



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Règles 2019 Version 1.0, 17 Septembre 2019

Version courte

Traduction Française courtesy de Terence Bertault

En italique rouge, les nouveautés de 2019

La TDA est une association fondée en 2001 et composée de volontaires issus de l'industrie du Poker. La principale mission de la TDA est d'améliorer l'uniformisation des règles du Poker en tournoi. Les règles de la TDA complètent les règles locales. En cas de contradiction avec des règles inscrites dans la loi ou issues d'une instance de contrôle des jeux du pays où se déroule le tournoi; ces règles primeront sur la TDA.

Concepts Généraux

1: Décisions des Directeurs de Tournoi

La sincérité et l'équité du jeu doivent toujours être les priorités des TD dans leurs prises de décisions et dans l'interprétation du jeu qu'ils peuvent devoir en faire en cas de litige. Ces décisions, de bon sens, peuvent parfois aller à l'encontre des règles écrites de la TDA. Toutes les décisions des TD sont définitives et sans appel.

2: Responsabilités des joueurs

Les joueurs ont l'obligation de vérifier l'exactitude de leurs données personnelles à l'inscription d'un tournoi; de vérifier qu'ils sont bien assis au siège qui leur a été attribué; de protéger leurs mains; d'être clair dans leurs actions de jeu; de suivre l'action à table; d'agir à leur tour avec une terminologie et une gestuelle claires et défendre leur droit à jouer; de garder leurs cartes bien visibles et leurs jetons correctement rangés; de rester à table lorsque leur main est vivante; de tabler leurs cartes correctement à l'abattage, de signaler toute erreur qu'ils constatent; de demander le "time" si cela est nécessaire et justifié; de changer de table le plus rapidement possible; de suivre strictement la règle "une main, un joueur"; de connaître, de se soumettre et de respecter les règles de la TDA; enfin de jouer avec éthique et contribuer de manière générale au bon déroulement du tournoi.

3: Terminologie et Gestuelle officielles

Les termes officiels de mise et d'action sont simples, clairs, indubitables et des déclarations consacrées telles que bet/miser, raise/relancer, call/payer, fold/passé, check/parole, all-in/Tapis, Pot (en pot limit uniquement) et complète/compléter... Certains termes locaux peuvent aussi rejoindre ce standard. Mais aussi, les joueurs se doivent de maîtriser leurs gestuelles avec attention quand ils font face à une action; tapoter la table est obligatoirement un "check". C'est de la responsabilité des joueurs de rendre leurs intentions claires; l'utilisation de termes ou de gestuelles non standard, engage la responsabilité du joueur à ces propres risques et il peut donc en résulter l'application d'une règle ou d'une action autre que l'intention réelle du joueur. Voir règles 2 & 42.

4: Identité du Joueur

Les vêtements et autres accoutrements ne doivent jamais couvrir de manière continue l'identité d'un joueur ou même devenir une distraction au jeu. Les règles standards de la maison s'appliqueront et seront laissées au seul jugement du TD.

5: Appareils électroniques et téléphones

Les joueurs ont l'interdiction de parler au téléphone à la table. Les sonneries de téléphones, *images, vidéos* et les musiques doivent être inaudibles *et non-perturbant* pour les autres joueurs. Les règles locales s'appliqueront pour tous les autres types d'appareils. Toutes les applications d'aide au jeu et de prise de décision *n'ont pas à être utilisé* lorsqu'un joueur a une main vivante dans un coup; tous les autres dispositifs, outils, photos, vidéos ainsi que les communications ne doivent pas créer de nuisances, *retarder le jeu ou donner un quelconque avantage* et sont laissés à la discrétion de chaque maison ainsi que des lois valables dans chaque pays.

6: Langue Officielle

Chaque maison affichera et annoncera très clairement les langues autorisées aux tables en son sein.

Placement des Joueurs, Equilibrage et Fermeture des Tables

7: Attribution des Places

Le placement des joueurs lors d'un tournoi ou d'un satellite doit toujours se faire aléatoirement par un tirage au sort. Un joueur ayant débuté le tournoi à un mauvais siège sera immédiatement déplacé avec l'ensemble de ses jetons actuels à sa place initialement prévu.

8: Alternates, Enregistrements tardifs & Ré-entrées

A: Les joueurs rentrant en "alternate", s'enregistrant tardivement ou qui « Ré-entre » se verront attribuer un stack complet (fullstack); ils seront placés suivant le même tirage au sort et à partir du même « pool » de sièges alors en place pour les nouveaux joueurs à n'importe quelle position exceptée entre la petite blind et le bouton.

B: Dans les tournois à ré-entrer, si un joueur est autorisé à abandonner ses jetons et acheter un nouveau stack, les jetons abandonnés seront retirés du jeu.

9: Besoins particuliers

Des exceptions et des aménagements peuvent être accordés aux personnes ayant des besoins particuliers quand cela est possible.

10: Fermeture des Tables

Les joueurs d'une table venant d'éclater (de se fermer) se verront attribuer leurs nouvelles tables et sièges par une méthodologie aléatoire en deux étapes. Ils peuvent être placés à n'importe quel siège dont les blinds, petite ou grosse, ou au bouton; excepté entre la petite blind et le bouton. Voir les annexes complémentaires.

11: Equilibrage des Tables et Arrêts de Jeu

A: Dans les variantes avec flop et "mixed-games", le joueur déplacé pour équilibrer deux tables doit être la future grosse blinde. Il doit être déplacé vers la grosse blinde de la nouvelle table ou à la place la plus proche à gauche de la grosse blinde. Cela peut impliquer de se retrouver de grosse blinde à un siège qui venait déjà d'être de grosse blinde. Le joueur ainsi déplacé ne peut donc jamais se retrouver de petite blinde. En tournoi de Stud, les joueurs sont déplacés par position (le dernier siège venant de se libérer est le siège à remplir).

