



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

Règlement 2013 Version 1.1, 11 Août, 2013

Le Poker TDA est une association de volontaires issus de l'industrie du Poker fondée en 2001. La mission du TDA est d'améliorer l'uniformisation des règlements des tournois de poker à travers le monde. Les règles TDA complètent les règlements intérieurs, en cas de conflit avec une règle établie par le règlement intérieur ou l'autorité de tutelle, la règle de l'autorité de tutelle prévaudra.

CONCEPTS GENERAUX

1) Décisions des Floors et Directeurs de Tournoi

Les floors et directeurs de tournoi doivent toujours considérer le meilleur intérêt du jeu et l'équité comme le critère prioritaire dans leurs prises de décisions. Ainsi certaines circonstances particulières peuvent occasionnellement imposer une décision dans l'intérêt du jeu et de l'équité, pouvant aller à l'encontre des règles écrites. Les décisions des arbitres et directeurs de tournoi sont définitives et sans appel.

2) Responsabilités des Joueurs

Nous attendons des joueurs qu'ils vérifient l'exactitude de leurs données personnelles lors des enregistrements et lors de l'attribution de leurs places, de protéger leurs mains, de rendre leurs intentions claires, de suivre l'action, de parler à leur tour, de défendre leur droit à la parole, de garder leurs cartes en évidence, de garder leurs jetons rangés correctement, de rester à la table avec une main vivante, de s'exprimer s'ils voient qu'une erreur est commise, de changer de table promptement, de respecter la règle : une main –un joueur, de connaître et respecter les règles, de respecter l'éthique, et d'une manière générale contribuer au bon déroulement des tournois.

3) Terminologie officielle du Poker de Tournoi

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 complete/compléter...

Certain termes locaux peuvent aussi rejoindre ce standard. L'utilisation de termes non standard, engage la responsabilité du joueur qui les utilise à ses risques, car il peut en résulter une décision toute autre que l'intention initiale du joueur.

Il en va de la responsabilité du joueur d'exprimer ses intentions ou actions de manière claire (voir règles 40 & 49)

4) Appareils Electroniques et Communication

Un joueur assis à la table de poker ne peut pas utiliser de téléphone portable tant pour appeler un correspondant que pour recevoir un appel. Les règles internes à chaque tournoi ou à chaque établissement s'appliqueront aux autres appareils électroniques.

5) Langue Officielle

La règle de l'anglais uniquement sera renforcée aux états unis durant le déroulement d'une main, Pour les tournois ayant lieu hors des U.S.A , l'établissement ou organisateur déclarera le ou les langages tolérés.

LES PLACES, LES EQUILIBRAGES ET LES FERMETURES DE TABLE

6) Attribution des places

Les places assises des tournois et de leurs satellites doivent toujours être tirées au sort. Un joueur ayant débuté le tournoi au mauvais siège avec un stack de jetons correct, sera déplacé avec son stack actuel au bon siège.

7) Alternates , Enregistrements tardifs & Re-entries

Les joueurs Alternates, s'enregistrant tardivement, et qui « Re-entry » se verront vendre un fullstack

8) Besoins particuliers

Des exceptions et des aménagements peuvent être accordés aux personnes ayant des besoins particuliers si possible.

9) Fermeture d'une table

Les joueurs déplacés d'une table qui vient de fermer doivent assumer complètement les avantages et inconvénients de leur nouvelle place. Ils peuvent se retrouver de grosse blinde, petite blinde ou directement au bouton et recevoir des cartes. La seule place où ils ne peuvent entrer en jeu est entre le bouton et la petite blinde.

