6.12. L'EXEMPLE DU JOUEUR ENTRE BOUTON ET PETIT BLIND. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à gauche du nouveau bouton (ou donneur) passe un coup pour respecter le droit au bouton. Le coup suivant, il peut jouer mais le bouton passe à sa gauche.
 - 6.13. L'EXEMPLE DU BOUTON QUI PASSE. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à l'emplacement du nouveau bouton (ou donneur) peut jouer immédiatement mais le bouton (ou la donne) passe à sa gauche (toujours pour respecter le droit au bouton).
 - 6.14. L'EXEMPLE DU PETIT BLIND QUI JOUE. Un nouveau joueur qu'ont assoit à une place précédemment occupé par le joueur au gros blind (et qui vient d'être éliminé) peut jouer immédiatement au petit blind puisque les deux règles d'avance du gros blind (à sa gauche) et de droit au bouton (à sa droite) sont respectées.
 - 6.15. L'EXEMPLE DU BOUTON QUI JOUE. Un nouveau joueur qu'ont assoit à une place précédemment occupé par le joueur au petit blind (et qui vient d'être éliminé) peut jouer immédiatement au bouton puisque les deux règles d'avance des blinds (à sa gauche) et de droit au bouton (le joueur à sa droite a bien été au bouton le coup précédant) sont respectées.
 - 6.16. LE JOUEUR DEPLACE JOUE DE SUITE. Dans tous les cas possibles, un nouveau joueur à la table reçoit des cartes et joue immédiatement.



- 6.17. LE PETIT BLIND ABSENT. Si le nouveau petit blind est absent (l'ancien gros blind vient d'être éliminé): il n'y a pas de petit blind. Dans cet exemple et en l'absence de croupier: le nouveau donneur va donner deux fois de suite car ce ne sont jamais les joueurs aux blinds qui donnent les cartes.
- 6.18. LE DONNEUR ABSENT : Si le nouveau bouton est absent (l'ancien petit blind vient d'être éliminé), le joueur à droite du bouton bénéficie simplement de la position. Dans cet exemple et en l'absence de croupier: l'ancien donneur redonne une seconde fois car se ne sont jamais les joueurs aux blinds qui donnent les cartes.
- 6.19. LE BOUTON EN TETE A TETE. En tête-à-tête il y a inversion : le bouton (ou donneur) mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind (et parle en premier après le flop).
- 6.20. LE PASSAGE EN TETE A TETE. Au moment du passage en tête-à-tête, on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient bouton (ou donneur) même si cela fait rester le bouton (ou la donne) deux fois de suite sur le même joueur.

7. LES ACTIONS ET LES RELANCES :

- 7.1. LES ACTIONS FAITES DEBOUT. Un joueur ne peut agir qu'assis. Toute action déclarée debout ne sera pas prise en considération et tout abus pourra être sanctionné.
- 7.2. LA PAROLE ENGAGE LE JOUEUR. Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance engage son auteur et devient obligatoire. Le témoignage du croupier fait autorité sur toute la table. Par contre en cas de désaccord sur ce qui s'est passé et en l'absence de croupier, les témoignages pourront éventuellement être pris en compte par les managers mais se sont surtout les actes (ou sont les cartes, ou sont les jetons) qui seront déterminants.
- 7.3. LES PAROLES ET ACTIONS NON OFFICIELLES. Tout joueur agissant ou parlant en dehors du stricte cadre des actions officielles du poker prend le risque de voir les croupiers, ses adversaires et surtout les managers en décision finale interpréter son acte ou ses paroles d'une manière différente que celle qu'il avait prévu.
- 7.4. LES ACTIONS MAL COMPRISES PAR LE CROUPIER. Toute action mal interprétée par un croupier n'engage pas son auteur en cas d'erreur reconnue du croupier. C'est aux joueurs suivants de vérifier l'exactitude de l'interprétation du croupier et ils restent responsables de leurs actions. Rappel : si le croupier ne reconnait pas son erreur car il estime l'action du joueur ambiguë, son interprétation est confirmée de par l'article précédent. En l'absence de croupier, les joueurs donneurs ne doivent pas annoncer les actions afin d'éviter ce type de litige. Toute action mal interprétée par un croupier sera maintenue si trois joueurs agissent ensuite avant que l'auteur de l'action initiale ne conteste son interprétation.
- 7.5. TAPER SUR LA TABLE. Taper plusieurs fois la table après les blinds ou après les mises signifie « passer » (abandonner ou « folder »). Ce même geste signifie « parole » (check) dans les tours d'enchères suivants si personne n'a encore misé.
- 7.6. JOUER IN THE DARK. Miser avant l'arrivée des cartes du board (« in the dark ») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au

