



PCP
Poker Club Ploërmel

REGLEMENT DES TOURNOIS DE POKER

1-CONCEPTS GÉNÉRAUX

1.1	REGLE DE BASE - MISE A DISPOSITION DU REGLEMENT ET ESPRIT DU JEU	Page 3
1.2	RESPONSABILITE DES JOUEURS - REGLE GENERALE	Page 3
1.3	MATERIEL A LA TABLE	Page 3
1.4	INTERDICTION AUX MINEURS	Page 3
1.5	LANGUE OFFICIELLE	Page 3
1.6	TERMINOLOGIE ET GESTES	Page 3
1.7	RECLAMATIONS	Page 3
1.8	RETARDS	Page 4
1.9	JOUEUR SORTANT	Page 4
1.10	SORTANTS SIMULTANES	Page 4

2. ASSIGNATION DES SIEGES, CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES

2.1	SIEGES ALEATOIRES	Page 4
2.2	LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE	Page 4
2.3	ÉQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)	Page 4
2.4	FERMETURE DE TABLES	Page 5
2.5	LE DROIT AU BOUTON	Page 5
2.6	NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE	Page 5
2.7	JEU EN MAIN PAR MAIN	Page 5

3. PRATIQUES GENERALES

3.1	NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU	Page 6
3.2	COLOR UP ET CHIP RACE	Page 6
3.3	LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES	Page 6
3.4	CHANGEMENT DE JEU - CARTES SUR LA TABLE	Page 7
3.5	DEMANDE DU TIME	Page 7
3.6	RABBIT HUNTING	Page 7
3.7	TRANSPORT DE JETONS	Page 7

4. AVANT LE JEU

4.1	PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE	Page 7
4.2	BOUTON MORT	Page 8
4.3	BOUTON EN HEADS-UP	Page 8

5. LA REGULARITE DE LA DONNE

5.1	ASSISTANCE A LA DONNE	Page 8
5.2	MELANGE DES CARTES	Page 8
5.3	FEUILLE MORTE	Page 8
5.4	PAQUET DE CARTES IRREGULIER	Page 8

6. ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE

6.1	LA FAUSSE DONNE	Page 9
6.2	LA REPETITION DES FAUSSES DONNES	Page 9
6.3	LES CARTES RETOURNEES	Page 9
6.4	LES CARTES TOMBEES DE LA TABLE	Page 9
6.5	LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN	Page 9
6.6	PAS DE CARTE FLASHEE	Page 9
6.7	LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUT FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES	Page 10
6.8	LE BOUTON PEUT RECEVOIR SA DEUXIEME CARTE TANT QU'IL N'A PAS AGIT	Page 10

7. ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP

7.1	UNE ERREUR N'ANNULE PAS LE COUP	Page 10
7.2	LE TABLEAU PREMATURE	Page 10
7.3	LES ERREURS AU FLOP	Page 10
7.4	LA TURN PREMATUREE	Page 11
7.5	LA RIVER PREMATUREE	Page 11
7.6	LE TABLEAU ENLEVE PREMATUREMENT	Page 11
7.7	PAQUET ET MUCK MELANGES	Page 11
7.8	LES CAS QUI ANNULENT LE COUP	Page 11

8. LES CARTES MORTES

8.1	LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES	Page 11
8.2	MAINS NON-PROTEGEES	Page 11
8.3	CARTES JETEES INDISCERNABLES	Page 12
8.4	CARTES JETEES DISCERNABLES	Page 12
8.5	CARTES JETEES SUR UN JEU NON PROTEGE	Page 12
8.6	EXPOSER SA MAIN	Page 12

9. MISES ET RELANCES

9.1	LE MONTANT TOTAL	Page 12
9.2	MISES SES JETONS	Page 12
9.3	JOUER A SON TOUR	Page 13
9.4	L'ANNONCE VERBALE PREVAUT	Page 13
9.5	METHODES DE RELANCE	Page 13
9.6	MONTANT DE LA RELANCE	Page 14
9.7	RELANCE A TAPIS PRE-FLOP INFERIEURE A LA GROSSE BLINDE	Page 14
9.8	MISE A TAPIS PRE-FLOP INFERIEURE A LA RELANCE MINIMALE	Page 15
9.9	OUVERTURE POST-FLOP A TAPIS INFERIEURE A LA GROSSE BLINDE	Page 15
9.10	MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE	Page 15
9.11	JETON UNIQUE DE VALEUR SUPERIEURE	Page 15
9.12	JETONS MULTIPLES	Page 16
9.13	NOMBRE DE RELANCES	Page 16
9.14	COMPTER LES JETONS	Page 16
9.15	JOUER 'IN THE DARK'	Page 16
9.16	LE POT COMPLET	Page 16
9.17	DECLARATIONS CONDITIONNELLES	Page 16
9.18	LES ACTIONS MAL COMPRISES	Page 17
9.19	RELANCE BLOQUEE	Page 17
9.20	INTERDICTION DE JETER QUAND AUCUNE MISE N'EST ATTENDUE	Page 17
9.21	JETONS OUBLIES A TAPIS	Page 17