10) Equilibrage d'une table

- A. Dans les variantes avec flop et Mixtes, 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 seul 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 de hold'em à Stud, après la dernière main de hold'em le bouton passe à la position suivante et reste figé pendant le round de Stud, en cas d'équilibrage de tables, c'est le joueur qui devrait être en position de Grosse blinde si la main suivante était jouée en hold'em. Quand le hold'em reprend 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 celle désignée par une procédure préétablie.
- D. Lors d'un événement dit full-ring (table complète) 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 à misdeal et les TDs pourront choisir d'arrêter le jeu ou non à leur discrétion. A mesure que l'évènement progresse, Lorsque nécessaire et approprié au type de jeu, à la discrétion du TD, les tables seront équilibrées plus fermement

11) Nombre de joueurs en table finale

Les tables finales seront composées du nombre de joueurs à une table complète pour le tournoi plus l'addition d'un joueur (ex : un tournoi qui se joue à 9 par table aura sa table finale à 10 joueurs, un tournoi de Stud à 8 joueurs en aura 9, en 6-handed 7, etc.) Aucune table finale ne recevra plus de 10 joueurs. Cette règle ne s'applique pas aux tournois Heads-up.

LES POTS / L'ABATTAGE

12) Les annonces. Les cartes parlent d'elles même à l'abattage

Les « cartes parlent d'elles même » pour déterminer le gagnant d'un coup : La seule déclaration verbale d'un joueur sur le contenu d'une main n'est pas suffisant à l'abattage . De fait, un joueur qui fait délibérément une fausse annonce sur la combinaison que forme sa main sera sanctionné. Tout joueur, dans la main ou non, devra se faire entendre si il pense qu'une erreur est commise lors de la lecture des mains.

13) Tabler les cartes & Bruler la main gagnante

A : A l'abattage, le joueur devra déposer ouvertes **l'intégralité de ses cartes** sur la surface de la table pour que le croupier ainsi que les autres joueurs puisse lire la main de manière claire. « L'intégralité de ses cartes » représente ses deux cartes privatives en holdem, les 4 cartes en Omaha, les 7 cartes en 7-stud etc etc. Les croupiers ne peuvent pas brûler une main tablée qui était la main gagnante.

B : Si un joueur ne table pas l'intégralité de ses cartes, puis jette son jeu, pensant qu'il a gagné, alors il le fait à son propre risque. De fait, si ses cartes ne sont pas 100% identifiables, et que le TD décide que sa main ne peut être lue correctement, ce joueur ne pourra prétendre au pot ou à toute partie du pot. Le jugement du TD sur le fait qu'une main ait été suffisamment tablée ou non est final.

14) Cartes vivantes à l'abattage

A : Si l'établissement n'a pas de ligne délimitant les cartes vivantes ou brûlées pour un joueur (mucking line) ou de règle dite « forward motion » (le fait d'avancer ses cartes vers le centre de la table) le fait de pousser des cartes non tablées face cachée vers le centre de la table ne les disqualifient pas automatiquement ; le joueur peut changer d'avis et table ses cartes, si elles sont toujours 100% identifiables . Toutefois le joueur s'expose au risque que le croupier puisse les saisir et les placer dans le muck sans retour possible.

B : S'il existe une mucking line, ou une règle de « forward motion » est effective pour le showdown, la règle maison s'appliquera.

15) Les mains ouvertes à tapis

Toutes les mains devront être tablées sans délai une fois qu'un joueur est All-in et que toutes les enchères pour tous les autres joueurs encore présents dans le coup sont terminées.

16) Ordre d'abattage

Lors de l'abattage final (showdown) sans joueur a tapis, Si les cartes ne sont pas tablées de manière spontanée, le TD pourra imposer un ordre d'abattage. le joueur ayant misé ou relancé en dernier lors du dernier tour d'enchère doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de relances au dernier tour d'enchères, c'est le joueur le plus proche du bouton qui doit exposer sa main en premier et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

(En Stud, le joueur au Board le plus élevé doit montrer sa main en premier, en Razz, le joueur au board le plus bas).

A l'exception d'une politique intérieure requérant que les mains soient tablées dans l'ordre d'abattage, les joueurs auront la possibilité de jeter leur jeu face cachée.

17) Jouer le Board à l'abattage.