nombre de tours d'enchères ainsi déclarés. En cas de désaccord sur ce qui a été annoncé : seules seront prises en compte les annonces confirmées par le croupier. En cas de désaccord et en l'absence de croupier, le manager tiendra compte (ou non) selon son libre jugement des témoignages pour officialiser un nombre choisis d'annonces avant l'arrivée du board.

- 7.7. LA MISE MINIMUM. Toute mise d'ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.
- 7.8. LA RELANCE CORRECTE. Une relance doit être faite :
- Soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois.
- Soit en annonçant clairement le montant total avant de la placer sur le tapis.
- Soit en annonçant clairement « relance » ou « raise » avant de procéder à l'un des deux actes précités.
- 7.9. LE MONTANT TOTAL. Seul le montant total doit être annoncé car en cas de litige toute somme complémentaire annoncée sera traduite par la somme totale (ex : « plus 4000 » sera traduit par le manager en « total 4000 »). Toute annonce répétitive et incorrecte de montant pourra être sanctionnée. Par contre dans le cas où une relance a été clairement annoncée oralement avant toute autre action, il est possible de donner le montant en deux fois dans la mesure où le premier montant correspond à l'égalisation de la mise précédente (« relance : les 1500 ... plus 4000 »).
- 7.10. LA RELANCE MINIMUM. Toute relance doit comporter une valeur ajoutée au moins égale à la valeur ajoutée précédente (et cette valeur ajoutée ne doit jamais être inférieure au gros blind en cours). Exemple: ouverture à 100, relance à 300 (par exemple), sur-relance minimum à 500. Dans le cadre d'une relance après les blinds, le petit blind n'est pas pris en compte dans la formule et seul le gros blind est considéré comme une première mise dans sa totalité. Exemple : Blinds 50-100, relance minimum 200 (et non 150).
- 7.11. LE TAPIS PREFLOP INFÉRIEUR AU GROS BLIND. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal au gros blind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double du gros blind. Exemple: gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 100, relance minimum à 200.
- 7.12. LE TAPIS PREFLOP INFÉRIEUR À LA RELANCE MINIMUM. Si un joueur n'a pas assez pour relancer préflop du double du gros blind, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure au gros blind). Exemple: gros blind à 100, tapis à 130, suivit à 130, relance minimum à 230.
- 7.13. LE TAPIS POSTFLOP INFÉRIEUR AU GROS BLIND. Après le flop, si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind (puisque la valeur ajoutée est inférieure au gros blind). Exemple: gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum à 130.
- 7.14. LES MISES INSUFFISANTES AVEC 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. Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à



n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur et l'éliminant directement du tournoi.

- 7.15. **LES MISES INSUFFISANTES SANS ANNONCE VERBALE.** 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 (« short bet »): s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur le gros blind (que nul n'est sensé ignorer).

Mise pour suivre insuffisante (« short call »): les jetons déjà placés sur la table devront y rester et le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold) en abandonnant ses jetons. Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans action: cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix.

Relance insuffisante (« short raise »): 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 en fin de chapitre).

- 7.16. **LES MISES INSUFFISANTES EN SERIES.** Une série d'erreurs de mises doit être rectifiée à partir de l'erreur initiale sauf si trois joueurs ou plus ont agi après elle auquel cas l'erreur est maintenue. Dans ce cas si l'erreur était une mise pour suivre insuffisante (« short call ») la différence est rendue au joueur en amont de la faute. Toutes les mises doivent être rectifiées si elles ne respectaient pas la règle du gros blind minimum (« short bet ») ou si un ou plusieurs joueurs en amont avaient bien interprété l'action initiale.
- 7.17. **MISER A MI -CHEMIN.** Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies dans le pot quand le tour d'enchères est terminé. Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.
- 7.18. **LE POT COMPLET.** Après la réunion des jetons à la fin du tour d'enchères et en cas de désaccord sur l'origine d'une anomalie concernant le montant total, le pot est définitivement considéré comme complet.
- 7.19. **LE DROIT A LA SUR-RELANCE.** En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer. Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer (exemple : A ouvre à 100, B fait tapis à 180, C fait tapis à 210, D suit à 210, A peut sur-relancer).
- 7.20. **UN JOUEUR OUBLIE PAR UN OU DEUX SUIVANTS.** Si un ou deux joueurs oublient un joueur les précédant et agissent donc avant leur tour, leurs actions seront maintenues et ne pourront être changées si la situation elle-même ne change pas entre temps (si le joueur oublié passe, fait parole ou suit). Dans le cas contraire (le joueur oublié « change la situation » en ouvrant ou en relançant) : les fautifs pourront changer d'avis et suivre ou passer mais ne pourront eux-