10. FIN D'UN COUP

10.1	MONTRER SES CARTES SUR UN COUP FINI SANS ABATTAGE	Page 17
10.2	TUER LA MAIN GAGNANTE	Page 17
10.3	LES CARTES ONT RAISON	Page 18
10.4	FACE VISIBLE EN CAS DE TAPIS	Page 18
10.5	ABATTAGE	Page 18
10.6	DEMANDE DE CONTROLER LES CARTES A L'ABATTAGE	Page 18
10.7	POTS EXTERIEURS	Page 18
10.8	JETON INDIVISIBLE	Page 19
10.9	RECLAMER LE POT	Page 19
10.10	CARTES JETEES TROP RAPIDEMENT	Page 19

11. ETHIQUE ET SANCTIONS

11.1	SANCTIONS ET DISQUALIFICATION	Page 19
11.2	LA HIERARCHIE DES SANCTIONS	Page 19
11.3	PAS DE REVELATION	Page 20
11.4	PENALITES EN CAS DE REVELATION INTENTIONNELLE	Page 20
11.5	CARTES MONTREES	Page 20
11.6	ÉTHIQUE	Page 20
11.7	MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX	Page 20

1.11 REGLE DE BASE - MISE A DISPOSITION DU REGLEMENT ET ESPRIT DU JEU

L'organisateur du tournoi a l'obligation de tenir le règlement à disposition des participants, y compris les règles locales si il y en a.

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

1.12 RESPONSABILITE DES JOUEURS - REGLE GENERALE

La participation à un tournoi vaut pleine et entière acceptation de son règlement, dont le joueur doit prendre connaissance. Tout participant se doit de respecter l'organisation, les autres joueurs, la presse et le public

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

1.13 MATERIEL A LA TABLE

Il est interdit de communiquer par téléphone à la table de poker. Les sonneries et musiques ne doivent pas être audibles des autres joueurs. **La cigarette électronique est interdite dans la salle. Les joueurs sont priés de sortir pour vapoter.** Les règles maison sont appliquées concernant les autres formes d'appareils électroniques qui ne doivent en aucun cas créer de dérangement.

L'utilisation de « Card Guard » est recommandée pour protéger les cartes, toutefois un « Card Guard » doit être de taille raisonnable, ne pas être de nature à pouvoir choquer un autre participant (signe religieux, objet à connotation irrespectueuse...) et ne pas gêner la bonne visibilité des cartes et des jetons du joueur.

1.14 INTERDICTION AUX MINEURS

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

1.15 LANGUE OFFICIELLE

Seul le français est officiel. Si un joueur non francophone participe, l'anglais sera toléré pendant un tournoi.

1.16 TERMINOLOGIE ET GESTES

Les termes officiels sont simples. Il est impossible de se méprendre sur leur utilisation, et ils sont consacrés par l'usage : je mise (bet), je relance (raise), je paye ou je suis (call), je passe ou je jette (fold), parole (check), tapis (all in). L'utilisation de termes qui n'entrent pas dans cette nomenclature est un risque pour le joueur car il peut aboutir à une décision différente de l'action prévue par celui-ci. Il est donc de la responsabilité du joueur d'être extrêmement clair dans ses annonces. Il est convenu que taper plusieurs fois sur la table signifie « parole » ou « check ». De la même façon, miser ses jetons de façon non habituelle pourra entraîner des incompréhensions et être jugé par les responsables du tournoi d'une façon différente du choix initial envisagé par le joueur.

1.17 RECLAMATIONS

Le Directeur de Tournoi et les Floors sont seuls responsables des décisions prises. Leurs décisions sont irrévocables et aucune réclamation ne sera acceptée. De même, aucune réclamation ne peut être faite auprès d'un quelconque tiers (personne ou organisme extérieur).

1.18 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 quatrième niveau. Durant son retard, les cartes du joueur lui sont distribuées et ses blindes sont prélevées. Les préinscriptions sont fortement conseillées. Les enregistrements tardifs avec un stack complet sont à éviter. Dans un tournoi en plusieurs journées, il est admis qu'un joueur qualifié à l'issue du premier jour ne sera pas éliminé avant la disparition de ses jetons en cas d'absence.

