

Association des Directeurs de Tournoi de Poker

Règles TDA Version 2.0

22/09/2011

Le Poker TDA est composé de personnel de salle de poker du monde entier dont l'objectif est de rédiger un ensemble standardisé de règles pour les tournois de poker. Les règles TDA suivantes complètent les règles existantes dans les établissements de jeux et casinos. En cas de conflit entre ces règles et les règles de l'établissement de jeu, les règles de l'établissement s'appliquent.

CONCEPTS GENERAUX

1: Les TD et commissaires de jeux

Les TD et commissaires de jeux considèrent l'intérêt du jeu et l'équité comme prioritaires dans le processus de prise de décision. Des circonstances inhabituelles peuvent à l'occasion dicter que les décisions dans l'intérêt de l'équité peuvent prendre la priorité sur les règles techniques.

La décision du TD ou commissaires de jeux est définitive.

2: les langues officielles

L'anglais sera utilisé dans les rencontres internationales, en même temps que les langues locales ou maternelles.

3: Terminologie officielle de Tournoi de Poker

Les termes officiels sont simples, sans équivoque, comme: mise/bet, relance/raise, suivre/call, jeter/fold, check/passe, tapis/all-in, pot (en pot-limit seulement), et complète.

Des termes régionaux peuvent aussi se rencontrer. L'utilisation d'un langage non-standard est au risque du joueur, car elle peut conduire à une décision autre que celle voulue par le joueur.

Il est de la responsabilité des joueurs de faire des annonces claires. Voir les règles 36 et 44.

4: Communication

Les joueurs ne peuvent pas parler au téléphone à une table de poker.

Toutes les autres formes d'appareils électroniques sont interdits.

PLACES DES JOUEURS, EQUILIBRAGE & FERMETURE DE TABLE

5: Tirage aléatoire des places

Les places du tournoi et des satellites seront attribués au hasard.

Un joueur qui a commencé le tournoi à la mauvaise place avec la quantité correcte de jetons sera déplacé vers la bonne place avec son stack en cours.

6: Besoins spéciaux

Des aménagements pour les joueurs ayant des besoins spéciaux seront accordés si possible.

7: Fermeture de table

Les joueurs venant d'une table fermée pour remplir les sièges vacants assument les droits et les responsabilités de la position. Ils peuvent être de grosse blind, de petite blind, ou au bouton.

La seule place où ils ne peuvent pas obtenir une main se situe entre la petite blind et le bouton.

8: Equilibrage des tables

A: Dans les jeux avec flop et mixtes lors de l'équilibrage des tables, le joueur qui sera la prochaine grosse blind sera déplacé à la pire des positions, ce qui inclut la possibilité qu'il n'y ai qu'une seule grosse blind, même si cela signifie que le joueur déplacé aura la grosse blind deux fois de suite.

La pire position n'est jamais la petite blind.

Au Stud seulement, les joueurs seront déplacés par position (la dernière place qui se libère à la table la plus petite est le siège à pourvoir). La table à partir de laquelle un joueur est déplacé sera spécifiée par une procédure préétablie. Le jeu doit s'arrêter sur toutes les tables où il manque 3 joueurs ou plus.

B: Dans les jeux mixtes (exemple: HORSE), lorsque le jeu passe du hold'em au stud, après la dernière main de hold'em, le bouton est déplacé exactement à la position où il aurait été, si la main suivante était hold'em, puis sera gelé à cet endroit pendant le tour de Stud. Le joueur déplacé durant le tour de stud est le joueur qui aurait été de grosse blind, si le jeu avait été hold'em pour cette main. Lorsque hold'em reprend, le bouton pour la première main reste à la position où il a été gelé.

9: Nombre de joueurs à la table finale

Dans les jeux avec flop, la table finale sera composée de 10 joueurs.

Dans les jeux short-handed, la table finale sera composée de 7 joueurs.

En stud, la table finale sera composée de 9 joueurs.

En draw (exemple : 2-7 draw lawball) la table finale sera composée de 8 joueurs.