Si un joueur joue le board à l'abattage, il doit impérativement tableur ses deux cartes privatives pour prétendre à toute partie du pot d'une main terminée.

18) Demander à voir une main

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

19) Attribution des jetons « cassés »

En cas de partage de pot, le jeton dit « impair » sera cassé en jetons de la plus petite dénomination possible. Pour les jeux à board, le jeton indivisible ira au joueur situé au plus près de la gauche du bouton. Pour les Studs, la carte la plus haute par couleur (pique, cœur, carreau , trèfle). 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 addendum 19)

20) Les pots extérieurs

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

21) Les pots contestés

La possibilité de contester l'attribution d'un pot ou d'une main prend fin dès le début du coup suivant (voir règle 22).

PROCEDURES GENERALES

22) Nouvelle main, Nouvelles blindes

Lorsque le temps s'est écoulé dans un round et qu'un nouveau round est annoncé, les nouvelles blindes sont effectives à partir du coup suivant. Un coup commence lorsque le paquet commence à être mélangé. Si un mélangeur électronique est utilisé, le nouveau coup commence au moment où le bouton vert est poussé.

23) Chip race, Color-up planifiés

A : Lors d'un color-up planifié, les jetons de plus petite dénomination seront remplacés, en démarrant du siège 1, et avec un maximum d'un jeton accordé par joueur. Un joueur ne peut être éliminé par le chip-race, il recevra automatiquement un jeton de la plus petite dénomination 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 dénomination encore en jeu, seront retirés sans compensation.

24) Cartes et jetons en évidence, comptables et gérables. Color-ups arbitraires

A : Les joueurs sont invité à ranger leurs jetons en stack afin d'en faciliter l'estimation par leurs adversaires. La TDA recommande des stacks de même dénomination de 20 jetons ou multiple de 20 comme standard. Les joueurs doivent à tout moment mettre en avant de façon visible et identifiable leurs jetons de la plus haute dénomination.

B : Le directeur de tournoi contrôle le nombre et la dénomination des jetons en jeu et peut, à sa discrétion procéder à un Color-Up. Ces Color-Ups seront annoncé.

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

25) Changements de cartes

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

26) Les Recaves (Re-buys)

Un joueur ne peut jamais éviter de jouer une main. Si un joueur annonce qu'il se recave avant le coup suivant, les jetons correspondant seront considérés comme en jeu devant lui et il devra obligatoirement s'acquitter du montant de la recave à payer.

24) Demander le TIME

Passé un délai raisonnable et quand le « Time » a été demandé pour un joueur, celui-ci disposera de 50 secondes pour prendre une décision. Si aucune action n'a été accomplie avant l'expiration de ce temps, 10 secondes supplémentaires seront décomptées à haute voix. Si le joueur n'a pas agi avant la fin du compte à rebours sa main est morte. En cas d'égalité avec le 0, l'avantage ira au joueur. A la discrétion du TD, le temps accordé par cette règle pourra être réduit.

28) Les cartes à venir / Rabbit hunting

Il est strictement interdit de demander ou essayer de voir les cartes du board qui étaient à venir sur un coup terminé avant la river.

JOUEURS PRESENTS OU ABSENTS

29) A Votre Siège

Un joueur doit être assis à sa place au moment où la première carte du paquet est distribuée sans quoi sa main sera déclarée morte. Ainsi un joueur non assis à la première carte du paquet distribuée ne pourra pas voir le contenu de sa main et sera immédiatement ramassée à la fin de la distribution. Ses blindes et antes seront postés et ramassés ; Lors d'une main de type Stud, si le joueur reçoit la carte de Bring-in il devra s'en acquitter.

Un joueur doit être à son siège pour demander le Time.

« A Votre Siège » correspond littéralement à : « à la portée de votre chaise ».

Cette règle ne vise pas à fermer les yeux sur les joueurs étant hors de leurs sièges alors qu'ils participaient à une main. [*Note : En Stud, certaines « règles maison » pourront nécessiter la distribution de cartes additionnelles à la main brûlée dans certaines situations.]