B: En Mixed Games (HORSE par exemple), quand le jeu passe du Hold'em au Stud, après la dernière main de Hold'em le bouton avance à la position suivante et reste figé pendant le round de Stud; en cas d'équilibrage de tables, c'est le joueur qui devait être en position de grosse blinde qui doit se déplacer si cette main avait été joué en Hold'em. Au passage en Hold'em, le bouton pour la première main sera à la position où il a été figé.

C: La table vers laquelle est dirigé un joueur doit être désignée aléatoirement par une procédure préétablie.

D: Lors d'un tournoi full-ring (table complète de 8, 9 ou 10 joueurs) le jeu stoppera sur la table ou il manquera 3 joueurs ou plus par rapport à la table qui comporte le plus de joueurs. Dans d'autres formats (6-handed, turbos etc) le jeu s'arrêtera à la discrétion du TD. Le « non-arrêt » du jeu n'est pas un prétexte de maldonne (misdeal). A mesure que l'évènement progresse, lorsque nécessaire et approprié au type de jeu, à la discrétion du TD, les tables seront équilibrées plus rigoureusement.

[La Règle concernant le Nombre de Joueurs en Table Finale est déplacé à la procédure recommandée RP-9]

Attribution des Pots & Abattages (showdown)

12: Annoncer sa Main / Les Cartes parlent à l'abattage

"Les cartes parlent d'elles mêmes à l'abattage" Les « cartes parlent d'elles mêmes » pour déterminer le gagnant d'un coup : La seule déclaration verbale d'un joueur sur le contenu d'une main n'est pas suffisante à l'abattage. De fait, un joueur qui fait délibérément une fausse annonce sur la combinaison de sa main peut être sanctionné. Les croupiers doivent lire et annoncer à voix haute la valeur des mains à l'abattage. Tout joueur, dans le coup ou non, devra se faire entendre si il pense qu'une erreur est commise lors de la lecture des mains ou sur le montant et l'attribution d'un pot.

13: Tabler les cartes et Tuer la main gagnante

A: Tabler clairement ses cartes est à la fois 1) ouvrir (face-up) toutes ses cartes sur la table et 2) permettre au croupier et aux joueurs de lire distinctement la main. "Toutes les cartes" signifient les deux cartes en hold em, les 4 en omaha, les 7 en stud etc.

B: Au showdown, les joueurs doivent protéger leurs mains jusqu'à la lecture des cartes et l'attribution du pot (Voir Règle 65). Les joueurs ne tablent pas complètement toutes leurs cartes puis "muckant" pensant qu'ils ont gagné, le font à leurs propres risques. Si une main n'est pas à 100% récupérable et identifiable et que le TD décide que sa main ne peut plus être clairement lue, le joueur ne pourra plus prétendre à l'attribution du pot. La décision du TD sur le fait qu'une main ait été suffisamment tablé ou non est finale et sans appel.

C: Les croupiers ne peuvent tuer une main qui a été correctement tablé et qui était manifestement la main gagnante.

14: Cartes vivantes à l'abattage

Le fait de pousser des cartes non tabléées face cachée vers le centre de la table ne les disqualifient pas automatiquement; les joueurs peuvent changer d'avis et tabler ses cartes si elles sont restées à 100% récupérables et identifiables. Les cartes sont mortes quand elles ont été mises au "muck" par le croupier ou qu'elles ne sont plus récupérables et identifiables.

15: Abattage et Irrégularités de défausse

A: Si un joueur table une seule carte qui pourrait être et représenter une main gagnante, le croupier doit ordonner au joueur de tabler toutes ses cartes. Si il refuse, le floor doit être appelé.

B: Si un joueur mise puis jette ses cartes pensant qu'il a gagné (oubliant un ou plusieurs joueurs encore en jeu), le croupier doit garder ces cartes et appeler le floor (une exception à la règle 58). Si les cartes sont muckées et si elles ne sont pas à 100% récupérables et identifiables, la main du joueur est morte et il ne peut demander un remboursement de ses mises payées (couvertes). Si sa mise (ou sa relance) n'est pas couverte, il peut alors récupérer cette mise seulement (la mise non couverte).

16: Les mains ouvertes à tapis

Toutes les mains devront être tabléées sans délai une fois qu'un joueur est à tapis et que toutes les enchères pour tous les autres joueurs encore présents dans le coup sont terminées. Aucun joueur, à tapis ou ayant payé un tapis, ne pourra "muck" sa main sans la tabler. Toutes les mains du pot principal et/ou du/des pot(s) extérieur(s) devront être tabléées et vivante jusqu'à la fin du coup et l'attribution du pot. Voir les annexes complémentaires.

17: Abattage sans joueur à tapis & Ordre d'abattage

A: Lors de l'abattage final (showdown) sans joueur à tapis, si les cartes ne sont pas tabléées de manière spontanée ou jetées au "muck", le TD pourra imposer un ordre d'abattage. Le joueur ayant misé ou relancé en dernier lors du dernier tour d'enchère (dernière carte) doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de mises ou de relances au dernier tour d'enchères, c'est le joueur qui aurait du agir en premier lors du dernier tour d'enchères qui doit tabler ses cartes. Le siège le plus proche à la gauche du bouton pour les jeux à flop; En Stud, le joueur aux cartes visibles les plus élevés; En Razz, le joueur aux cartes visibles les plus basses etc...).

B: L'abattage des cartes à la river n'est pas obligatoire si tous les autres joueurs dans le coup ont mucké leurs cartes. La dernière main vivante remporte le coup sans obligation de dévoiler ses cartes.

18: Demander à voir une main

A: Un joueur n'étant plus en possession de ses cartes à l'abattage, les ayant jeté faces cachées sans les avoir parfaitement tabléées au préalable perd tout droit ou privilège qu'il aurait pu avoir, de demander à voir une main adverse.

