



FICHE

Date :10/07/10

Rédacteur :TitiOlivier_

OBJET : *Les 44 règles de l'Association des Directeurs de Tournois*

General Concepts

CONCEPTS GÉNÉRAUX

1. Floor People

1. Les arbitres et directeurs de tournoi (floor).

Floor people are to consider the best interest of the game and fairness as the top priority in the decision-making process. Unusual circumstances can on occasion dictate that decisions in the interest of fairness take priority over the technical rules. The floorperson's decision is final.

Les arbitres et directeurs de tournoi considéreront toujours les meilleurs intérêts du jeu et le souci d'être équitable. Des situations inhabituelles peuvent à l'occasion dicté des décisions dans l'intérêt de l'éthique du jeu prenant le dessus sur les règles techniques. Les décisions des arbitres et directeurs de tournoi sont définitives et sans appel.

2. Official Language

2. Langage officiel.

The English-only rule will be enforced in the United States during the play of hands. English will be used in international play along with the local or native language.

La règle de la langue anglaise seulement sera en vigueur aux États-Unis pendant les mains. L'anglais sera utilisé lors de compétitions internationales ainsi que la langue locale.

3. Communication.

3. Communication

Players may not talk on the phone while at the poker table. House rules apply to all other forms of electronic devices.

Les joueurs ne pourront se servir de téléphone à la table. Pour ce qui est de tout autre appareil électronique, les règles de la maison seront appliquées.

Seating; Breaking & Balancing Tables

ASSIGNATION DES SIÈGES, BRISURE ET BALANCEMENT DES TABLES

4. Random Seats

4. Attribution des sièges au hasard.

Tournament and satellite seats will be randomly assigned. Accommodations for players with special physical needs will be made when possible.

Les sièges pour les tournois et les satellites seront attribués au hasard. Lorsque possible, des accommodements seront procurés aux joueurs avec des problèmes physiques.

5. Breaking Tables

5. Cassure de tables.

Players going from a broken table to fill in seats assume the rights and responsibilities of the position. They can get the big blind, the small blind, or the button. The only place they cannot get a hand is between the small blind and the button.

Les joueurs provenant des tables cassées pour remplir des sièges assument les droits et les responsabilités de la position. En conséquence, ils peuvent occuper le siège de petite blind, de grosse blind ou le bouton. La seule place où ils ne peuvent recevoir de cartes c'est entre la petite blind et le bouton.

6. Balancing Tables

6. Balancement des tables

In flop and mixed games when balancing tables, players will be moved from the big blind to the worst position, including taking a single big blind when available, even if that means the seat will have the big blind twice. Worst position is never the small blind. The table from which a player is moved will be as specified by a predetermined procedure. In stud-only games, players will be moved by position (the last seat to open up at the short table is the seat to be filled). Play will halt on any table that is three or more players short.

Dans les jeux avec flop ou mixtes, en balançant les tables, les joueurs seront déplacés à partir de la grosse blind vers la pire position, incluant prendre une grosse blind seul lorsque nécessaire, même si cela signifie que ce siège aura la grosse blind deux fois. La pire position n'est jamais la petite blind. La table de provenance du joueur déplacé sera choisie selon un ordre pré établi. Dans les tournois de stud seulement, les joueurs seront déplacés par position (le dernier siège libre à une table en court étant le siège à remplir). Le jeu s'arrêtera sur toute table où il manque 3 joueurs ou plus.

7. Number of Players at Final Table

7. Nombre de joueurs à la table finale

In flop games, the final table will consist of ten (10) players. In stud-type games, the final table will consist of nine (9) players.

Dans les jeux avec flop, le nombre de joueurs formant la table finale sera de 10. Dans les jeux de type stud, la table finale comprendra 9 joueurs.

Pots / Showdown

POTS ET DÉCLARATIONS FINALES

8. Declarations

8. Déclarations

Cards speak. Verbal declarations as to the content of a player's hand are not binding; however, any player deliberately miscalling his or her hand may be penalized.

Les cartes parlent. Les déclarations verbales à propos d'une main se sont pas liantes; par contre, tout joueur déclarant une fausse main intentionnellement pourra se voir pénalisé.

9. Face Up

9. Face vers le haut

All cards will be turned face up once a player is all-in and all betting action is complete.

Toutes les cartes doivent être exposées face vers le haut lorsque qu'un joueur est tapis et que toute action de mises est terminée.

10. Killing Winning Hand

10. Tuer la Main Gagnante

Dealers cannot kill a winning hand that was tabled and was obviously the winning hand.