POTS ET ABATTAGE

10: Déclarations

Les cartes parlent. Un joueur ne s'engage pas en cas d'erreur sur l'annonce de la hauteur de sa main finale, cependant un joueur se trompant délibérément sur la hauteur de sa main (*NDT : dans le but de faire folder l'adversaire*) peut être pénalisé.

11: Abattage à tapis

Toutes les cartes seront retournées face visible sans délai dès qu'un joueur est all-in et que les mises des autres joueurs dans le coup sont complétées. Le croupier et les joueurs doivent insister sur le respect de cette règle.

12: Ordre de l'abattage (showdown)

Quand il n'y a pas de tapis, à la fin du dernier tour de mises, le joueur qui a fait la dernière relance dans ce tour d'enchères doit montrer d'abord. S'il n'y avait pas de mise dans le dernier tour, le joueur à la gauche du bouton montre d'abord et ainsi de suite dans le sens horaire.

Au Stud, le joueur avec le tableau le plus haut doit montrer d'abord.

Au Razz, le tableau le plus bas montre en premier.

13: Abattage disputé / Jouer le tableau

Toutes les cartes doivent être montrées pour remporter un pot disputé, même si on joue le tableau.

14: Demander à voir une main

Sauf règle de l'établissement exigeant qu'une main doit être montrée ou prévoyant un droit exprès à un joueur de voir une main sur demande, demander à voir une main est un privilège accordé à l'appréciation du TD afin de protéger l'intégrité du jeu (suspicion de main invalide, collusion, etc.)

Il ne faut pas abuser de ce privilège. Un joueur qui jette ses cartes faces cachées à l'abatage sans les exposer complètement perd tout droit à demander de voir une main.

15: Tuer la main gagnante

Les croupiers ne peuvent pas tuer une main gagnante qui a été exposée et qui était manifestement la main gagnante. Les joueurs sont encouragés à aider à la lecture des mains exposées s'il apparaît qu'une erreur est en passe d'être faite.

16: Jetons indivisibles

Le jeton indivisible va à la main la plus élevée (*NDT : en high-low*).

Dans les jeux avec flop, quand il y a deux ou plus de deux mains hautes ou deux ou plus de deux mains basses, le jeton indivisible ira au joueur le plus près du bouton à la gauche du bouton.

Au Stud, le jeton va à la meilleure carte en suivant la valeur des couleurs (*NDT : celles des cartes de bridge : Pique, Coeur, Carreau, Trèfle*). Toutefois, lorsque les mains sont de valeur identique (ex: une roue en Omaha/8) le pot sera partagé aussi équitablement que possible.

17: Pots extérieurs (Side Pots)

Chaque pot extérieur sera mis à part.

18: Pots contestés

Le droit de contester une main se termine quand une nouvelle main commence. Voir la règle 19.

PROCEDURES GENERALES

19: Nouvelle main & Nouvelles limites

Quand le temps s'est écoulé dans un round et qu'un nouveau niveau est annoncé par un membre du personnel du tournoi, le nouveau niveau s'applique à la prochaine main.

Une main commence avec le premier brassage des cartes. Si un mélangeur automatique est utilisé (*NDT : ou 2 jeux*), la main commence quand le bouton dealer est déplacé.

20: Chip Race

Quand il est temps de changer des jetons (*NDT : color up*), à la fin du change, chaque joueur en possession de jetons non échangeables de valeur inférieure ne pourra gagner qu'un seul jeton de valeur supérieure.

Le chip race commencera toujours au siège n ° 1.

(NDT : le chip race est un tirage au sort consistant à donner une carte par jetons non échangeables lors du color up. Le commissaire compte le total des jetons non échangeables sur la table qui déterminera le nombre de jetons supérieurs à gagner. Les cartes les plus fortes remportent les jetons. En cas d'égalité les couleurs du bridge s'appliquent : Pique, Coeur, Carreau, Trèfle)

Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi lors d'un chip race : un joueur qui perd ses derniers jetons recevra un jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

Les joueurs sont encouragés à assister au chip race.