30) A la table avec une action en cours

Un joueur doit rester à table si il a une main vivante s'il y a encore quelconque action de mise possible pour la main en cours. 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)

LES BOUTONS ET LES BLINDES

31) Le bouton mort

Les tournois utilisent la règle du bouton mort.

La grosse blinde avance invariablement, la petite blinde et le bouton s'adaptent.

32) Eviter une blinde

Un joueur esquivant volontairement une blinde pendant son changement de table subira une pénalité.

33) Le bouton en tête-à-tête

En tête-à-tête 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 est 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.

REGLES DE DISTRIBUTION

34) Les fausses donnes / misdeals

A: Les misdeals 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) En Stud, si l'une des deux cartes initiales cachées d'un joueur est retournée par le croupier, il y a fausse donne
- 6) 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

Un joueur au bouton peut recevoir deux cartes consécutives.

La règle locale s'appliquera pour les jeux de tirage (ex : draw / lowball)

B : Si un misdeal est déclaré, la main à rejouer est un Replay exact de la main ; 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.

C : Si une action substantielle a eu lieu, le misdeal ne peut être déclaré et le coup doit continuer.

35) Les actions substantielles

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 34 & 38

36) Flop à quatre cartes

Si le flop est composé de 4 cartes au lieu de 3, exposées ou non, le croupier doit mélanger les quatre cartes faces cachée et un floor sera appelé pour choisir au hasard une carte qui sera la prochaine carte brûlée (Turn/tournant). Les trois autres constituant le flop.

JEU : MISES ET RELANCES

37) Annonces, Actions au tour de parole , Undercalls

A : Les joueurs doivent agir à leur tour de parole. Toute annonce à son tour de parole engage le joueur. Toute annonce verbale d'action engage le joueur.

Des jetons placés dans le pot à son tour de parole doivent rester dans le pot.

Un Undercall (miser moins que le montant précédent) sera un call complet et obligatoire s'il est fait à la suite d'une ouverture dans un coup à plusieurs à n'importe quel tour d'enchères ; ou en tête à tête faisant face à une mise.

Pour toutes les autres situations, le jugement sera laissé à l'appréciation du TD. Pour clarifier cette règle, dans les jeux utilisant des blinds, la grosse blinde postée sera l'ouverture du premier tour d'enchères.

B : Les joueurs doivent attendre que les mises soient effectuées de manière claire avant d'agir. Exemple : joueur A annonce « relance » (mais n'indique pas immédiatement de montant) et que B et C jettent leurs mains rapidement, B et C doivent attendre pour agir que le joueur A ait spécifié le montant exact de sa relance. Les boutons All-in réduisent de manière très significative la fréquence des Undercalls (voir Procédures recommandées 1)

38) Annonces et Actions avant le tour de parole (OOT)

A. Toute action avant son tour de parole, peut engendrer une pénalité et engage le joueur si l'action avant lui n'a pas changé. Un check, call ou fold ne change pas l'action. Si l'action change l'action effectuée avant son tour de parole est annulée, sa mise lui est rendue 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.

B. Le joueur ne s'étant pas prononcé alors qu'un autre commet une action OOT, doit défendre son 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 (règle 35) se déroule après lui, les OOT ainsi engendrée sont valides et le floor sera appelé pour prendre une décision sur comment traiter la main ainsi oubliée. (voir Addendum)

39) Les calls

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 43

Payer en misant de plus petits jetons que l'enchère en cours (ex: en no limit, aux blinds 2k-4k A mise 50k puis B engage silencieusement un jeton de 1k) 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.

40) 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.
- c) Soit en annonçant clairement « relance » avant de procéder à l'étape a) ou b), ou de placer le montant pour suivre puis le montant additionnel en une seule fois.