B: Lors d'une mise à la river, le joueur qui paie à un droit inaliénable *d'avoir* la main *tablée* de son adversaire sur simple demande : "Il (ou ils) paie(nt) pour voir" et cela même si il a déjà tablé ses propres cartes. Les joueurs tentant d'envoyer leurs cartes au muck pour échapper à cette obligation d'ouverture seront pénalisés. Toutes les autres demandes sont à la discrétion du TD comme voir la main d'un autre joueur ayant payé ou si il n'y a pas eu de mise à la river. Voir les annexes complémentaires déjà adoptées depuis 2013.

19: Jouer le board à l'abattage

Pour jouer le board, un joueur doit tabler toutes ses cartes pour se voir attribuer le pot ou une partie. (Voir règle 13-A)

20: Attribution des jetons "indivisibles" / Partage de pot et jeton "impair"

En cas de partage de pot, le jeton dit « impair » sera cassé en jetons de la plus petite dénomination possible en jeu :

A) Pour les jeux à board, le jeton indivisible ira au joueur situé au plus près de la gauche du bouton.

B) Pour les Studs & Razz, la carte la plus haute parmi les 5 cartes de la main gagnante (et par sa couleur si nécessaire) (pique, cœur, carreau, trèfle).

C) Dans les jeux de partage, le jeton indivisible concernera la partie High. Si deux mains identiques remportent le High et le low, le pot sera partagé aussi équitablement que possible. (voir annexes complémentaires)

21: Les Pots Extérieurs

Chaque pot extérieur doit être traité séparément.

22: Les Mains et Pots Contestés

La possibilité de contester la lecture d'une main tablée prend fin quand une nouvelle main commence (voir règle 23). La possibilité de contester le montant ou l'attribution d'un pot prend fin après une action substantielle lors du coup suivant. Si une main finit durant un break, le droit à toutes contestations cette main prend fin 1 minute après que le pot ait été attribué.

Procédures Générales

23: Nouvelles Mains & Changement de Blinds

Un nouveau palier de blinds *commence à l'annonce après que le "timer" n'indique le zéro*. Le nouveau palier commencera à la prochaine main. Une nouvelle main *commence* au premier battement de cartes du croupier, à la poussée du bouton d'un mélangeur automatique ou au changement de croupiers. *Si une main débute par erreur sur les blinds du level précédent, celle-ci doit continuer dès qu'une action substantielle est intervenu. (règle 36)*

24: Phase de "Chip Race"

A : Lors d'une phase de "chip race", les jetons de la plus petite valeur seront remplacés en démarrant toujours du siège 1. Une carte ouverte sera distribuée pour chaque jeton restant à chaque joueur; ce sont ensuite la hauteur des cartes qui permettra d'attribuer les jetons en jeu et cela avec un maximum d'un jeton gagné par joueur. En cas d'égalité entre deux cartes de même hauteur, la couleur des cartes sera alors retenue dans cette ordre : Pique, Cœur, Carreau et Trèfles. Un joueur ne peut être éliminé par le chip-race, il recevra automatiquement un jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

B : Les joueurs doivent avoir leurs jetons en parfaite évidence, et sont encouragés à observer la phase de chip-race.

C : Si, à la suite d'un chip-race, un joueur possède toujours un ou des jetons de la dénomination qui a été retirée, ces jetons seront échangés à valeur égale uniquement. Les jetons cassés n'égalant pas le minimum de la valeur encore en jeu, seront retirés sans compensation.

25: Cartes et jetons en évidence, comptables et gérables. "Color-ups" à discrétion

A : Les joueurs, *croupiers, floors, TD sont habilités* à veiller au rangement des jetons en stack afin d'en faciliter une estimation raisonnable, pouvoir estimer un stack est un droit et une obligation aux joueurs. La TDA recommande des piles/colonnes *verticales de même valeur* de 20 jetons comme standard. Les joueurs doivent obligatoirement à tout moment mettre en avant de façon visible et identifiable leurs jetons de la plus haute valeur. *Si un croupier/floor ne peut estimer rapidement un stack à distance alors un joueur ne le peut pas non plus.*

B : Le directeur de tournoi contrôle le nombre et la valeur des jetons en jeu et peut, à sa discrétion *et à n'importe quel moment* procéder à un Color-Up *de un ou plusieurs joueurs*. Ces "Color-ups" devront être annoncés à la table. Le "Color-up" désigne le "change" de jetons.

C : Les joueurs ayant une main « vivante » doivent impérativement garder leurs cartes visibles, à la vue de toute la table et à tous moments.

26: Changements de Cartes

Les cartes peuvent être remplacées au moment du changement de croupier ou lors d'un nouveau round ou selon la règle locale de l'établissement. Les joueurs ne peuvent en aucun cas demander le changement de carte s'il n'est pas défectueux.

27: Rebuys / Recaves

En cas d'un rebuy, un joueur ne doit jamais manquer de jouer une main. Si des joueurs annoncent qu'ils se recavent avant le coup suivant, les jetons correspondant seront considérés comme en jeu devant lui et ils devront obligatoirement s'acquitter du montant de la recave à payer.

28: Voir les cartes à venir / Rabbit Hunting ("course au lièvre")

Il est strictement interdit de demander au croupier ou d'essayer de voir les cartes du board qui étaient à venir sur un coup terminé avant le flop, le turn et la river.

29: Demander le "TIME"

Les joueurs doivent agir dans un temps raisonnable afin de maintenir un rythme normal et raisonnable au tournoi. Le "TIME" sera approuvé seulement après qu'un délai raisonnable ait été laissé au joueur. N'importe quel joueur dans le tournoi peut demander le "TIME". Si le TD ou un de ses floors approuvent la demande, le joueur aura alors 25 secondes plus 5 secondes décomptée à voix haute pour agir. Si le joueur faisant face à une mise n'a toujours pas agi à l'expiration de ce délai, sa main est morte; Si il ne fait pas face à une mise, sa main est "checkée". En cas d'égalité, l'avantage sera laissé au joueur. *Un joueur doit être assis à sa table pour pouvoir demander le « TIME » (règle 30).* Les TD peuvent aussi décider et ajuster le "TIME" pour s'adapter au jeu voir le réduire si ils pensent que le joueur freine délibérément le rythme du tournoi. Ils pourront alors sanctionner le joueur. Voir les règles 2 & 70.