mêmes « changer la situation » (ouvrir ou relancer) que s'ils l'avaient eux-mêmes déjà changée (ils avaient donc ouvert ou relancé prématurément).

- 7.21. **UN JOUEUR OUBLIE PAR TROIS SUIVANTS OU PLUS.** Si trois joueurs ou plus oublient un joueur les précédant et agissent donc avant leur tour, leurs actions sont maintenues et le joueur oublié (fautif d'avoir réagit trop tard) ne peut plus « changer la situation » qui s'est constituée avant sa réaction (il ne peut que passer ou suivre les enchères déjà faites). Donc si une ouverture ou une relance a été effectuée après lui mais avant sa réaction et qu'il décide de rester dans le coup, il ne pourra que suivre cette enchère quand reviendra son tour de jouer. Par contre tout changement de situation (ouverture ou relance) effectué après sa décision le libère totalement des trois options (passer, suivre ou relancer).
- 7.22. **DEUX ACTIONS SIMULTANÉES.** Si deux joueurs agissent simultanément: ils sont considérés comme ayant joué dans l'ordre et on vérifie simplement la cohérence de l'action du deuxième.
- 7.23. **NE PAS JOUER A SON TOUR.** Tout joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des sanctions.
- 7.24. **LE STRING BET.** Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades (string bet) auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée. Les croupiers sont habilités à déclarer les string bets. Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.
- 7.25. **COMPTER LES JETONS.** Le seul cas où une demande de compter les jetons doit être accordé est celui d'une mise : le joueur (ou le croupier si le joueur refuse) doit compter et annoncer le montant total des jetons misés sur la demande d'un adversaire encore en lice. En l'absence de croupier, le joueur ayant misé doit annoncer lui-même le montant des jetons poussés au milieu si cela lui est demandé. Dans tous les autres cas (jetons restants devant un joueur, différence à rajouter pour suivre, montant total du pot) aucune obligation n'est faite ni au joueurs ni aux croupiers de compter quoi que ce soit.
- 7.26. **LA REGLE DU JETON UNIQUE.** Miser un jeton unique d'une valeur supérieur sans aucune annonce après une mise ou après les blinds signifie suivre (call). Après le flop, miser en ouverture (en premier ou « first in ») un jeton unique d'une valeur supérieur au gros blind en cours sans aucune annonce signifie une mise 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. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. La règle du jeton unique doit être appliquée même si le joueur en question a déjà misé des jetons pendant ce même tour d'enchères (ses blinds ou ses mises antérieures sont déjà sur la table).
- 7.27. **LA REGLE DES JETONS MULTIPLES.** Miser plusieurs jetons sans aucune annonce après une mise ou après les blinds est un call si, en retirant un jeton quelconque, le total deviendrait inférieur à une mise pour suivre (call). Exemple : suite à une mise d'ouverture de 1200, une mise sans annonce de deux jetons de 1000 est un call et non un short raise (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. Cette règle doit être appliquée même si le joueur en question a déjà misé des jetons pendant ce même tour d'enchères (ses blinds ou ses mises antérieures sont déjà sur la table).