Pour l'option c) si quelconque autre montant que l'exact montant à payer, et ne correspondant pas à une relance minimale, est engagé, il en résultera une relance minimale obligatoire.

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

41) Les relances

A. Une relance doit être au minimum du double de la plus grosse mise précédente du tour d'enchère en cour. Si un joueur fait une relance insuffisante dont la taille atteint au moins 50% de plus que la mise ou relance précédente, il lui sera imposé de compléter sa relance au montant minimum légal sans possibilité d'augmenter son enchère (voire exception règle 39) .

B. En no-limit comme en pot-limit, une relance à tapis inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur, ayant déjà misé et non relancé par le tapis, à relancer.

42) Miser un jeton supérieur

A n'importe quel moment si un joueur fait face à une mise ou une blinde, miser un seul jeton d'une valeur supérieure, si aucune relance n'est déclarée verbalement au préalable sera indubitablement un call.

La relance avec un jeton de valeur supérieure doit être annoncée avant que celui-ci ne touche le tapis. Si la relance est annoncée mais pas le montant, la relance sera du montant maximum permise par le jeton.

Si le joueur ne fait face à aucune mise, placer dans le pot un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une mise à la hauteur du jeton.

43) Miser plusieurs jetons

Faisant face à une mise, à moins qu'une relance ne soit annoncée, plusieurs jetons de la même dénomination reste un call si le fait d'enlever un jeton, laisse dans le pot moins que la valeur totale à payer. (Exemple: blindes 200-400 joueur A relance à 1200, joueur B engage 2 jetons de 1000 sans rien annoncer. C'est un call car si l'on retire l'un des deux jetons de 1000, le seul jeton restant ne suffit pas à payer l'enchère de 1200)

La Mise de plusieurs jetons de différente dénomination, est régie par la règle des 50% (règle 41).

44) Mises précédentes non rentrées dans le pot

Lorsqu'un joueur fait face à une relance, et que les jetons de son enchère précédente sont toujours engagés devant lui, ces jetons, ainsi que le change éventuellement dû, peut affecter le fait que son action à venir soit interprétée comme un call ou une relance. Etant donné qu'il existe de très nombreuses possibilités très tendancieuses, les joueurs sont encouragés à déclarer verbalement leurs mises avant d'ajouter des jetons à leurs mises précédentes.

45) Nombre de relances

Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances en no-limit ou pot-limit.

En variantes « limit », il y a une limite maximum au nombre de relances même si uniquement deux joueurs restent dans le coup.

Cette limite, fixée par les règles locales du casino et ne s'applique plus lors du tête-à-tête final.

46) 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, le joueur s'engage alors à compléter la différence. Comme pour toutes les situations, La règle 1 peu s'appliquer ici dans certains cas à la discrétion du Directeur de Tournoi.

47) La taille du pot et mises en Pot Limit

Les joueurs ne sont autorisés à être informés du montant du pot uniquement en pot-limit.

Le croupier ne peut ni ne doit compter le pot dans les variantes no-limit et limit.

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 enchère il devra fixer une relance valide .

48) Les mises en deux temps / String-Bet

Les croupiers sont responsables et maîtres du discernement entre String-bet et mise ou relance .

49) Mise non standard et confuse

Les joueurs utilisant des termes, des méthodes ou gestuelles de mise non standard, le font à leur propre risque. Ainsi peu importe la taille d'une mise si l'annonce peut avoir plusieurs significations par défaut on prendra la plus petite enchère possible. Ex: « je mise cinq » cette annonce n'est pas claire et peut signifier 500 ou 5000, dans ce cas, même avec un jeton de 5 000 la mise sera de 500 (voir règles 2,3&40)

50) Abandon 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.

51) Déclarations conditionnelles

Les déclarations conditionnelles concernant une action future sont à proscrire et fortement découragées. Celles-ci peuvent engager la parole du joueur, et peuvent entraîner une pénalité à la discrétion du Directeur de Tournoi.

Exemple les déclaration de type « si—alors » comme « si tu mises alors je vais te relancer ».