Joueur Présent / Main Vivante

30: A votre siège & Mains Vivantes

Les joueurs doivent être à leur siège (à porter de bras, face à la table et suivant le jeu) lorsque que la dernière carte de la donne initiale est distribuée pour avoir leur main vivante et pouvoir jouer le coup. Ainsi un joueur n'étant pas assis à la dernière carte du paquet distribuée ne pourra pas voir le contenu de sa main et qui devra être immédiatement ramassée à la fin de la distribution. Leurs blindes et antes seront postés et ramassés au pot. Lors d'une main de type Stud, si le joueur absent reçoit la carte de Bring-in, il devra obligatoirement s'en acquitter. Les joueurs doivent être à leur siège pour demander le "TIME" (Règle 29). Cette règle ne vise pas à encourager, de façon générale, les joueurs étant hors de leurs sièges alors qu'ils participent à une main.

31: A la table avec une action en cours

Un joueur doit rester à table si il a une main vivante (incluant les joueurs à tapis s'il y a encorequelconque action de mise possible) pour la main en cours et tous les tours d'enchères et cela jusqu'à la fin du showdown. Quitter la table est incompatible avec le devoir du joueur de protéger sa main et de suivre l'action et sera passible de pénalité(s).

Bouton / Blindes

32: Bouton mort

Les tournois utilisent la règle du bouton mort. La grosse blinde avance invariablement, la petite blinde et le bouton s'adaptent.

33: Eviter une ou des blindes

Un joueur essayant volontairement d'éviter une blinde pendant son changement de table subira obligatoirement une pénalité *même si il vient d'une table éloigné ayant cassé.*

34: Bouton en Head's Up / Tête à Tête

En heads-up, la petite blinde est au bouton et agi en premier avant le flop et en dernier dans toute les autres séquences du jeu. La dernière carte et donné au bouton. Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton doit être ajusté de manière à ce qu'un joueur ne soit pas deux fois de grosse blinde successivement.

Règles de Distribution des Cartes

35: Maldonnes / Fausses Donnes / *Paquet de cartes pollué*

A: Les missdeals incluent mais ne sont pas limités à :

- 1) Deux cartes ou plus sont exposées dans le paquet. (à l'envers)
- 2) La première carte est distribuée au mauvais siège.
- 3) Des cartes sont distribuées à un siège non autorisé.
- 4) Un joueur censé jouer une main n'a pas reçu de cartes.
- 5) Dans les jeux à Flop, si l'une des deux premières cartes distribuées, ou n'importe quelles 2 cartes privatives sont exposés par erreur du croupier. La règle locale s'appliquera pour les jeux de tirage. (ex : draw / lowball)

B: Un joueur peut recevoir deux cartes consécutives au bouton. (Voir aussi la Règle 37)

C: Si un missdeal est déclaré, la main à rejouer est un "replay" exact; le bouton ne bouge pas, aucun nouveau joueur ne peut s'asseoir pour participer et les limites/blindes restent les mêmes. Les cartes sont distribuées aux joueurs en cours de pénalité, ou qui n'étaient pas à leurs sièges lors du deal initial mais leurs mains seront immédiatement ramassées et brûlées après la redistribution. Le deal original ainsi que la redistribution, compte pour 1 main pour un joueur en cours de pénalité, non deux.

D: Si une action substantielle a eu lieu, le missdeal ne peut être déclaré et le coup doit continuer. (Règle 36)

E: Un paquet pollué, présentant un problème d'équité, sera défini par les lois locales et les règles de la maison. Si un paquet pollué est découvert même en cas de SA, le jeu stoppera et toutes les mises seront rendus. Quand une main est fini, le droit de discuter de ce paquet pollué prend fin en rapport à la règle 22.

36: Action Substantielle (SA)

Les actions substantielles sont définies comme suit :

A : n'importe quelle double action impliquant deux joueurs dont au moins un a engagé des jetons dans le pot (mise, relance, ou un call) soit toute deux actions à l'exception de 2 check ou 2 folds

B : n'importe quelle combinaison de 3 actions. (parole/check, mise, relance/raise, payé/call, passe/fold) Voir règles 35D & 44B. Les blinds postées ne comptent pas comme des SA.

37: Le Bouton à qui il manque une ou plusieurs cartes

Un joueur au bouton ayant reçu trop peu de cartes doit l'annoncer immédiatement. Les cartes manquantes au bouton peuvent être rendues même après des actions substantielles si le type de jeu le permet. Cependant, si le bouton a agi avec une main ou il lui manque des cartes à la donne en checkant ou misant, la main *du bouton* est morte.

38: Les Joueurs avec une ou plusieurs cartes manquantes ou en trop après une SA

Lors de ce type de litige, le TD doit penser à préserver l'ordre normal des cartes du sabot; c'est à dire sans chercher à le modifier afin de rattraper cette erreur (*Voir RP14*). Si il y a eu une SA et que la main est tuée à cause d'un mauvais nombre de cartes, toutes les cartes de la main concernée sont mortes et doivent être "muckées" ; La donne normale et aléatoire s'applique alors et reprend pour les "streets" suivantes. Le sabot est donc bien considéré comme normal et une seule carte est alors brûlée pour chaque "street" suivante. Voir les annexes complémentaires.

