

REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI APPLICABLE À L'ATLANTIC POKER ASSOCIATION

NL HOLDEM.1 – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER



Le présent règlement est établi à partir de documents émanant de personnes ou associations faisant autorité dans le monde du poker dont notamment **Guillaume Gleize**, Directeur de Tournoi professionnel et la **Tournament Director Association (TDA)**.

Ce règlement est établi pour des **tournois sans croupiers**.

Ce règlement n'a pas la prétention d'être l'unique détenteur des règles de tournoi sans croupier. Chaque club associatif est libre de son règlement de Poker, toutefois il s'appuie sur des bases solides et c'est celui que nous appliquerons à l'ATLANTIC POKER ASSOCIATION.

ATTENTION !!! Les Casinos et d'autres associations de poker n'appliquent pas toujours les mêmes règlements...Ils ont leurs propres règles !

Sommaire

1.	CONCEPTS GENERAUX	5
1.1	REGLE DE BASE – MISE A DISPOSITION DU REGLEMENT ET ESPRIT DU JEU	5
1.2	RESPONSABILITE DES JOUEURS – REGLE GENERALE	5
1.3	MATERIEL A LA TABLE	5
1.4	STRUCTURE – DUREE des ROUNDS	5
1.5	INTERDICTIONS	6
1.6	LANGUE OFFICIELLE (En France)	6
1.7	TERMINOLOGIE ET GESTES	6
1.8	RECLAMATIONS	6
1.9	RETARDS	6
1.10	JOUEUR SORTANT	7
1.11	SORTANTS SIMULTANES	7
2.	ASSIGNATION DES SIEGES – CASSAGES ET EQUILIBRAGES des TABLES	8
2.1	INSTALLATION	8
2.2	LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE	8
2.3	ÉQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)	8
2.4	FERMETURE DE TABLES	9
2.5	LE DROIT AU BOUTON	9
2.6	NOMBRE DE JOUEURS A LA PRE-TABLE FINALE	9
2.7	JEU EN MAIN PAR MAIN	9
3.	PRATIQUES GENERALES	10
3.1	NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU	10
3.2	CHIP RACE	10
3.3	LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES	10
3.4	CHANGEMENT DE JEU – CARTES SUR LA TABLE	10
3.5	DEMANDE DU TIME	11
3.6	RABBIT HUNTING	11
4.	JOUEURS EN JEU	12
4.1	PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE	12
4.2	BOUTON MORT	12
4.3	BOUTON EN HEADS-UP	12
5.	LA REGULARITE DE LA DONNE	13
5.1	ASSISTANCE A LA DONNE	13
5.2	MELANGE DES CARTES	13
5.3	FEUILLE MORTE	13
5.4	PAQUET DE CARTES IRRÉGULIER	13

6.	ERREURS LORS DE LA DONNE INITIALE	14
6.1	LA FAUSSE DONNE	14
6.2	LA REPETITION DES FAUSSES DONNES	14
6.3	LES CARTES RETOURNEES	14
6.4	CARTES TOMBEES DE LA TABLE – CARTE MORTE MELEE A LA MAIN – CARTE NON FLASHEE	14
6.5	LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUTE FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES	15
6.6	LE BOUTON PEUT RECEVOIR SA DEUXIEME CARTE TANT QU'IL N'A PAS AGIT	15
7.	ERREURS DE DONNE A PARTIR DU FLOP	16
7.1	UNE ERREUR N'ANNULE PAS FORCEMENT LE COUP	16
7.2	LE BOARD PREMATURE	16
7.3	LES ERREURS AU FLOP	16
7.4	LA TURN PREMATUREE	17
7.5	LA RIVER PREMATUREE	17
7.6	LE BOARD ENLEVE PREMATUREMENT	17
7.7	PAQUET ET MUCK MELANGES	17
8.	LES CARTES MORTES	18
8.1	LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES	18
8.2	MAINS NON-PROTEGEES	18
8.3	CARTES JETEES INDISCERNABLES	18
8.4	CARTES JETEES DISCERNABLES	18
8.5	CARTES JETEES SUR UN JEU NON PROTEGE	19
8.6	EXPOSER SA MAIN	19
9.	MISES ET RELANCES	20
9.1	LE MONTANT TOTAL - MISER SES JETONS	20
9.2	JOUER A SON TOUR	20
9.3	L'ANNONCE VERBALE PREVAUT	20
9.4	METHODES DE RELANCE	21
9.5	MONTANT DE LA RELANCE	21
9.6	RELANCE A TAPIS PRE-FLOP INFERIEURE A LA GROSSE BLINDE	21
9.7	MISE A TAPIS PRE-FLOP (Avant le Flop) INFERIEURE A LA RELANCE MINIMALE	22
9.8	OUVERTURE POST-FLOP (Après le Flop) A TAPIS INFERIEURE A LA GROSSE BLIND	22
9.9	MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE	22
9.10	JETON UNIQUE DE VALEUR SUPERIEURE	23
9.11	JETONS MULTIPLES	23
9.12	NOMBRES DE RELANCES	23
9.13	COMPTER LES JETONS	23
9.14	JOUER 'IN THE DARK'	24
9.15	ACTIONS SIMULTANEEES	24