52) Décompte du tapis adverse

Les joueurs ont le droit d'obtenir une estimation raisonnable du montant du tapis adverse (règle 24) Seuls les joueurs faisant face à une mise à tapis sont autorisés à demande un compte plus exact. Le joueur à tapis n'a pas à compter ses jetons, s'il ne souhaite pas le faire, le croupier ou le floor le comptera. L'action acceptée s'applique ici (Règle 46)

53) Sur-miser pour obtenir du change

Les mises faites par les joueurs ne doivent pas l'être dans l'intention d'obtenir du change.

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 43. Engager plus du montant nécessaire peut créer la confusion à la table. Tous les jetons poussés silencieusement sont exposés au risque d'être considérés comme misés.

54) A Tapis avec des jetons cachés

Si A est à tapis, et à un (des) jeton(s) caché(s) derrière, après que l'autre joueur ait payé, le TD devra déterminer si le jeton caché fait partie du tapis du joueur par action acceptée ou non (règle 46)

A ne pourra en aucun cas se faire payer ce jeton par B s'il remporte le coup, si 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.

AUTRES ELEMENTS DU JEU

55) Les jetons en transit

Un joueur ne doit jamais tenir ou transporter ses jetons de quelque manière qui les cacherait à la vue de tous. Le joueur se verra confisquer la totalité des jetons dissimulés et pourra être disqualifié. Les jetons confisqués sont retirés du jeu.

56) Protéger sa main

Les joueurs doivent protéger leurs cartes à tout moment. Si un croupier ramasse et muck par erreur une main, 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.

57) Main morte au 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 ET PENALITES

58) Sanctions et disqualification

A. Des sanctions **PEUVENT** être appliquées aux joueurs qui exposent des cartes avec une action en cours, qui jettent des cartes hors de la table, qui violent la règle du « une main – un joueur » ou d'autres fautes de ce type. Des sanctions **DOIVENT** être appliquées aux joueurs en cas de collusion, soft play, d'injures, d'attitude perturbant le tournoi, ou de tricherie.

B. Les sanctions disponibles pour le directeur de tournoi incluent l'avertissement verbal, l'exclusion temporaire, et la disqualification.

Excepté l'exclusion pour une main, la durée de l'exclusion sera déterminée comme suit :

L'offenseur manquera autant de main que de joueurs présent à la table incluant le dit offenseur, au moment de la pénalité, à multiplier par le nombre de tour spécifiés dans la pénalité.

Durant toute la durée de la pénalité, le fautif devra quitter la table et s'éloigner de la table, ses cartes lui sont distribuées et ses blinds lui sont prélevés.

Le directeur de tournoi pourra évaluer la pénalité à :

- 1 main
- 1 tour de table
- 2 tours de table
- 3 tours de table
- 4 tours de table
- Disqualification

Des fautes répétées entraîneront une augmentation des sanctions.

C. Lors d'une pénalité, le joueur doit rester à distance de la table. 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 aura ses jetons confisqués et retirés du tournoi.

59) 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 pas :

- 1) annoncer 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/combo qui n'a pas encore été tablée.

La règle du « 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..

60) Exposer sa main et Folder correctement

Un joueur qui expose sa main alors que le coup n'est pas terminé recevra une sanction mais sa main reste 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 ou en les lançant haut (« hélicoptères »)

61) Jouer contre l'éthique

Le poker est un jeu individuel. Sous jouer entraînera des pénalités 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.

62) Comportement incorrect , Violation de l'éthique

Toute attitude ou comportement incorrect répété, entraînera des pénalités. Exemples non exhaustif : toucher alors qu'il n'est pas nécessaire les jetons ou les cartes de ses adversaires, retarder/ralentir volontairement le jeu, agir constamment avant son tour de parole ou bavarder/être bruyant de manière excessive, miser « hors de la portée du croupier », conduite inappropriée etc.

Traduction : Benoît MIALOU