1.19 JOUEUR SORTANT

Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon au Directeur de Tournoi. Un joueur peut toutefois quitter le tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ses jetons sont maintenus en jeu (les blindes tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus. Il est recommandé aux joueurs qui s'absentent longtemps de prévenir le Directeur de Tournoi. Si un joueur annonce un départ définitif, il faut lui demander d'aller le confirmer au responsable du tournoi. Dans ce cas, ses jetons sont retirés du tournoi et il est classé comme sortant au moment de son annonce. Un Directeur de Tournoi peut considérer qu'un joueur abandonne même si ce dernier ne l'a pas clairement annoncé s'il dispose d'un faisceau d'indices suffisant (ex : le dernier jour d'un tournoi le joueur quitte la salle en annonçant qu'il a un avion à prendre).

1.20 SORTANTS SIMULTANES

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

2. ASSIGNATION DES SIEGES, CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES

2.1 SIEGES ALEATOIRES

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

2.2 LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE

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

2.3 ÉQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)

Généralités

En début de tournoi le jeu sera stoppé sur toute table ayant au moins trois joueurs de moins qu'une autre table, en attente de fermeture ou de rééquilibrage. En fin de tournoi et sur un nombre de tables prédéterminées, le jeu sera stoppé à partir d'une différence de deux joueurs.

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

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

Statut du joueur déplacé

Lors d'un équilibrage de table, le joueur choisi pour être déplacé est toujours la future grosse blinde. Sur sa nouvelle table, il est positionné afin de payer la grosse blinde le plus vite possible sur sa nouvelle table.

EN TOUT ETAT DE CAUSE LA REGLE PRIMORDIALE A RESPECTER EST : la grosse blinde doit avancer au joueur suivant ET on ne peut enlever à quiconque le droit de parler en dernier (d'être dealer). Cette règle servira à juger tous les litiges et notamment des cas spéciaux (voir plus loin). Si cette règle n'a pas été respectée et qu'un coup s'est joué (VOIR actions substantielles), on ne peut revenir en arrière sur les blindes.

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

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

S'il entre en petite blinde, il ne peut jouer que s'il occupe la place de l'ancienne grosse blinde (celui-ci ayant été éliminé au coup précédent) et il assumera la petite blinde, même s'il était déjà de blinde le coup précédent sur son ancienne table puisque les deux règles d'avance de la grosse blinde (à sa gauche) et de droit au bouton (à sa droite) sont respectées.

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

Cas Spécial : le bouton avance bien mais le BB recule ! Cette situation peut arriver même en respectant la règle primordiale, exemple : place 1 = donneur / place 2 = SB / places 3 et 4 = vides / place 5 = BB ... et BB saute ! ... Plus trois nouveaux joueurs sont assis aux places 3, 4 et 5 ... Cela donne ensuite : place 2 = donneur / place 3 = SB / place 4 = BB

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

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

2.4 FERMETURE DE TABLES

L'ordre de fermeture des tables sera prédéterminé et l'information sera disponible pour les participants. Le Directeur de Tournoi peut toutefois le modifier en cas de nécessité, en prenant soin d'informer les joueurs. Le placement des joueurs issus d'une table fermée obéira à la règle énoncée à l'article 2.3 (équilibrage des tables).

2.5 LE DROIT AU BOUTON

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

2.6 NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE

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

2.7 JEU EN MAIN PAR MAIN

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

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

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

Le début du « main par main » est annoncé « à la fin du coup en cours, le jeu se déroulera en main par main ». Toutes les tables doivent attendre le signal de fin du coup sur l'ensemble des tables pour débiter un nouveau coup. Lorsqu'un joueur

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

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

3. PRATIQUES GENERALES

3.1 NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU

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

3.2 COLOR UP ET CHIP RACE

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

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

Le chip race est la dernière partie du color up quand il ne reste que des jetons supplémentaires (ne permettant pas un échange à valeur exacte). Il démarre toujours du siège 1. Les joueurs peuvent assister au chip race si le directeur de tournoi l'autorise. Le chip race ne peut pas être effectué par des joueurs, il doit être supervisé par un floor.

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

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

Lorsqu'un échange total est prévu, et pour faciliter le travail de Color Up, le directeur de tournoi peut en faire l'annonce au début du tour précédant l'échange et conseiller à tous les joueurs, sans porter préjudice au déroulement du jeu, de faire l'échange de leurs jetons de petites valeurs qui doivent être enlevées avec le joueur ayant le plus gros stack ou ayant le plus de monnaie. De cette façon, le responsable de tournoi pourra faire un échange de jetons pendant le jeu et ne procéder qu'au chip race des derniers jetons dans les modalités vues ci-dessus qu'au dernier moment.