39: Flop à Quatre Cartes et Cartes Prématurées

Si le flop est composé de 4 cartes au lieu de 3, exposées ou non, le croupier devra mélanger les quatre cartes face cachée et un TD / floor sera appelé pour choisir au hasard une carte qui deviendra dès lors la carte brûlée du "Turn" (*Voir RP14*). Les trois autres constituant le flop. Pour les cartes prématurées voir la procédure recommandée 5.

Jeu : Mises et Relances

40: Méthodes de mise : Avec et/ou Sans Annonce

A: Les mises sont faites avec ou sans annonces verbales : en parlant ou en misant des jetons. Si un joueur fait les deux, la première des deux annonces définit le montant de la mise; par contre si un joueur fait les deux simultanément, une annonce verbale claire et raisonnable est prédominante ... si ce n'est pas le cas, la valeur des jetons est prise en compte. Dans des situations manquant de clarté ou si une annonce et la valeur des jetons sont contradictoires, le TD déterminera la mise en se basant sur les circonstances de jeu et la Règle 1. Voir les annexes complémentaires et la Règle 57.

B: Les déclarations verbales de mises peuvent être des annonces générales ("payé/call", "relance/raise"), un montant spécifique seulement ("1000") ou les deux ("relance 1000").

C: Pour toutes les règles de mise, annoncer seulement un montant spécifique est la même chose que d'avancer silencieusement des jetons du même montant. Ex : Annoncer 200 et la même chose que d'avancer silencieusement 200 en jetons.

41: Les Méthodes de Call

Les méthodes standard et acceptables pour payer une enchère incluent:

A : déclarer verbalement un call (payé).

B : avancer des jetons équivalents au montant à payer.

C : avancer silencieusement un jeton d'une plus grosse valeur.

D : avancer silencieusement plusieurs jetons sans dépasser les montants et types de jetons comme décrits dans la règle 50. Payer en misant de plus petits jetons que l'enchère en cours est non standard, fortement découragé, pénalisable et sera interprété à la discrétion du TD comme pouvant être désigné comme un call total de l'enchère.

42: Les Méthodes de Relance

En No limit ou en Pot limit une relance doit être faite :

A : En mettant sur le tapis le montant total en une seule fois.

B : En annonçant clairement le montant total de la relance avant d'engager les jetons.

Relancer en deux temps n'est plus autorisé. (Annoncer relancer, call le bet précédent, puis raise ...)

Il en va de la responsabilité du joueur de rendre ses intentions et actions claires.

43: Le Montant des Relances

A : Une relance doit être au minimum du double *du total* de la plus grosse mise précédente du tour d'enchère en cours (règle de la "Double Raise" comme en France, les différents exemples de la TDA ne prennent jamais en compte cette règle) ou (comme cela est plus commun dans le monde) de la plus grosse différence entre deux mise et/ou relance précédentes; le minimum et la première différence pour une première relance étant la différence entre le bouton valant zéro et la BB. Un joueur *qui* fait une relance insuffisante dont la taille atteint au moins 50% ou plus que la mise ou relance la plus grosse précédente, il lui sera imposé de compléter sa relance au montant minimum légal. Si une mise de moins de 50% est un call si une annonce de relance n'a pas été faite ou si le joueur est à tapis (Règle 50-B) alors déclarer un montant ou miser des jetons du même montant est la même action (voir règle 40-C). NLHE, la mise d'ouverture est de 1000, déclarer verbalement "mille quatre cents ou quatorze cents" ou miser silencieusement 1400 jetons sont toutes les deux des actions de call si aucune annonce verbale de relance n'a été faite. Voir les annexes complémentaires.

B: Sans autre information claire, annoncer une relance et un montant correspond au montant total de la mise. Ex: Joueur A ouvre à 2000, Joueur B déclare "Relance, 8000". La mise totale est 8000. De là, les annonces de type "XXXX de mieux" ou "plus XXXX" sont désormais acceptées.

44: Miser un Jeton d'une Valeur Supérieure

Faisant face à une mise ou aux blinds, à moins qu'une relance n'ait été déclarée, miser un jeton de plus grosse valeur que la mise précédente ou que la BB (même si c'est votre dernier jeton) est un call. Pour relancer avec un jeton de plus grosse valeur vous devez déclarer une relance avant que le jeton touche la table. Si une relance est déclarée sans montant, la relance est de la valeur du jeton. Sans faire face à une mise, envoyer un jeton de plus grosse valeur silencieusement (sans déclaration) est une mise de la valeur du jeton.

45: Miser plusieurs Jetons

A: Faisant face à une mise, à moins qu'une relance ou un tapis n'ait été déclaré, miser plusieurs jetons (incluant la mise de vos derniers jetons) est un call si tous les jetons utilisés sont nécessaires pour couvrir le call et si en retirant juste un jeton de la plus petite valeur mise cela laisse moins qu'un montant de call.

Ex-1: Player A ouvre 400: B raise à 1100 total (une raise à 700), C mise un jeton de 500 et un jeton de 1000 chip silencieusement. C'est un call car en retirant le jeton de 500, il restera moins que le montant du call à 1100. Ex-2: NLHE 25-50. Post-flop A ouvre à 1050 et B mise ses derniers jetons (deux jetons de 1000). B a juste payé si il n'a pas déclaré une relance ou tapis.

B: Si retirer un jeton de la plus petite valeur mise laisse un montant de call ou plus, 1) si il reste des jetons au joueur la mise est régie par la règle standard de 50% (*Règle 43*); 2) *Une mise des derniers jetons d'un joueur est un « tapis »* même si il atteint ou pas le seuil de 50%. Voir les annexes complémentaires.

46: Mise précédente non-ajouté au pot

A: *Afin d'éviter toute confusion, un joueur ayant encore les jetons de sa mise précédente devant lui, pas encore rangé au pot et faisant face à une relance, devra annoncer oralement son action et son montant.*

B: Si faisant face à une action, un joueur retire clairement vers lui, vers son stack, sa première mise, le joueur sera dès lors obligé de call ou raise. Il ne peut pas retirer les jetons et se coucher.