21: Visibilité et comptage du stack

Les joueurs ont droit à une estimation raisonnable du nombre de jetons d'un adversaire; donc les jetons devraient rester dans des piles dénombrables. Le TDA recommande des piles en multiples de 20, comme norme. Les joueurs doivent garder leurs jetons les plus élevés visibles et identifiables en tout temps. Les directeurs de tournoi contrôleront le nombre et la valeur des jetons en jeu et les changeront à leur discrétion. Le change de jetons à l'initiative des TD doit être annoncé.

22: Changements de cartes

Les changements de cartes seront à l'initiative des dealers ou des changements de niveau ou tel que prescrit par l'établissement. Les joueurs ne peuvent pas exiger des changements de cartes.

23: Recave

Un joueur ne peut pas manquer une main. Si un joueur annonce son intention de recaver avant une nouvelle main, il joue des jetons tout de suite après et est obligé de faire le re-buy.

24: Demander le temps (« time »)

Une fois qu'un délai raisonnable est passé et qu'un « time » est demandé, un joueur aura un maximum d'une minute pour prendre une décision. Si elle n'a pas été prise avant expiration du délai, il y aura un décompte de 10 secondes supplémentaires suivie d'une déclaration annonçant que la main est morte. Si le joueur n'a pas agi avant la déclaration, la main est morte.

25: la chasse au lapin

La chasse au lapin n'est pas autorisée. La chasse au lapin est le fait de révéler des cartes "qui seraient venues" si la main ne s'était pas terminée.

JOUEURS PRESENTS/ADMISSIBLES POUR UNE MAIN

26: A sa place

Un joueur doit être assis à sa place au moment où toutes les cartes ont finies d'être distribuées pour que sa main soit vivante. Un joueur doit être à sa place pour demander le « time ».

27: Jouer assis

Un joueur doit rester assis à la table s'il a une main vivante.

BOUTON / BLINDS

28: Bouton Mort

Les tournois utilisent la règle du bouton mort.

(NDT : bouton mort = dealer fantôme : la grosse blind avance invariablement, la petite blind et le bouton dealer s'adaptent.)

29: Eviter une blind

Les joueurs qui esquiveront volontairement une blind en venant d'une table cassée encoureront une pénalité.

30: Bouton en heads-up

En heads-up, le bouton est sur la petite blind qui parle en premier pré-flop et en dernier lors des mises suivant le flop. La dernière carte est distribuée au bouton.

Lorsque débute le heads-up, il peut être nécessaire d'ajuster le bouton afin de s'assurer qu'un joueur ne prenne pas la grosse blind deux fois de suite.

DISTRIBUTION

31: Fausse donne

Au Stud, si l'une des deux cartes du joueur cachées est exposée en raison d'une erreur du dealer il y a fausse donne.

Dans les jeux avec flop, les fausses donnes comportent sans être nécessairement limitées à :

- a) l'exposition d'une des deux premières cartes distribuées,
- b) deux cartes ou plus exposées ou retournées (*NDT : dans le paquet*),
- c) la première carte distribuée au mauvais siège,
- d) cartes distribuées à un siège n'ayant pas droit à une main,
- e) cartes non distribuées à un siège ayant droit à une main.

Un joueur peut recevoir deux cartes consécutives au bouton.

Si une action substantielle se produit, une fausse donne ne peut pas être déclarée et la main doit continuer. Voir règle 32.

32: Action substantielle

Une action substantielle est définie comme étant soit :

- a) deux actions impliquant deux joueurs mettant des jetons dans le pot. (bet, raise, call)
- b) une combinaison de trois actions (check, bet, raise, call, or fold).

33: Flop à quatre cartes

Si le flop contient 4 cartes (au lieu de 3), qu'elle soit exposée ou non, le dealer devra mélanger les 4 cartes face cachée. Un commissaire sera appelé à choisir au hasard une carte pour qu'elle soit utilisée comme la prochaine carte brûlée et les 3 autres cartes deviendront le flop.

JEU : MISES & RELANCES

34: Déclarations verbales / Agir à son tour

Les joueurs doivent agir à leur tour. Les déclarations verbales à leur tour les engagent.

Les jetons placés sur le tapis lors de son tour de parole doivent rester sur le tapis.