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

3.3 LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES

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

3.4 HANGEMENT DE JEU - CARTES SUR LA TABLE

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

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

3.5 DEMANDE DU TIME

Quand un délai raisonnable s'est écoulé (selon l'usage, ce délai dépend de l'importance du coup à jouer et n'est jamais inférieur à une minute), le « Time » peut être demandé. Cette demande peut être faite par tout joueur en jeu dans le tournoi ou un responsable du tournoi. Le « Time » doit être validé par l'arrivée du floor et peut être refusé par ce dernier s'il estime que la demande est faite trop rapidement.

Le joueur qui hésite se verra donner 60 secondes pour prendre une décision, les 5 dernières secondes étant décomptées à haute voix. Cette durée peut être modifiée si le floor le juge nécessaire. Si le joueur n'a toujours pas agi à la fin du décompte, sa main sera brûlée. S'il agit au moment de la fin du décompte, sa décision sera prise en considération.

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

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

3.6 RABBIT HUNTING

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

3.7 TRANSPORT DE JETONS

Sauf indication inverse du Directeur de Tournoi, les joueurs ne peuvent porter ou transporter les jetons de tournoi d'une manière où ils ne sont pas visibles. Un joueur qui agit de la sorte annule les jetons et risque l'élimination. Les jetons annulés seront retirés du jeu. Ceci est valable même pour une pause de courte durée. Si possible, l'organisation mettra à disposition des joueurs devant changer de table des supports de jetons pour faire ce déplacement.

4. AVANT LE JEU

4.1 PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE

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

NB : cette règle fait partie de celles qui diffèrent régulièrement, n'hésitez pas à vous renseigner avant de disputer un tournoi.

Un joueur doit être assis à portée de sa place pour conserver sa main vivante, pour demander le « Time »... Cela signifie qu'il doit pouvoir toucher son siège sans se déplacer.

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

Un joueur qui utilise son téléphone ou un autre objet électronique de façon active verra sa main jetée automatiquement, et cela même s'il est à tapis. De plus, le joueur pourra être sanctionné si ce n'est pas son tour de jeu.

4.2 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 ne peut pas y avoir de petite blinde dans un coup.

La petite blinde est éliminée : il y a bouton mort, l'ancienne grosse blinde devient petite blinde, l'ancien UTG devient grosse blinde et l'ancien bouton donne les cartes. La grosse blinde est éliminée : il n'y a pas bouton mort, l'ancienne petite blinde devient bouton et l'ancien UTG devient grosse blinde toute seule. Les deux blindses sont éliminées ensemble : il y a bouton mort, l'ancien UTG devient grosse blinde toute seule et l'ancien bouton donne les cartes.

4.3 BOUTON EN HEADS-UP

En Heads-Up, la petite blinde est au bouton et parle en premier avant le flop, en dernier après le flop. Lorsque le Heads-up commence, le bouton doit être placé devant celui des deux joueurs qui a payé la grosse blinde en dernier, en vertu de la règle qui veut qu'un joueur ne doit pas payer deux fois de suite la grosse blinde. Les cartes sont données en commençant par la grosse blinde.

5. LA REGULARITE DE LA DONNE

5.1 ASSISTANCE A LA DONNE

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

5.2 MELANGE DES CARTES

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

Si toutefois il n'y a qu'un jeu de cartes, il devra être mélangé avant la donne par le donneur qui le fait couper par son voisin de droite, ce dernier laissant 2 tas comportant chacun au moins 3 cartes. Dans tous les cas, il n'est pas admissible qu'un seul joueur quel qu'il soit manipule les cartes entre deux coups (mélange et coupe).

5.3 FEUILLE MORTE

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

5.4 PAQUET DE CARTES IRREGULIER

S'il apparaît en cours de donne que le paquet de carte n'est pas régulier (présence d'une carte à dos différent, présence d'une carte en double, présence d'un joker ou toute autre carte différente ...), la donne est annulée et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça arrive à la turn : on redonne les blindses et les mises à leurs propriétaires avant de redistribuer le coup. Cela ne remet nullement en cause les coups précédents qui sont terminés et donc validés (voir la règle 10.9 « Réclamer le Pot »).

Si deux paquets sont utilisés et qu'il apparaît en cours de donne que les deux paquets ont été utilisés dans la même donne, le coup est annulé uniquement si le coup n'est pas récupérable (des actions ont été faites avec les cartes des deux paquets) et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça arrive à la turn : on redonne les blindses et les mises à leurs propriétaires avant de redistribuer le coup. Si le coup est récupérable (cas d'un joueur à tapis pré flop pour lequel le 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. ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE

6.1 LA FAUSSE DONNE

Il y a automatiquement fausse dans les cas suivants :

L'une des deux premières cartes distribuées est retournée,

Deux cartes ou plus ont été retournées,

Au moins une carte a été distribuée à un siège qui ne devait pas en recevoir, □ un joueur a été oublié par le donneur,

Le nombre de cartes distribuées incorrect (3 cartes ou une seule à un joueur).