8. L'ABATTAGE (ou SHOWDOWN) :
- 8.1. LA REGLE DU SHOW ONE SHOW ALL. Un jeu gagnant par abandon (donc avant l'abattage), s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.
 - 8.2. MONTRER UNE SEULE CARTE. Un joueur gagnant par abandon (donc avant l'abattage) peut ne montrer qu'une seule carte.
 - 8.3. L'ORDRE D'ABATTAGE DES MAINS. Un joueur prétendant gagner à l'abattage doit montrer sa main. C'est au dernier relanceur du dernier tour d'enchères (ou au premier de parole s'il n'y a pas eu de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner.
 - 8.4. LES MAINS A TAPIS. Quand plus aucune mise ne peut être effectuée avant la fin d'un coup parce que tous les joueurs (ou tous sauf un) sont à tapis : toutes les cartes des joueurs encore dans le coup sont obligatoirement et immédiatement révélées et ne peuvent en aucun cas être jetées faces cachées. Les cartes restantes du board sont alors révélées et le gagnant est désigné.
 - 8.5. LE DROIT DE CACHER UNE MAIN PERDANTE. Les joueurs renonçant à gagner et n'ayant pas encore montré leur main peuvent la jeter faces cachées (sauf dans le cas des joueurs à tapis).
 - 8.6. LE DROIT DE CACHER UNE MAIN GAGNANTE. Dans le cas d'un abattage ou tous les joueurs sauf un renoncent à gagner en jetant leurs cartes faces cachées, le dernier joueur gagne le pot comme possesseur de la dernière main vivante et n'est pas obligé de la montrer.
 - 8.7. LE DROIT DE VOIR LES CARTES A L'ABATTAGE. N'importe quel joueur à la table peut exiger de voir exceptionnellement les mains non dévoilées qui étaient présentes à l'abattage. Néanmoins ce droit n'a pour seul but que de combattre la collusion et il ne pourra en aucun cas être utilisé ni en tête à tête ni de manière continue. Ce droit n'est habituellement accordé par les managers qu'une seule fois par personne et par tournoi.
 - 8.8. LES MALENTENDUS A L'ABATTAGE. Les cartes parlent : elles déterminent le vainqueur si des annonces incorrectes ont été faites. Une mauvaise annonce jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage peut être récupérée par son propriétaire si elle est jugée discernable par le croupier (ou les autres joueurs en l'absence de croupier) et sous le contrôle du directeur de tournoi. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage qui se retourne accidentellement est vivante. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage et retournée par le gagnant en cours est vivante. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage et retournée par le croupier est morte. Une main jetée faces cachées pendant l'abattage et demandée à être retournée ou directement retournée par un quelconque joueur autre que le gagnant en cours est morte. Toute main non clairement discernable est morte, même dans le cas d'une mauvaise annonce adverse. Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit clairement établi.
 - 8.9. LA MAIN GAGNANTE A L'ABATTAGE. La main gagnante montrée par le vainqueur à l'abattage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous.
 - 8.10. PROTÉGER LA MAIN GAGNANTE. La main gagnante doit absolument être protégée et mise à l'écart par le croupier ou le donneur et ceci même sur abandon



des adversaires. Ceci afin de systématiquement ramasser les mains perdantes et d'être sûr d'attribuer les jetons à la dernière main vivante avant de la ramasser elle-même et de la mélanger au paquet.

- 8.11. LA MAIN GAGNANTE TUEE. Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.
 - 8.12. LE VAINQUEUR INDEFINI. Si un pot est attribué prématurément à un joueur sur une faute du donneur ou d'un joueur hors du coup et que cette faute a provoqué une situation où le véritable vainqueur ne peut être défini : le pot sera partagé entre les derniers joueurs en lice.
 - 8.13. LE JETON SUPPLEMENTAIRE. En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du bouton (ou du donneur).
 - 8.14. LES PARTAGES MULTIPLES. Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.
 - 8.15. LES JOUEURS SORTANTS. Un joueur éliminé est annoncé par le croupier et doit quitter la table. En l'absence de croupier il doit s'annoncer aux responsables. Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table de tournoi.
 - 8.16. DEUX SORTANTS SIMULTANES. Si deux joueurs sont éliminés en même temps, celui ayant possédé le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé.
 - 8.17. ANNONCER LES ERREURS. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à signaler et aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.
9. L'EFFET RETROACTIF :
- 9.1. LA FIN D'UNE MAIN. Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : avec croupiers le coup suivant commence au mélange des cartes et sans croupier le coup suivant commence au moment de l'attribution du pot.
 - 9.2. LA FIN D'UN TOUR D'ENCHERES. Rappel : lors d'un tour d'enchère, le pot est considéré comme complet lorsque toutes les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.
10. LE CHIP RACE :
- 10.1. LA PLACE N° 1. Le chip race est effectué en commençant par la place n° 1 (premier joueur à gauche du croupier) et ceci quelque soit la position du bouton. Sans croupier et en l'absence de numéro sur la table, il est effectué en commençant par le premier joueur à gauche du bouton (le bouton ayant été positionné pour la reprise après le chip race). Il est alors distribué aux joueurs une carte par jeton supplémentaire.
 - 10.2. LA DISTRIBUTION DES CARTES. Les cartes sont distribuées découvertes et en bloc joueur par joueur : un joueur avec 3 jetons supplémentaires recevra par exemple ses 3 cartes en même temps.
 - 10.3. LE NOMBRE DE JETONS SUPERIEURS. Le nombre total des jetons supérieurs qui seront distribués est calculé sur l'ensemble des jetons inférieurs restant sur la table, arrondi au-dessus.