35: Action hors de son tour

Toute action faite avant son tour, engage le joueur, si l'action n'a pas changée lorsque son tour arrive. Un check, call ou fold ne changent pas l'action.

Si l'action change, la mise faite hors de son tour n'est plus engageante et est retournée au joueur qui a le choix entre : suivre, relancer, ou folder.

Un fold hors de son tour, est engageant.

36: les méthodes de relance

En no-limit ou pot-limit, une relance doit être faite en :

- 1) plaçant la totalité du montant sur le tapis en un seul mouvement;
- 2) déclarant verbalement la totalité du montant avant de placer les jetons sur le tapis,
- 3) déclarant verbalement «relance» avant de procéder à l'étape 1 ou 2 ou en plaçant les jetons sur le tapis pour caller la mise précédente et en complétant l'action en un seul mouvement.

Le joueur est responsable de la clareté de ses annonces.

37: Montant des relances

Une relance doit être au moins de la taille de la plus grande mise ou relance précédente du tour d'enchères actuel. Si un joueur fait une relance de 50% ou plus de la mise précédente mais moins que la relance minimum, il doit compléter sa relance. La relance sera exactement la relance minimum autorisée. (voir exception pour les jetons multiples de même valeur dans la Règle 39).

En no-limit et pot limit, une relance à tapis inférieure à relance minimale n'autorise pas à un joueur ayant déjà misé de relancer. (*NDT : pour éviter d'isoler le joueur qui est à tapis*)

38: Miser un jeton supérieur

Miser un seul jeton d'une valeur supérieur signifie suivre (call) si une relance n'est pas d'abord verbalement annoncée. Pour relancer avec un jeton supérieur la relance doit être annoncée avant que le jeton touche la surface de la table. Si la relance est annoncée sans montant, la relance sera de la valeur du jeton. Après le flop, lorsqu'il n'est pas confronté à d'autres mises, miser un jeton supérieur sans annonce est considéré comme une ouverture du montant du jeton.

39: Miser des jetons multiples

Confronté à d'autres mises, miser plusieurs jetons de valeur identique sans annonce de relance est un call si la suppression d'un jeton laisse moins que le montant à suivre.

Exemple : préflop, les blinds sont 200/400 : Un joueur A relance à 1200 au total (relance de 800), un joueur B mise deux jetons de 1000 sans annonce. Ceci est juste un call parcequ'en enlevant un jeton de 1000, il reste moins que le montant nécessaire pour suivre la relance de 1200.

Le fait de miser des jetons de valeur multiple dans le pot est régi par la règle des 50%. cf: règle 37.

40: nombre de relances en Limit et No-Limit

Il n'y a pas de plafond sur le nombre de relances en No-Limit.

Dans les tournois en Limit, il y a une limite quant au nombre de relance, même entre 2 joueurs, jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 joueurs dans le tournoi. Les limites de l'établissement s'appliquent.

41: Corriger une mise

Le poker est un jeu de vigilance, d'observation continue. Il est de la responsabilité du joueur qui call une mise ou un tapis de déterminer le montant correct de l'adversaire avant de suivre, indépendamment de ce qui est indiqué par le croupier ou les joueurs.

Si un joueur demande un décompte, mais reçoit des informations erronées du croupier ou de joueurs et qu'il mise ce montant, le joueur est obligé d'accepter de corriger sa mise et est subordonné au montant exact de la mise ou du tapis à suivre.

Comme pour certaines situations, la règle 1 s'applique à la discrétion du Directeur de Tournoi.

42: Taille du pot et mise en Pot-Limit

Les joueurs ont droit d'être informé de la taille du pot seulement en Pot-Limit.

Les croupiers ne compteront pas le pot en limit et en no-limit.

Déclarer "je mise le pot" n'est pas une mise valable en no-limit, mais cela engage le joueur à miser.

43: Les mises en 2 temps (String bets et relances)

Les croupiers sont habilités à déclarer une mise en deux temps (ou plus) et à la limiter au premier mouvement (ou au premier chiffre annoncé).

44: Mise non-standard & imprécise

Les joueurs qui utilisent des termes et des gestes non officiels le font à leurs propres risques.