Le joueur au bouton peut recevoir deux cartes consécutives (cf. 6.3)

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

Le fait de faire un fausse donne implique de recommencer intégralement le coup. Donc un joueur qui aurait été absent en début de donne mais présent une fois celle-ci constatée pourra jouer le coup issu de la nouvelle donne.

6.2 LA REPETITION DES FAUSSES DONNES

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

6.3 LES CARTES RETOURNEES

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

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

6.4 LES CARTES TOMBEEES DE LA TABLE

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

6.5 LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN

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

6.6 PAS DE CARTE FLASHEE

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

EN TOUT ETAT DE CAUSE :

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

Si des actions substantielles (voir §6.7) ont été faites avant que l'erreur ne soit vue, le jeu continue.

6.7 LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUT FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES

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

-Deux actions consécutives dont l'une au moins implique la mise de jetons avant qu'on s'en aperçoive (call + fold, check + bet...)

-Trois actions quelles qu'elles soient sont effectuées avant qu'on s'en aperçoive

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

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

6.8 LE BOUTON PEUT RECEVOIR SA DEUXIEME CARTE TANT QU'IL N'A PAS AGIT

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

7. ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP

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

7.1 UNE ERREUR N'ANNULE PAS LE COUP

Toute erreur constatée n'annule pas les mises qui précèdent le tour d'enchère de la faute (ex : les mises pré flop sont conservées en cas d'erreur du flop, les mise à la turn sont conservées en cas d'erreur à la river). Si des actions substantielles ont été faites avant que l'erreur ne soit vue, le jeu continue tel quel. Dans la mesure du possible, priorité sera donnée à faire apparaître par la suite les cartes qui devaient réellement arriver.

7.2 LE TABLEAU PREMATURE

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

7.3 LES ERREURS AU FLOP

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

Flop sans carte brûlée : Si la première carte est identifiable, elle est désignée brûlée et le donneur tire une quatrième carte. Si elle n'est pas identifiable, les 3 cartes du flop sorti sont mélangées pour déterminer la carte brûlée et la carte suivante est placée comme troisième carte du flop. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.

Flop avec deux cartes brûlées : Si les cartes sont identifiables, la deuxième brûlée devient première du flop et la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si elle n'est pas identifiable, les cartes du flop sorti (y compris les deux cartes brûlées) sont mélangées pour brûler une carte avant le flop, tirer un nouveau flop et brûler une carte avant le turn. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.

Flop à 4 cartes (après la carte brûlée) : Si les cartes sont identifiables, la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si seule la carte brûlée est identifiable, les 4 cartes sorties sont mélangées pour tirer un nouveau flop et la carte brûlée de la turn. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.

Flop prématuré : si la carte brûlée est indentifiable, les autres cartes du flop sorti et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop sans carte brûlée. Si la carte brûlée n'est pas indentifiable, toutes les cartes sorties et les cartes restant à distribuer sont ménagées pour tirer un nouveau flop avec carte brûlée. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil d'un floor.

7.4 LA TURN PREMATUREE

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

7.5 LA RIVER PREMATUREE

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

Note : Les erreurs signalées aux sections 7.1 à 7.5 peuvent se cumuler si le donneur multiplie les erreurs, et ce sans remettre en cause la validité du coup. Dans ce cas, le donneur devra être averti.

7.6 LE TABLEAU ENLEVE PREMATUREMENT

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

7.7 PAQUET ET MUCK MELANGES

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

7.8 LES CAS QUI ANNULENT LE COUP

En plus des cas évoqués dans la règle 6.1, un coup peut être annulé dans les cas suivants :

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

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

8. LES CARTES MORTES

8.1 LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES

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

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

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

8.2 MAINS NON-PROTEGEES

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

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

Exception : sur le principe du « gross misunderstanding » (voir dans l'article 9.4 « L'annonce verbale prévaut »), un directeur de tournoi peut rendre les jetons de la dernière mise à un joueur en fonction des circonstances s'il est susceptible d'être éliminé sans pouvoir jouer.