- 10.4. LA HIERARCHIE DES CARTES. Les meilleures cartes recevront un jeton supérieur. En cas d'égalité l'ordre hiérarchique est le suivant: Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.
- 10.5. UN JETON SUPERIEUR AU MAXIMUM. Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les deux plus fortes cartes ou mieux.
- 10.6. ON NE PEUT ETRE ELIMINE PAR UN CHIP RACE. Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques jetons, le joueur participe au chip race normalement mais reçoit automatiquement l'un des jetons redistribués aux joueurs et ceci quelque soient les cartes qu'il reçoit pendant l'opération.
- 10.7. LES JETONS INFERIEURS TARDIFS. Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont déjà été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont donc retirés du tournoi.

11. SUR LA TABLE :

- 11.1. LES CARTES VISIBLES. Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table et être visibles. Toute conséquence sur le jeu sera arbitrée au détriment du joueur fautif si les cartes étaient à l'extérieur du bord de la table ou si elles étaient invisibles pour le croupier ou le donneur. Rappels : les autres joueurs sont, eux, tenus de se rappeler des personnes encore présentes dans la main.
- 11.2. LES JETONS VISIBLES. Les jetons doivent rester sur la table, même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) sans l'autorisation des managers est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné sans avertissement.
- 11.3. LES JETONS LISIBLES. Les jetons peuvent être rangés librement mais de manière à ce que tous les adversaires puissent en deviner le montant approximatif (pas de jetons cachés, ni de tas en vrac, ni de piles aux couleurs dans le désordre). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.
- 11.4. LES OBJETS DIVERS. Le directeur de tournoi et l'ensemble de son personnel restent libres d'estimer la gêne que peuvent occasionner (ou pas) les objets, nourritures et autres boissons posés sur la table et d'en demander le retrait.

12. L'ETHIQUE :

- 12.1. LE RESPECT. Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par l'arbitrage : sanction.
- 12.2. SE TAIRE HORS DU COUP. Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : sanction.
- 12.3. LE RABBIT HUNTING. Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau (le "rabbit hunting") : sanction.
- 12.4. GENER LE TOURNOI. Toute attitude excessive pouvant gêner le confort des autres participants peut donner lieu à des sanctions sur le libre jugement des managers (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, attitudes etc....).



- 12.5. LA LANGUE UTILISÉE. Les deux seules langues officiellement autorisées sont la langue du pays où se situe le tournoi et l'anglais.
- 12.6. COMMUNIQUER AVEC UN APPAREIL. Concernant les communications audio (comme répondre oralement au téléphone) le joueur est tenu de s'éloigner de la table pour ne pas déranger le cours du jeu. Rappel : est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone ou ayant communiqué pendant le coup par l'intermédiaire d'un appareil quelconque.
- 12.7. SOUS JOUER OU PASSER DES JETONS. 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. Donner des jetons entraîne une sanction sans avertissement pour les deux joueurs concernés.
- 12.8. DEVOILER UNE MAIN PASSEE. Une main montrée à une personne avant d'être jetée (fold) doit l'être à tous (« show one – show all ») mais en vérifiant qu'aucun des joueurs encore en lice ne soit avantagé par cette révélation pendant un tour d'enchères. En général la main sera dévoilée après le tour d'enchère. Si la main a été montrée à un joueur n'ayant pas encore misé, le coupable sera sanctionné, la main sera dévoilée à tous et les mises du tour d'enchères en cours seront rejouées.

13. LES SANCTIONS :

- 13.1. LA HIERARCHIE DES SANCTIONS. Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :
- Avertissement (warning) avec suspension d'une main.
 - Suspension momentanée du tournoi pendant 1,2,3 ou 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevés. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
 - Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.
- Le directeur du tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, le Directeur de Tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

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