9.16	DECLARATIONS CONDITIONNELLES	24
9.17	RELANCE BLOQUEE	24
9.18	OBLIGATION DE MISER	25
9.19	INTERDICTION DE JETER QUAND AUCUNE MISE N'EST ATTENDUE	25
9.20	JETONS OUBLIES A TAPIS	25
10.	FIN D'UN COUP – ABATTAGE	26
10.1	MONTRER SES CARTES SUR UN COUP FINI SANS ABATTAGE	26
10.2	TUER LA MAIN GAGNANTE	26
10.3	FACE VISIBLE EN CAS DE TAPIS	26
10.4	ABATTAGE DES JEUX	26
10.5	DEMANDE DE CONTROLER LES CARTES A L'ABATTAGE	27
10.6	POT EXTERIEUR	27
10.7	JETON INDIVISIBLE	27
10.8	RECLAMER LE POT	27
10.9	CARTES JETEEES TROP RAPIDEMENT	27
11.	ETHIQUE ET SANCTIONS	28
11.1	ETHIQUE	28
11.2	PAS DE REVELATION	28
11.3	PENALITES EN CAS DE REVELATION INTENTIONNELLE	28
11.4	CARTES MONTREES	29
11.5	SANCTIONS ET DISQUALIFICATION	29
12.	ANNEXE 1	
	STRUCTURE DES TOURNOIS	
13.	ANNEXE 2	
	AUTRES EVENEMENTS	

1. CONCEPTS GENERAUX

1.1 REGLE DE BASE – MISE A DISPOSITION DU REGLEMENT ET ESPRIT DU JEU

L'organisateur du tournoi a obligation de tenir le règlement à disposition des participants, aussi celui-ci sera consultable en document « papier » par tous dans la salle du tournoi.

Un résumé est établi à l'attention du Directeur de tournoi.

1.2 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 d'un 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, 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.

1.3 MATERIEL A LA TABLE

Au début de la distribution des cartes Il n'est pas autorisé d'utiliser le téléphone ou tout autre appareil de communication à la table pour quelle que raison que ce soit par les joueurs qui sont en jeu, c'est-à-dire assis à leur place au moment de la distribution de la première carte. Si non respect de cette règle, la main est morte.

Pour l'utilisation du téléphone, le(les) joueur(s) doit(vent) s'éloigner de la table.

Les sonneries, musiques, ... ne doivent pas être audibles des autres joueurs.

L'utilisation de « Card Guard (protection de ses 2 cartes) » est recommandée pour protéger ses cartes, toutefois un « Card Guard » doit être de taille raisonnable, ne pas être de nature à pouvoir choquer un autre participant (signes religieux, objets à connotation irrespectueuse...) et ne pas gêner la bonne visibilité des cartes et des jetons du joueur.

1.4 STRUCTURE – DUREE des ROUNDS

Les places sont désignées de manière aléatoire avant le début du tournoi par le logiciel du tournoi pour répartir les joueurs sur les tables.