C: Si de nouveaux jetons sont ajoutés silencieusement et que la mise n'est pas claire aux yeux de la maison, la règle de call et de raise 41-45 s'appliquent de la sorte : 1) Si les jetons précédents ne couvrent pas le call et qu'ils sont aussi laissés seuls ou totalement retirés, un jeton d'un montant supérieur est un call et tous les multiples nouveaux jetons dépendent alors à la règle standard des 50% (Règle 43). 2) Si les jetons précédents sont en partie retirés ou si les jetons précédents couvrent la call, la mise finale en jetons combinés est une relance si elle atteint la règle standard des 50% (Règle 43 et 45), si il y a moins que le montant d'un call. Voir les annexes.

47: Droit à la Surrelance

A: En no-limit comme en pot-limit, une relance à tapis (ou plusieurs petits tapis *cumulés*) inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur, ayant déjà misé et non relancé à tapis, à sur-relancer. *Si plusieurs petits tapis ré-ouvre les mises, la relance minimum est toujours la dernière mise ou relance valide et complète du tour. (Voir règle 43)*

B: En limit, il faut au moins 50% d'une mise ou d'une relance minimum pour ré-ouvrir le droit à la relance. Voir les annexes complémentaires.

48: Nombre de Relances autorisées

Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances en no-limit ou pot-limit. En limit, il y a une limite maximum au nombre de relances même si uniquement deux joueurs restent dans le coup. Cette limite est fixée par les règles locales du casino et ne s'applique plus lors du tête-à-tête final.

49: Action Acceptée

Le poker est un jeu d'attention et d'observation continue, il en va de la responsabilité du joueur, de déterminer le montant correct d'une mise d'un adversaire avant de la suivre, sans prendre en compte les estimations d'un joueur ou du croupier. Si le suiveur demande un compte et reçoit une mauvaise information d'un joueur ou du croupier et qu'il engage un montant insuffisant dans le pot *ou déclare un call*, le joueur s'engage alors à compléter la différence. Comme pour toutes les situations, la règle 1 peut s'appliquer ici dans certains cas à la discrétion du Directeur de Tournoi. Le TD devra alors prendre en compte l'importance de la différence entre le montant annoncé et le montant réel pour justifier de l'utilisation de la règle 1. *Voir aussi la RP-12.*

50: Agir à son tour

A: Les joueurs doivent agir à leur tour de parole, de façon verbale et/ou en misant des jetons. Une action à votre tour de parole est contraignante et vous oblige à la réaliser, engageant des jetons au pot qui y resteront quoi qu'il arrive.

B: Les joueurs doivent attendre une annonce claire du montant d'une mise ou relance avant d'agir. Ex : NLHE, Joueur A annonce "relance" sans pour le moment avoir donné de montant et le Joueur B jette rapidement ses cartes. Le Joueur B doit attendre pour agir que le Joueur A est clairement annoncé le montant de sa relance.

51: Actions Verbales Contraignantes / Undercalls à son Tour de Parole

A: Une déclaration verbale à son tour de parole (comme call, payé, raise ou relance) contraint le joueur à respecter son engagement. Voir les annexes complémentaires.

B: Si un joueur commet un "undercall" (miser moins ou faire une annonce verbale moindre que le bet précédent), il sera contraint de compléter la mise dans son intégralité si 1) les joueurs sont en tête à tête ou 2) ou face à toute autre mise d'ouverture dans un pot à trois joueurs ou plus. Dans les autres situations, l'appréciation est laissée à la discrétion du TD. Une mise d'ouverture est le premier jeton misé de chaque tour d'enchères (pas un "check"). Dans les jeux à blind la BB postée est l'ouverture pré-flop. Les boutons "All-in" réduisent énormément ces types d'erreurs lorsqu'un joueur est notamment à tapis (voir la procédure 1). Bien souvent dans ce type de litige, à la discrétion du TD, le joueur qui aurait du payer entièrement une mise aura la possibilité d'abandonner *le montant de son undercall* et de coucher sa main (Voir les annexes complémentaires). Pour une mise ou une relance inférieure au montant minimum, voir Règle 52.

C: Si deux ou plus undercalls se produisent dans la même séquence de jeux, le jeu doit revenir au premier undercall qui doit alors corriger sa mise par la Règle 42-B. Le TD déterminera comment traiter les autres mains incriminées en se basant sur les circonstances de jeu.

52: Mises incorrectes : Underbets & Underraises (sous-misé ou sous-relancé)

A: En limit et no-limit, ouvrir ou relancer moins que le montant minimum légal doit être corrigé immédiatement mais seulement sur la "street" en cours (à la rivière tous le temps avant que le showdown ne commence). Ex: Ex: NLHE 100-200, post-flop A ouvre à 600 et B relance à 1000 (une underraise de 200). C and D call, E folds puis on remarque l'erreur. Il convient alors d'augmenter la mise à 1200 total pour tous les joueurs ayant misé avant que le turn ne soit dealé. Après que le turn ait été tiré, l'erreur n'a plus à être corrigé. Pour les undercalls, voir la Règle 42.

B: En pot-limit, si un joueur underbet le pot sur la base d'un montant inexact, si le montant du pot est trop élevé (une mise incorrecte), cela sera corrigé pour tous les joueurs à n'importe quel moment sur la « street » actuelle; si le montant est trop bas, il sera corrigé jusqu'à ce qu'une action substantielle se produise après la mise. Voir les annexes complémentaires.

53: Action Hors de son Tour de Parole (OOT)

A: En cas d'action avant son tour de parole (parole/check, payé/call ou relance/raise), la parole reviendra au bon joueur dans l'ordre normal de déroulement du jeu. Une action OOT peut valoir une pénalité et engage le joueur si l'action avant lui n'a pas changé. Un check, call ou fold par le ou les joueur(s) oublié(s) ne change pas l'action. Si l'action change l'action effectuée avant son tour de parole est annulée, sa mise ou sa relance est rendue au joueur OOT (ayant agi avant on tour) et le joueur dispose alors de toutes les options telles que payer, relancer ou jeter sa main. Un fold avant son tour engage le joueur et sa main ne pourra pas être restituée. Voir les annexes complémentaires.