Ceux-ci peuvent être interprétés comme signifiant autre chose que ce que le joueur voulait.

Aussi, chaque fois que la forme d'une mise déclarée peut avoir plusieurs significations, elle sera réduite à sa moindre valeur possible. Exemple: «Je mise cinq». S'il est difficile de savoir si «cinq» signifie 500 ou 5000, la mise est de 500. Voir les règles 3 et 36.

45: Fold non-standard

A tout moment avant la fin du dernier tour d'enchères d'une main, folder à son tour de parole après un check ou folder hors de son tour de parole est engageant. Cela peut être sujet à pénalité.

46: Déclarations conditionnelles

Les déclarations conditionnelles concernant l'action future sont non standard et fortement déconseillées, elles peuvent être engageantes et/ou sujettes à pénalité à la discrétion du TD.

Exemple: "si - alors" déclarations telles que «si tu mises, alors je vais relancer».

JEU : DIVERS

47: Jetons en transit

Les joueurs ne peuvent pas détenir ou transporter des jetons d'une manière qui les emmène hors de la vue de tous. Un joueur agissant ainsi aura ses jetons confisqués et peut être disqualifié.

Les jetons confisqués seront retirés du jeu.

48: Mains tuées accidentellement.

Les joueurs doivent protéger leurs propres cartes en tout temps.

Si un dealer tue une main par erreur, le joueur n'aura aucun recours et ne récupère pas ses mises.

Si le joueur a initié une mise ou relance qui n'a pas été suivie, cette mise retournera au joueur.

49: Mains mortes au Stud

Au stud, si un joueur retourne les cartes cachées en les exposant, la main est morte.

ETIQUETTE & PENALITES

50: Pénalités et disqualification

Une pénalité peut être appliquée si un joueur expose une carte pendant l'action en cours, jette une carte hors de la table, viole la règle « une main - un joueur », ou autres incidents similaires.

Des pénalités doivent être appliquées en cas de collusion, d'abus, de comportement perturbateur, ou de tricherie. Les pénalités à la disposition du directeur du tournoi incluent des avertissements verbaux (warning), l'exclusion temporaire (missed hands) et la disqualification. Sauf pour une pénalité d'une seule main, l'exclusion temporaire se déroulera comme suit : le joueur puni va manquer une main pour chaque joueur présent à la table lorsque la pénalité est donnée, y compris lui-même, multiplié par le nombre de tours indiqué dans la pénalité. Pendant la pénalité, le joueur puni doit rester loin de la table, mais ses cartes seront distribuées et ses blinds seront prélevés.

Le responsable du tournoi peut donner une pénalité d'une main, 1 , 2 , 3 ou 4 tours de pénalité ou une disqualification. Les jetons d'un joueur disqualifié sont retirés du jeu.

Des fautes répétées sont passibles de sanctions s'aggravantes.

51: Non Divulgateion

Les joueurs sont obligés de préserver les autres joueurs dans le tournoi à tout moment.

Par conséquent, les joueurs, qu'ils soient dans le coup ou non, ne peuvent pas:

1. Divulguer le contenu de mains vivantes ou foldées,
2. Conseiller ou critiquer une façon de jouer à tout moment,
3. Lire une main qui n'a pas été montrée.

La règle « une main - un joueur » doit être appliquée.

52: Cartes exposées

Un joueur qui expose ses cartes lorsqu'un coup est en cours peut encourir une pénalité, mais sa main reste en jeu. La pénalité commencera au début du coup suivant.

53: Jouer contre l'éthique

Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur entraîne des pénalités, qui peuvent inclure la confiscation de jetons et/ou la disqualification. Transférer des jetons sous couvert de mises et/ou toutes autres formes de collusion entraînera la disqualification.

54: Les attitudes incorrectes

Toute attitude incorrecte entraînera des pénalités.

Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à : toucher inutilement les cartes ou les jetons des autres joueurs, retarder le jeu, agir hors de son tour de façon répétée, bavardage excessif.

Règles TDA, Version 2.0, Sept. 22, 2011

traduction française : Jean CHARMETTON

www.pokerTDA.com