Le tournoi est en mode « freezout » c'est-à-dire sans recave, le joueur n'ayant plus de jeton est éliminé.

Le Stack de départ, la durée des rounds, les blinds, les antes **sont définies dans l'annexe jointe à ce règlement.**

Les heures de pause et leurs durées sont programmées en début de tournoi de façon automatique via le logiciel du tournoi. Il convient de les respecter. Tout joueur absent à la table à la reprise est considéré comme temporairement absent. Ses cartes sont distribuées, considérées comme mortes et les blinds et antes prélevés.

1.5 INTERDICTIONS

Seuls les joueurs majeurs peuvent participer au tournoi.

Il est interdit de fumer et de vapoter dans la salle.

Tous les tournois sont gratuits et il est strictement interdit de faire des parties parallèles à l'argent.

1.6 LANGUE OFFICIELLE (En France)

Seul le français et éventuellement, si un joueur ou plusieurs joueurs non francophones participent, l'anglais sera toléré pendant un tournoi dans la mesure où la traduction sera faite à tous par des joueurs présents à la table.

1.7 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).

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 ».**

1.8 RECLAMATIONS

Le Directeur de Tournoi est seul responsable des décisions prises. Ses décisions sont irrévocables et aucune réclamation ne sera acceptée.

1.9 RETARDS

Chaque joueur s'engage à arriver sur le lieu du tournoi à l'heure demandée.

Un délai de retard est accepté mais tout joueur non assis au début du 5^{ème} round est considéré comme absent et son stack est retiré.

Le ou les joueurs ne pouvant pas être à l'heure au début du tournoi doivent le signaler à l'inscription sur le site APA, ou par téléphone à un membre du Comité Directeur ou du Staff.

Durant son retard, les cartes du joueur lui sont distribuées et ses blindes et antes sont prélevées. Les préinscriptions sont fortement conseillées. Les enregistrements tardifs avec un stack complet ne sont pas admis.

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

Toute absence, non justifiée, avant le début du tournoi, pourra être sanctionnée, à la discrétion du comité directeur et du staff.

1.10 JOUEUR SORTANT

Les joueurs éliminés doivent impérativement s'annoncer auprès du Directeur du tournoi pour le classement du jour. Si le joueur ne le fait pas, il sera enregistré à la dernière place du tournoi.

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 et antes 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.

1.11 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 – CASSAGES ET EQUILIBRAGES des TABLES

2.1 INSTALLATION

Les places sont désignées de manière aléatoire avant le début du tournoi par le logiciel du tournoi pour répartir les joueurs sur les tables.

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)

Les tables seront équilibrées par le logiciel du tournoi dès qu'un écart de 2 joueurs entre les tables apparaîtra. Les mouvements des joueurs seront aussi déterminés aléatoirement et automatiquement par le logiciel du tournoi.

Lorsqu'il est désigné, le joueur doit effectuer son déplacement avec un rack dès qu'il n'est plus en jeu et au plus tard immédiatement après la fin de son dernier coup sur la table. Ce déplacement peut être effectué par un membre du staff au moyen d'un rack afin que le joueur participe au plus tôt au jeu sur sa nouvelle table. Lors d'un cassage de tables, plusieurs membres du staff peuvent être sollicités pour les changements rapides de place.

Un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement **quelle que soit sa position sauf s'il est en petite blinde à moins que la grosse blinde soit sur la bonne personne et le bouton également.** (voir ci-après)

Statut du joueur déplacé s'il n'y a pas de logiciel de tournoi :

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

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.

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 de blinde sur son ancienne table) puisque les 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 cette grosse blinde ainsi que les Antes, même s'il était déjà de grosse blinde le coup précédent sur son ancienne table.

2.4 FERMETURE DE TABLES

Le placement des joueurs issus d'une table fermée est effectué par le logiciel du tournoi conformément au §2.3.