8.3 CARTES JETEES INDISCERNABLES

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

8.4 CARTES JETEES DISCERNABLES

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

8.5 CARTES JETEES SUR UN JEU NON PROTEGE

Si un joueur jette ses cartes sur le jeu non protégé d'un adversaire, le responsable du tournoi doit faire ce qu'il peut pour les identifier. Si c'est possible, le jeu du joueur qui n'a pas jeté reste en jeu mais reçoit une sanction pour ne pas avoir protégé ses cartes (voir règle 8.1 « les joueurs sont responsables de leurs cartes »). S'il n'est pas possible d'identifier les cartes, ou si les cartes ont été mélangées au rebus, le jeu du joueur est considéré comme mort. Que la faute soit intentionnelle ou non, le joueur qui a jeté ses cartes devra être sanctionné.

8.6 EXPOSER SA MAIN

Si le joueur dont c'est le tour de jouer expose sa main sans aucun commentaire au milieu de la table, il sera sanctionné après le coup pour avoir dévoilé son jeu prématurément mais son acte ne recevra aucune interprétation. Le joueur devra préciser ses intentions qui seront validées comme un fold ou un call. De manière générale et pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les managers appliqueront après le coup un niveau de sanction proportionnel à la confusion créée à la table.

9. MISES ET RELANCES

9.1 LE MONTANT TOTAL

Toute annonce d'une relance sera automatiquement traduite par la somme totale ("Plus 4000" ou "Relance de 4000" seront par exemple traduit en "Relance pour un montant total de 4000").

Une annonce d'un montant abrégé sera interprétée selon la valeur du pot. Si un joueur annonce « 5 » alors que le pot représente moins de 5000, cela sera interprété comme 500 alors que la même annonce alors que le pot représente 5000 ou plus, cela sera interprété comme 5000 (sauf dans le cas de présence de jetons de valeur 5 ou une annonce « 5 » vaudra 5 !) Exception : une annonce de relance complète et claire avec dans l'ordre le montant du call et le montant de la relance pourra être tolérée si exceptionnelle. Attention, cette exception n'est valable qu'en cas d'annonce de relance sans annonce de montant avant la double action.

9.2 MISES SES JETONS

Les mises doivent être faites clairement vers l'avant, à une distance accessible et facilitant le bon déroulement du jeu mais sans atteindre ni approcher le pot central. Un joueur misant volontairement de manière gênante pour le bon déroulement du jeu sera sanctionné. Un joueur désirant reprendre de la monnaie suite à une mise doit avoir annoncé clairement le montant de sa mise. Sans annonce, la mise est considérée comme totale et les différentes règles (50%, jetons identiques multiples, jeton unique...) s'appliquent.

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

9.3 JOUER A SON TOUR

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

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

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

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

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

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

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

9.4 L'ANNONCE VERBALE PREVAUT

Si elles sont faites avant ou en même temps que le mouvement des jetons, les annonces verbales prévalent : un « call » annoncé sera toujours considéré comme un call même si un joueur envoie plus du double de la mise minimum au milieu. Inversement, même s'il met moins de la mise et annonce une relance, le joueur sera obligé de mettre le minimum de relance.

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

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

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

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

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

Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet 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.

9.5 METHODES DE RELANCE

Une relance peut être faite de trois manières :

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

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

- En annonçant le montant total avant le geste de mise des jetons entre les jetons du joueur et le pot.

- En annonçant « Relance » (ou « Raise ») puis en posant ses jetons en complétant éventuellement le montant du call puis en ajoutant en une seule fois le montant de la relance. Si le joueur pose des jetons qui ne correspondent pas à un call, ces

jetons seront interprétés comme le montant total de sa mise (et seront corrigés s'ils ne correspondent pas au moins à une relance minimum).

Si un joueur met le montant du call ou un autre montant inférieur au minimum de relance sans annoncer son intention de relancer, la mise reste un « call », la règle des 50% est applicable à ce cas (voir règle 9.6).

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

Exception : voir point 2 du 9.10 -> Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée sans intention d'action (relance, call...) : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix. L'abus sera sanctionné.

9.6 MONTANT DE LA RELANCE

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 petite blinde n'est jamais considérée comme une mise.

EXEMPLES :

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

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

La règle des 50% s'applique tout le temps : si un joueur place une relance de 50% ou plus de la mise précédente mais moins que la mise minimale, la relance est validée au montant minimum et il doit compléter. Si un joueur met moins de 50% de la relance minimale, il ne peut compléter pour atteindre ce montant minimal que s'il avait annoncé une relance. Sinon, son action sera considérée comme un call.

EXEMPLES :

Post flop, le joueur A a misé 100. Le joueur B n'annonce rien et engage 150. Comme il a engagé 50% de la mise en plus, il doit compléter à 200 pour valider sa relance, même s'il a voulu juste suivre.