B: Les joueurs ne s'étant pas prononcés alors qu'un autre commet une action OOT, doivent défendre leur droit à la parole et à l'action. Si un délai raisonnable s'écoule et que ce joueur oublié ne s'est pas prononcé et qu'une action substantielle se déroule après lui (règle 36), les OOT ainsi engendrée sont valides et le TD sera appelé et reviendra sur l'action pour prendre une décision sur comment traiter la main ainsi oubliée; selon les circonstances, la main peut être déclarée morte ou même limitée l'action du joueur en la rendant moins aggressive. Voir les annexes complémentaires.

54: Taille de Pot et Mises en Pot Limit

A: Les joueurs peuvent demander le compte du pot en pot-limit seulement. Les croupiers ne compteront jamais le pot en limit ou no-limit. Dans ces variantes, il est demandé au croupier d'étaler clairement le pot afin de donner la possibilité à un joueur d'estimer son montant.

B: Pré-flop, le All-in d'un petit tapis inférieur à une blind ne devra pas affecté le calcul du pot pour une mise maximum ("pot"). Post-flop, les mises se basent sur la taille actuel du pot.

C: L'annonce par un joueur « je mise le pot » n'est pas une annonce valide en no-limit, mais elle engage le joueur à faire une mise d'un montant correct et à définir (au moins l'enchère minimale) et l'expose à une pénalité. Si *le joueur fait face à une mise* il devra faire une relance valide.

55: Déclaration d'une Mise Incorrecte

Si un joueur ne fait pas face à une mise et A) qu'il déclare un call, c'est un check B) qu'il déclare une relance, le joueur doit alors au moins faire une mise minimum. Un joueur déclarant check quand il fait face à une mise peut payer ou se coucher, mais il ne peut pas relancer.

56: String-Bet et String-Raise

Miser en plusieurs fois est interdit. Tout string-bet ou string-raise sera dès lors considéré comme un simple call. Les croupiers sont responsables et maîtres du discernement entre un string-bet/string-raise et une mise/reliance valide.

57: Mise litigieuse et non-standard

Les joueurs utilisant des termes, des méthodes ou des gestuelles de mise non standard, le font à leur propre risque. Ainsi si l'annonce peut avoir plusieurs significations par défaut elle sera interprétée comme la mise raisonnablement la plus haute possible par rapport à la taille du pot. Ex: NLHE 200-400, le pot total est inférieur à 5000, le joueur déclare "je mise 5". Sans autre information claire la mise sera de 500; si le total du pot est de 5000 ou plus, la mise sera de 5000. Le pot est le total de toutes les mises engagés même sur la "street" en cours. Voir règles 2, 3, 40 & 46.

58: Fold Non-Standard

A n'importe quel moment avant la fin d'un coup, abandonner sa main à son tour de parole si l'on fait face à un check ou abandonner sa main avant son tour de parole, sera une action effective et obligatoire et expose le joueur à une pénalité. *Voir aussi la règle 15B.*

59: Déclarations Conditionnelles Prématurées

A: Les déclarations conditionnelles concernant une action future sont non-standard et doivent être fortement découragées. A la discrétion du TD, celles-ci peuvent engager la parole du joueur, et peuvent entraîner une pénalité. Exemple les déclaration de type « si—alors » comme « si tu mises alors je vais te relancer ».

B: Si un joueur A déclare " Je mise..." ou "Je relance..." et que B annonce "payé" sans savoir le montant exact de la mise de A, le TD décidera alors du plus juste montant selon la situation en cours incluant le fait de forcer B à payer le montant décidé.

60: Décompte d'un stack adverse

Les joueurs , *les croupiers, les floors* ont le droit d'obtenir une estimation raisonnable du montant du tapis adverse (règle 25). Seuls les joueurs faisant face à une mise à tapis, à leur tour de parole, sont autorisés à demander le compte exact. Le joueur à tapis n'a pas à compter ses jetons, s'il ne souhaite pas le faire, le croupier ou le TD/floor le comptera. L'action acceptée s'applique ici (Règle 53). La règle des jetons bien visibles, bien rangés et facilement quantifiables (pile de 20 suivant la règle 25) sera un réel gain de temps *et une grande amélioration* pour compter le tapis adverse.

61: Sur-miser pour obtenir du Change

Les mises faites par les joueurs ne doivent pas l'être dans l'intention d'obtenir du change. Engager plus que le montant nécessaire peut créer la confusion à table. Tous les jetons poussés silencieusement sont exposés au risque d'être considérés comme engagés. Ex: A fait face à une ouverture de 325, il avance alors silencieusement 525 (un 500 et un 25) dans l'attente de recevoir 200 de retour. C'est ici une relance à 650 qui va être arbitrée selon la Règle 50.

62: A Tapis avec des Jetons Cachés

Si le Joueur A est à tapis, et à un (des) jeton(s) caché(s) réapparaissant après que le Joueur B ait payé, le TD devra déterminer si le(s) jeton(s) caché(s) fait partie du tapis du joueur dû à une action acceptée (règle 49). Si ça ne l'est pas, le Joueur A ne pourra en aucun cas se faire payer ce jeton par le Joueur B s'il remporte le coup, si le Joueur A perd le coup, il ne sera pas « sauvé » par ce jeton et le TD pourra l'attribuer au joueur B ayant remporté le coup.