2.5 LE DROIT AU BOUTON

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

2.6 NOMBRE DE JOUEURS A LA PRE-TABLE FINALE

Une pré-table finale sera constituée au maximum de 9 joueurs (dans le cas où le tournoi est joué à 8 joueurs par table). Les places seront retirées au sort pour la pré-table finale via le logiciel du tournoi. Lorsqu'un joueur sera éliminé, la table finale sera alors constituée sans retraitage des places.

2.7 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 pré-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...) et ce, sous le contrôle du directeur du tournoi avec l'aide éventuelle d'un membre du staff.

Le jeu d'une table commencera donc quand le jeu de l'autre table aura pris fin.

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 blinde pendant qu'une main est jouée (et cela même avant la distribution des cartes), le nouveau niveau de blinde s'applique à la main suivante.

3.2 CHIP RACE

Avant le Chip Race les jetons de petites valeurs seront échangés et repris par le joueur ayant le plus de jetons sans porter préjudice au déroulement du jeu.

Le Chip Race sera fait par les membres du Staff.

Lors de la découverte des cartes, en cas d'égalité, l'ordre d'attribution est la suivante : Pique, Cœur, Carreau, 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.

Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont 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 de préférence au-dessus des autres.

La seule annonce qui est obligatoire, si elle est 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 et **uniquement par le Dealer**.

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 doivent être utilisés obligatoirement, lors d'un déplacement des jetons d'un joueur changeant de table.

3.4 CHANGEMENT DE JEU – CARTES SUR LA TABLE

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

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

3.5 DEMANDE DU TIME

Quand un délai raisonnable s'est écoulé (selon l'usage, ce délai dépend de l'importance du coup à jouer et n'est jamais inférieur à une minute), le « Time » peut être demandé. **Cette demande peut être faite par tout joueur en jeu dans le tournoi ou un responsable du tournoi.** Le joueur qui hésite se verra donner 30 secondes pour prendre une décision suivie d'un décompte de 10 secondes soit au total 40 secondes de réflexion. Passé ce délai sa main sera morte. 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.

4. JOUEURS EN JEU

4.1 PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE

Un joueur doit être assis à sa place 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 blindes et antes lui seront prélevées.

Un joueur doit être assis à sa place pour conserver sa main vivante, pour demander le « Time » ...etc. 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.**

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).

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 tout seul, à moins qu'il y ait un mouvement concomitant avec l'arrivée d'un nouveau joueur à la table en petite blinde à la place de l'ancienne grosse blinde éliminée (cas très rare – au retour de pause)

La petite blinde et grosse blinde sont éliminées ensemble : il y a bouton mort, l'ancien UTG devient grosse blinde tout seul 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.**

Les antes sont du montant de la grosse blinde pendant tout le tournoi y compris en Heads-Up.

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.

5.2 MELANGE DES CARTES

Le jeu se déroule de préférence avec 2 paquets de cartes (de dos de couleurs distinctes) à chaque table. La coupe du jeu, avant distribution, doit être faite par le joueur à droite du Dealer, laissant 2 tas comportant minimum 3 cartes dans un tas. L'opération se répète après chaque main.

Le mélange des cartes du 2^{ème} paquet, pour la prochaine donne, est fait par le joueur à droite du Dealer.

5.3 FEUILLE MORTE

Définition : 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, absence d'une ou plusieurs cartes, présence d'un joker ou toute autre carte différente ...), **la donne est annulée et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si cela arrive à la turn et à la river** : on redonne les blindes 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.

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 cela arrive à la turn et à la river : on redonne les blindes 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. ERREURS LORS DE LA DONNE INITIALE

6.1 LA FAUSSE DONNE

- 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.

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

Le fait de faire une fausse donne implique de recommencer intégralement le coup. 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 pré-flop, il y a fausse donne.

6.4 CARTES TOMBÉES DE LA TABLE – CARTE MORTE MELEE A LA MAIN – CARTE NON FLASHÉE

- 1) 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.**
- 2) 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.