Post flop, le joueur C a misé 100. Le joueur D n'annonce rien et mise 125. Comme il a engagé moins de 50% de la mise en plus, il doit reprendre 25 pour réduire son engagement à 100 et juste suivre, même s'il a voulu relancer.

Post flop, le joueur E a misé 100. Le joueur F annonce qu'il relance et mise 125. Il doit compléter en ajoutant 75 pour atteindre la relance minimum, qui est de 200, même s'il a voulu relancer au-delà. (cela illustre aussi la Règle 9.4).

9.7 RELANCE A TAPIS PRE-FLOP INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE

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

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

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

EXEMPLES :

Blindes 5.000/10.000. Le joueur de petite blinde a un tapis de 3.000. Il mise son tapis. Le joueur de grosse blinde mise 10.000. On se retrouve avec un pot principal de 6.000 (2 x 3.000) et un pot extérieur de 7.000 qui est immédiatement rendu au joueur de grosse blinde.

Blindes 5.000/10.000. Le bouton ouvre pour son tapis de 3.000. Le joueur de petite blinde doit au moins compléter à hauteur de la grosse blinde (10.000) pour disputer le pot et donc le tapis du bouton. Si le joueur de petite blinde complète à 10.000 et le joueur de grosse blinde check, on se retrouve avec un pot principal de 9.000 (3 x 3.000) et un pot extérieur de 14.000 (2 x 7.000) qui sera disputé entre la petite blinde et la grosse blinde.

9.8 MISE A TAPIS PRE-FLOP INFÉRIEURE A LA RELANCE MINIMALE

Toute mise à tapis d'un joueur inférieure à la relance minimale ne peut être considérée comme une relance même si le montant est supérieur à la précédente mise. Les joueurs parlant après dans ce tour d'enchères peuvent soit suivre du montant de son tapis soit le relancer au moins du montant de la dernière mise valable. Voir la règle 9.20 « Relance bloquée » pour les cas particuliers.

9.9 OUVERTURE POST-FLOP A TAPIS INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE

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

9.10 MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur (selon la règle 9.4 « L'annonce verbale prévaut »).

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

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

- Mise d'ouverture insuffisante (« underbet ») : s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur la grosse blinde (que nul n'est censé ignorer).

- Mise pour suivre insuffisante (« undercall ») :

- Si seulement deux joueurs restent en jeu dans la main en cours, la mise devra obligatoirement être complétée,

- Si la mise fait suite à la première mise dans le tour de mise d'un pot à plusieurs joueurs, la mise devra obligatoirement être complétée,

- Dans les autres cas, le directeur de tournoi doit statuer sur l'action à imposer ou non au fautif entre compléter ou abandonner sa mise, en particulier dans le cas où cette erreur a des conséquences graves (comme de faire exposer une main adverse).

- Si plusieurs « undercalls » consécutifs ont lieu, le premier doit corriger son action (comme prévu ci-dessus) et le directeur de tournoi doit statuer sur l'action à imposer ou non au(x) joueur(s) suivant(s).

Exemple 1 : sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 8000 et B avance 2000 sans annonce. Comme A a ouvert les enchères, B devra payer les 8000.

Exemple 2 : sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 2000 et B relance à 8000. C avance 2000 sans annonce. Comme B n'a pas ouvert les enchères, C aura normalement le choix entre payer les 8000 et abandonner sa mise.

Exemple 3 : sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 2000 et B relance à 8000. C annonce « Call » (éventuellement en avançant 2000). Comme C a fait une annonce verbale, il doit payer 8000.

Relance insuffisante (« underraise ») : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call). Tenir compte avant cela des règles du jeton unique et des jetons multiples (voir les articles 9.11 « Jeton unique de valeur supérieure » & 9.12 « Jetons multiples »).

9.11 JETON UNIQUE DE VALEUR SUPERIEURE

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

Attention, le fait de placer un seul jeton de valeur nettement inférieure n'est pas une méthode correcte pour payer. Cela doit entraîner une pénalité même si cela sera normalement interprété comme un call complet.

9.12 JETONS MULTIPLES

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

Dans tous les autres cas, une mise de plusieurs jetons (identiques ou pas) est une mise à hauteur de la valeur total des jetons.

La règle des jetons multiples doit être appliquée même si le joueur en question a déjà misé des jetons pendant ce même tour d'enchères (ses blindes ou ses mises antérieures sont déjà sur la table).

Autre exemple : sur des blindes 100/200, si un joueur ouvre à 1200 et que le suivant mise 2 jetons de 1000 sans aucune annonce, cette mise sera considérée comme un call et non une relance insuffisante.