Faits de Jeux

63: Les Jetons hors de vue et en Transit

Un joueur ne doit jamais tenir ou transporter ses jetons de manière à les cacher de la vue de tous. Le joueur le faisant se verra confisquer la totalité des jetons dissimulés et pourra être disqualifié. Les jetons confisqués sont retiré du jeu. La TDA recommande à l'établissement organisateur de fournir des racks/gabarits ou des sacs lorsque des joueurs doivent transporter des jetons notamment lors de la fermeture d'une table et le déplacement des joueurs.

64: Les Jetons Perdus et Trouvés

Des jetons perdus puis retrouvés *dont le véritable propriétaire ne peut être identifié* devront être sortis du jeu et remis à l'inventaire des jetons du tournoi.

65: Main exposée, en contact avec d'autres cartes ou risquant d'être tuée accidentellement

A: Les joueurs doivent protéger leurs cartes à tout moment et cela même au showdown en attendant la lecture de la main gagnante. Si un croupier ramasse et muck par erreur une main ou si le TD estime qu'une main n'est plus à 100% identifiable, le joueur n'a aucun recours et perd ses mises. Si le joueur est à l'origine d'une mise ou relance qui n'a pas encore été payée, le joueur pourra récupérer sa mise.

B: Si les cartes sont très clairement identifiables même si elles ont été en contact avec d'autres cartes et/ou flashées, elles restent vivantes et en jeu. L'appel au TD ou au floor est obligatoire pour la résolution de ce litige et sa décision est souveraine et sans appel.

66: Main Morte & Muckée en Stud

En Stud, si un joueur ramasse ses cartes « ouvertes » alors qu'il fait face à une action, la main est morte. La manière correcte de folder sa main au stud est de ramasser ses cartes en les tournant face cachée puis de les avancer vers le centre de la table.

Ethique du Jeu & Pénalités

67: Ne rien divulguer

Les joueurs sont tenus de protéger les autres joueurs pendant toute la durée du tournoi. Pour cela, les joueurs qu'ils soient encore dans le coup ou non ne doivent absolument pas :

- 1) discuter le contenu d'une main vivante ou morte.
- 2) conseiller ou critiquer une manière de jouer quel que soit le moment.
- 3) lire une main/combinaison qui n'a pas encore été tablée. La règle d'« une main, un joueur » sera renforcée. Entre autres choses, cette règle interdit et décourage le fait d'exposer sa main ou de discuter stratégie avec un autre joueur, spectateur etc...

68: Exposer ses Cartes et Folder Correctement, *Un joueur / Une Main*

Un joueur qui expose sa main, *même si il est le dernier à agir*, alors que le coup n'est pas terminé peut recevoir une sanction mais sa main reste vivante et en jeu. La sanction sera appliquée au début du coup suivant. Pour jeter son jeu correctement les cartes doivent être poussées ou jetées à la surface du tapis vers le centre de la table et non délibérément exposées, en les faisant tourner ou en les lançant haut (« héliportées »). Voir aussi la Règle 66.

69: Jouer contre l'Ethique : Collusion, Softplay & Teampay

Le poker est un jeu individuel. Sous jouer ("softplay") ou jouer en équipe ("teampay") entraînera des pénalités à tous les joueurs concernés et selon le cas pourra amener à une confiscation des jetons et/ou une disqualification immédiate. Transférer des jetons sous couvert de mises et/ou toute autre forme de collusion entraînera une disqualification immédiate des deux joueurs. Les TD doivent se montrer fermes, durs et des plus vigilants pour lutter contre ces formes de triche et sont même invités à vérifier les mains foldées des joueurs en cas de doute et si cela leur semble nécessaire.

70: Comportement Incorrect

Toute attitude ou comportement incorrect répété, entraînera des pénalités d'après la Règle 71. Les exemples ne sont pas limités mais incluent notamment : ralentir constamment le jeu et freiner le rythme du tournoi, toucher alors qu'il n'est pas nécessaire les jetons ou les cartes de ses adversaires, agir constamment avant son tour de parole, *faire exprès de cacher ses cartes ou ses jetons, ne pas ranger son stack*, miser "hors de la portée" du croupier, avoir une conduite inappropriée, *une hygiène déplorable*, bavarder/être bruyant voir crier de manière excessive etc...

71: Avertissements, Pénalités & Disqualification

A: Les sanctions disponibles pour le Directeur de Tournoi incluent l'avertissement verbal, l'exclusion temporaire pour une ou plusieurs mains, l'exclusion temporaire pour un ou plusieurs tour de bouton/table et la disqualification définitive du joueur. Excepté l'exclusion pour une main, la durée de l'exclusion sera déterminée de la façon suivante : L'offenseur manquera autant de main que le nombre de joueurs présents a la table (l'incluant) au moment de la pénalité, multiplié par le nombre de tours spécifiés dans la pénalité. Des fautes répétées entraîneront une augmentation des sanctions. Les joueurs hors de table ou sous le coup d'une pénalité peuvent être éliminés par le prélèvement d'antes ou de blinds.

B: Des sanctions PEUVENT être appliquées aux joueurs pour violation de la Règle 70, exposer des cartes avec une action en cours, qui jettent ses cartes hors de la table, qui violent la règle d'« une main, un joueur » ou d'autres fautes de ce type. Des sanctions DOIVENT être appliquées aux joueurs en cas de collusion, softplay, teamplay, d'injures, d'un comportement incorrect perturbant le tournoi, ou de tricherie. Checker le jeu max est considéré automatiquement comme du softplay, le TD a tout pouvoir de juger ce litige à sa discrétion.

C: Un joueur sous le coup d'une pénalité doit rester à distance de la table voir hors de la zone de tournoi. Les cartes lui seront distribuées et ses blinds et antes postés, sa main est alors brûlée dès la fin du deal initial. En stud, si le joueur reçoit la « bring-in-card » il sera prélevé du montant du Bring-in.

D: Un joueur disqualifié verra ses jetons confisqués et retirés du tournoi.

Traduction Francaise courtesy de Terence Bertault