3) Il n'y a pas de carte flashée, soit la carte a été vue par toute la table et elle est donc brûlée, soit **elle a été vue par un ou deux joueurs et le jeu continue si c'était accidentel**, les joueurs pouvant simplement prévenir qu'ils pensent avoir vu une carte. Cependant, le joueur fautif sera averti voire sanctionné en cas de récidive.

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

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

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

6.6 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. ERREURS 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 FORCEMENT 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 BOARD 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 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 mortes pendant la donne ou jetées par les joueurs donc mortes ne sont jamais remélangées au paquet :

- **Flop prématuré : si la carte brûlée est indetifiable**, 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 indetifiable, toutes les cartes sorties et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop avec carte brûlée. Si leur nombre le permet, ceci se fera sous l'œil du directeur du tournoi ou d'un membre du Staff.

- **Flop sans carte brûlée : Si la première carte est indetifiable, elle est désignée brûlée** et le donneur tire une quatrième carte.

Si elle n'est pas indetifiable, **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.

Flop avec deux cartes brûlées : Si les cartes sont indetifiables, la deuxième brûlée devient première du flop et la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si elle n'est pas indetifiable, 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.

Flop à 4 cartes (après la carte brûlée) : Si les cartes sont indetifiables, la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si seule la carte brûlée est indetifiable, les 4 cartes sorties sont mélangées pour tirer un nouveau flop et la carte brûlée de la turn.

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 met de côté la Turn (carte ouverte), **on brûle une nouvelle carte** et on tire la carte qui devait être la River et qui devient la turn.

La « mauvaise Turn mise de côté » et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer la River sans brûler de carte.

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 de carte.**

7.6 LE BOARD ENLEVE PREMATUREMENT

Si le dealer retire le board 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.

8. LES CARTES MORTES

8.1 LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES

Tout joueur est seul et unique responsable de ses cartes et il doit les protéger.

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, le joueur pourra continuer le coup mais ce dernier recevra un avertissement. Si les cartes ne sont pas identifiables, la main est morte.

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

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.

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 (§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 - MISER SES JETONS

Toute annonce d'une **relance** sera automatiquement traduite par la somme totale.

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 : Blind 100/200, une relance est annoncée, celle-ci doit être au minimum du double de la grosse blinde; soit 400. Une Sur-Relance est annoncée, celle-ci doit être au minimum du double de la 1^{ère} Relance ; soit 800...Ainsi de suite... Il faut attendre de connaître le montant de la Relance précédente avant de jouer, que ce soit pour : Sur-relancer, payer ou jeter son jeu.

9.2 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 checker sera sanctionné. Tout joueur agissant hors de son tour de manière accidentelle mais répétitive se verra sanctionné.

Ne pas jouer à son tour : si un joueur a été oublié, il ne récupère son droit à disputer le coup normalement que s'il réagit avant que des actions substantielles aient été faites. (§6.5) Sinon, il ne pourra plus que passer ou suivre la dernière mise. **Si un ou plusieurs joueurs passent ou font une action avant leur tour, le premier fautif se verra sanctionné.**

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.

9.3 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.

9.4 METHODES DE RELANCE

Une relance peut être faite de trois manières :

- 1) 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. Si cette pile est difficilement discernable en montant, c'est un call.

- 2) En annonçant le montant total avant le geste de mise des jetons entre les jetons du joueur et le pot
- 3) 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. (§9.5)

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.

9.5 MONTANT DE LA RELANCE

Une mise 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.

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.

9.6 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.

Dans le format « antes BB », la grosse blinde devient prioritaire sur l'ante et donc le joueur disposant de moins de 2 grosses blindes et se retrouvant en grosse blinde, paiera d'abord sa grosse blinde, puis l'ante pour le reste de ses jetons s'il en a.

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.

Exception : 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.

9.7 MISE A TAPIS PRE-FLOP (Avant le 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 §9.17 « Relance bloquée » pour les cas particuliers.

9.8 OUVERTURE POST-FLOP (Après le Flop) A TAPIS INFÉRIEURE A LA GROSSE BLIND

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).