9.13 NOMBRE DE RELANCES

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

9.14 COMPTER LES JETONS

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

NB : le fait d'annoncer « Tapis » étant une mise, le joueur qui a fait tapis doit bien annoncer le montant du tapis misé sur la demande d'un adversaire encore en lice.

Dans tous les autres cas (jetons restants devant un joueur, différence à rajouter pour suivre, montant total du pot) aucune obligation n'est faite aux joueurs de compter quoi que ce soit. Un joueur peut par contre demander à ce que le pot soit bien étalé sur la table pour en faciliter le compte.

Pour le décompte du tapis d'un joueur, on rappelle que les jetons doivent être correctement rangés devant le joueur (de préférence en piles de 20 jetons) – voir §3.3.

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

9.15 JOUER 'IN THE DARK'

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

9.16 LE POT COMPLET

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

9.17 ACTIONS SIMULTANÉES

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

9.17 DECLARATIONS CONDITIONNELLES

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

9.18 LES ACTIONS MAL COMPRISES

Toute action mal interprétée par un donneur n'engage pas son auteur. Toute erreur sur un comptage de la part du donneur ou d'un joueur initial n'enlève en rien les responsabilités des joueurs suivants. C'est aux joueurs suivants de vérifier l'exactitude des informations données en amont et ils restent responsables de leurs actions. Le directeur de tournoi pourra dans quelques cas rares impliquant des différences conséquentes et sur son seul jugement, utiliser ici la règle 1.1 « L'esprit du jeu avant tout » et uniquement à l'avantage du joueur trompé par les informations. Toute action mal interprétée sera maintenue telle que comprise si elle est suivie d'actions substantielles (voir définition dans le chapitre « La donne ») avant que le malentendu ne soit constaté et si les règles de mise et de relance sont respectées.

9.19 RELANCE BLOQUEE

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

Ainsi :

Tout joueur qui souhaite payer le tapis doit normalement mettre le montant du tapis.

Tout joueur qui souhaite relancer doit relancer au moins du montant de la dernière relance.

Si aucun joueur ne relance, le joueur qui a fait la dernière relance sera 'bloqué' et ne pourra pas relancer le coup quand son tour viendra.

EXEMPLES :

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

Blindes 50/100, A relance à 225 et B fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 350 [225+125], le tapis de B n'est pas une relance. C fait tapis pour 400. Bien que le tapis de C ne soit pas une relance par rapport au tapis de B, si un joueur call à 400, A peut relancer le coup puisque lorsque son tour revient, sa relance à 225 fait face à une mise de 400 qui est considérée comme une sur relance.

9.20 INTERDICTION DE JETER QUAND AUCUNE MISE N'EST ATTENDUE

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

9.21 JETONS OUBLIES A TAPIS

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

10. FIN D'UN COUP

10.1 MONTRER SES CARTES SUR UN COUP FINI SANS ABATTAGE

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

10.2 TUER LA MAIN GAGNANTE

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

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

10.3 LES CARTES ONT RAISON

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

10.4 FACE VISIBLE EN CAS DE TAPIS

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

10.5 ABATTAGE

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

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

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

Note : Seuls les joueurs ayant suivi une mise ou une relance peuvent demander à voir le jeu du dernier adversaire ayant misé ou relancé et seulement le sien.

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

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

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

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

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

10.6 DEMANDE DE CONTROLER LES CARTES A L'ABATTAGE

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

Tout usage abusif de cette demande devra être sanctionné.

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

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

10.7 POTS EXTERIEURS

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

10.8 JETON INDIVISIBLE

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

10.9 RECLAMER LE POT

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

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

10.10 CARTES JETÉES TROP RAPIDEMENT

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

11. ETHIQUE ET SANCTIONS

11.1 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,
- Comportement dérangeant.

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

Seul le Directeur de Tournoi peut prononcer une disqualification.

11.2 LA HIERARCHIE DES SANCTIONS

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

Avertissement (warning) avec suspension d'une main. Les blinds lui sont éventuellement prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.

Suspension momentanée du tournoi pendant 2, 3 ou 4 mains. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.

Suspension momentanée du tournoi pendant 1, 2, 3 ou 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir. Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

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.

11.3 PAS DE REVELATION

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

- Révéler le contenu de mains en jeu ou couchées sur le coup en cours,
- Conseiller ou critiquer une action quoi qu'il arrive,
- Regarder des cartes qui ont été jetées.

La règle « un jeu = un joueur » prévaudra.

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

11.4 PENALITES EN CAS DE REVELATION INTENTIONNELLE

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

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

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

11.5 CARTES MONTREES

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

11.6 ÉTHIQUE

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

11.7 MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX

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



Règlement mis à jour le 30 septembre 2019.