9.9 MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE

ATTENTION : 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. §9.3 « L'annonce verbale prévaut ». Ainsi si un joueur a fait tapis et qu'un joueur suivant annonce « call » pensant simplement payer la grosse blinde ou une relance précédente, ce dernier devra payer le tapis qu'il ait été annoncé ou pas. Une relance annoncée mais insuffisante obligera le joueur à compléter à hauteur de la relance minimum. 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 :

- 1) 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).
- 2) 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 (les) joueur(s) suivant(s) sont libérés de leurs mises

Exemples : 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 ou 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

3) 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. §9.10 « Jeton unique de valeur supérieure » § 9.11 « Jetons multiples »).

9.10 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 et il n'est pas souhaitable de l'utiliser.

9.11 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).

9.12 NOMBRES DE RELANCES

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

9.13 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, 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).

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

9.14 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 directeur du tournoi tiendra compte selon son libre jugement des témoignages pour officialiser un nombre choisi d'annonces avant l'arrivée du board.

9.15 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.

9.16 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.

9.17 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 et les suivants qui n'ont pas relancé seront 'bloqués' et ne pourront pas relancer le coup quand leur tour viendra.

Exemples :

Blindes 50/100, **A** relance à 200 et **B** fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 400, le tapis de **B** n'est pas une relance.

- Si un joueur veut sur-relancer, il doit miser au moins 400.
- Si un ou plusieurs joueurs call à 400, **A** ne peut pas relancer le coup puisque c'est le dernier joueur à avoir effectué une relance, il ne peut que call.
- Si un autre joueur effectue une relance à 1000 au minimum, **A** est libéré et peut réagir comme il le souhaite (fold, call ou relance).

Blindes 50/100, **A** relance à 200 et **B** fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 400, 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 200 fait face à une mise de 400 qui est considérée comme une sur relance.

9.18 OBLIGATION DE MISER

Après la river, si un joueur possède la main la plus forte possible et si aucun joueur devant lui n'a fait d'action il est obligé de miser ou relancer si il est dernier de parole.

9.19 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.

9.20 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 directeur du tournoi sera seul juge de leur intégration au tapis. Le directeur du tournoi 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 – ABATTAGE

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.

10.3 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.

10.4 ABATTAGE DES JEUX

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. Dans ce cas, les cartes doivent rester identifiables pour éviter toute contestation.

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. Une sanction sera appliquée.

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 directeur du tournoi 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 parlent mais si une mauvaise annonce (trop élevée) fait jeter leurs cartes à tous les adversaires encore en jeu, ces derniers se partagent le pot. Le fautif voit sa main foldée et ne peut prétendre au pot.

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.

10.5 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 directeur de tournoi 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.

10.6 POT EXTERIEUR

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).

10.7 JETON INDIVISIBLE

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

10.8 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.

10.9 CARTES JETEES 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 si elles sont identifiables et appeler le directeur de tournoi. 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 ETHIQUE

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 : être attentif au jeu, toucher les cartes ou les jetons d'un autre joueur alors que ce n'est pas nécessaire, ralentir le jeu, parler avant son tour avec répétition, toucher son téléphone, parler à son voisin ou trop fort, commenter un coup s'il n'y est pas engagé.

Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire.

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

Les membres du comité directeur se réservent le droit d'exclure un membre dont ils estiment que le comportement perturbe ou pourrait perturber le bon déroulement de la manifestation quelle qu'elle soit : ainsi un joueur reconnu notamment trop alcoolisé avant de jouer ou durant le jeu, tenant des propos incohérents, sera exclu du tournoi, ses jetons seront retirés de la table.

11.2 PAS DE REVELATION

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

- révéler le contenu de mains en jeu ou couchées 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 droits de parole). Le niveau de sanction sera à la discrétion du directeur de tournoi et plus stricte à partir de trois joueurs.

11.3 PENALITES EN CAS DE REVELATION INTENTIONNELLE

Si un joueur encore en jeu montre intentionnellement son jeu ou même une carte à un joueur ayant couché son jeu, alors que plus d'un autre joueur est encore en jeu, la main sera montrée à l'ensemble de la table en fin de coup. Il est demandé au joueur ou un éventuel spectateur ayant vu la (les) carte(s) de ne pas manifester de signes ou d'émotions pouvant donner des informations aux autres joueurs encore en jeu, sous peine de sanctions. Ils ne doivent pas non plus commenter le coup en cours où le coup qui vient de se dérouler.

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 »).

11.4 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.

11.5 SANCTIONS ET DISQUALIFICATION

Les fautes de jeu peuvent influencer une décision voire même changer intégralement un coup aussi il faut réduire au maximum la possibilité des joueurs de commettre des fautes de jeu.

Après une étape « éducative », notamment avec de nouveaux joueurs, si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises, à la discrétion du directeur du tournoi selon leurs gravités, dans l'ordre chronologique suivant :

- 1) Avertissement verbal suivi d'explication sans conséquence sur la suite du jeu pour le fautif **
 - 2) Suspension momentanée du tournoi pendant 2 mains. **
 - 3) Suspension momentanée du tournoi pendant 4 mains. **
 - 4) Suspension momentanée du tournoi pendant 1 tour de table. **
 - 5) Suspension momentanée du tournoi pendant 2 tours de tables **
- (** Le joueur doit s'éloigner de la table et les blindes et antes lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.)
- 6) Disqualification définitive du tournoi en cours. Les jetons du joueur sont alors retirés.
 - 7) Exclusion du tournoi en cours et du prochain tournoi si faute grave avec comportement inacceptable.
 - 8) Exclusion définitive du Club sur décision du Comité Directeur, après convocation du joueur et avoir entendu ses arguments.

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 du tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

Le directeur du tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort de ses participants.

Ils doivent toujours considérer 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 des directeurs de tournoi sont définitives et sans appel.

ANNEXE 1

STRUCTURE DES TOURNOIS

Stack	Joueurs	total jetons	BB de fin
20000	45	900000	30000

Round	SB	BB	Ante	Durée	Départ	Fin
1	100	100		0:20	20:30	20:50
2	100	200		0:20	20:50	21:10
3	100	300	300	0:20	21:10	21:30
4	200	400	400	0:20	21:30	21:50
PAUSE				0:10	21:50	22:00
5	300	600	600	0:20	22:00	22:20
6	400	800	800	0:20	22:20	22:40
7	500	1 000	1 000	0:20	22:40	23:00
8	600	1 200	1 200	0:20	23:00	23:20
PAUSE				0:10	23:20	23:30
9	800	1 600	1 600	0:20	23:30	23:50
10	1 200	2 400	2 400	0:20	23:50	0:10
11	1 600	3 200	3 200	0:20	0:10	0:30
12	2 000	4 000	4 000	0:20	0:30	0:50
13	3 000	6 000	6 000	0:20	0:50	1:10
14	4 000	8 000	8 000	0:20	1:10	1:30
15	5 000	10 000	10 000	0:20	1:30	1:50
16	7 000	14 000	14 000	0:20	1:50	2:10
17	10 000	20 000	20 000	0:20	2:10	2:30
18	15 000	30 000	30 000	0:20	2:30	2:50

Une pause de 10 min
aura lieu avant le
passage à 1 table

Les antes seront toujours du montant de la grosse blinde pendant tous les tournois y compris en Head Up.

Dans le format « antes grosse blinde » la grosse blinde devient prioritaire sur les antes et donc le joueur disposant de moins de deux grosses blindes et se retrouvant en grosse blinde, paiera d'abord sa grosse blinde puis le reste de ses jetons s'il en a.

Le comité directeur et le staff se réservent la possibilité éventuelle de modifier cette structure après les deux ou trois premiers tournois de la saison s'ils constatent qu'elle n'est pas adaptée en terme notamment de temps de jeu.

ANNEXE 2

AUTRES EVENEMENTS

En dehors des tournois APT pour lesquels ce règlement s'applique, ce dernier pourra être aussi utilisé pour d'autres tournois internes mais des variantes pourront intervenir s'il s'agit d'événements exceptionnels au club.

Pour les tournois on-line, il est bien évident que nous respecterons les règles de notre (nos) partenaire(s).