Players are encouraged to assist in reading tabled hands if it appears that an error is about to be made.

Les croupiers ne peuvent tuer une main montrée et qui était de toute évidence la main gagnante. Les joueurs sont encouragés à aider à lire les mains exposées s'il semble qu'une erreur se prépare.

11. Showdown

11. Dévoilement

At the end of last round of betting, the player who made the last aggressive action in that betting round must show first. If there was no bet, the player to the left of the button shows first and so on clockwise. In stud games, the player with the high board must show first. In razz, the lowest board shows first.

À la fin du dernier tour de mises, le joueur ayant initié la dernière action agressive dans ce tour de mises doit dévoiler son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de mises, le joueur à la gauche du bouton montre ses cartes en premier et les autres suivent, dans l'ordre d'une horloge. Dans les jeux de stud, le joueur avec les meilleures cartes ouvertes ouvre son jeu en premier. Au razz, le joueur avec les pires cartes ouvertes dévoilera en premier.

12. Odd Chips

12. Jetons impairs

The odd chip will go to the high hand. In flop games when there are two or more high hands or two or more low hands, the odd chip(s) will go to the left of the button. In stud games, the odd chip will go to the high card by suit. However, when hands have identical value (e.g., a wheel in Omaha/8) the pot will be split as evenly as possible.

Le jeton impair va à la plus haute main. Dans les parties avec flop, lorsqu'il y a deux ou plus mains hautes, ou deux ou plus mains basses, le jeton impair va à la gauche du bouton. Dans les jeux de stud, le jeton impair ira à la plus haute carte par suite. Par contre, lorsque des mains ont des valeurs identiques, par exemple une roue au Omaha 8, le pot sera séparé le plus également possible.

13. Side Pots

13. Pots Secondaires

Each side pot will be split separately.

Chaque pot secondaire sera séparé individuellement.

14. Playing the Board

14. Jouer les communautaires.

A player must show both cards when playing the board in order to get part of the pot.

Un joueur doit montrer ses deux cartes même s'il choisit de jouer les cartes communautaires pour être éligible à une partie du pot.

15. Disputed Pots

15. Pots contestés

The right to dispute a hand ends when a new hand begins. (See rule #18.)

Le droit de contester une main se termine lorsqu'une nouvelle main débute. (Voir règle 18)

General Procedures

PROCÉDURES GÉNÉRALES

16. Chip Race

16. Courses aux jetons

When it is time to color-up chips, they will be raced off with a maximum of one chip going to any player. The chip race will always start in the No.1 seat. A player cannot be raced out of a tournament: a player who loses his or her remaining chip(s) in a chip race will be given one chip of the smallest denomination still in play. Players are encouraged to witness the chip race.

Lorsqu'il sera temps de retirer les plus petits jetons, ils seront disputés par course, avec un maximum de un jeton par joueur. La course débutera toujours au siège numéro un. Un joueur ne peut être éliminé via cette course. Un joueur perdant ainsi son/ses derniers jetons lors de la course recevra un jeton de la plus petite dénomination maintenant en jeu. Les joueurs sont encouragés à assister au changement de couleurs.

17. Deck Changes

17. Changements de paquet

Deck changes will be on the dealer push or level changes or as prescribed by the house. Players may not ask for deck changes.

Les changements de paquets se feront lors des changements de croupiers ou de niveau, ou selon les politiques de la maison. Les joueurs ne peuvent demander un changement de paquet.

18. New Limits

18. Nouvelles limites

When time has elapsed in a round and a new level is announced by a member of the tournament staff, the new level applies to the next hand. A hand begins with the first riffle. If an automatic shuffler is being used, the hand begins when the green button is pushed.

Lorsque le temps d'un niveau est terminé et que le nouveau est annoncé, il entrera en vigueur à la prochaine main. Une main commence avec le premier brassage. Si un brasseur automatique est utilisé, la prochaine main débute lorsque le bouton vert est poussé.

19. Re-buys

19. Rachats

A player may not miss a hand. If a player announces the intent to rebuy before a new hand, that player is playing chips behind and is obligated to make the re-buy.

Un joueur ne peut manquer une main. Si un joueur annonce son intention de racheter, il joue à crédit et doit effectuer son rachat.

20. Calling for a Clock

20. Demande de temps.

Once a reasonable amount of time has passed and a clock is called for, a player will be given a maximum of one minute to make a decision. If action has not been taken before time expires, there will be a 10-second countdown. If a player has not acted by the time the countdown is over, the player's hand will be dead.

Après qu'une période raisonnable de temps se soit écoulée et qu'un temps (time) ait été demandé, un joueur recevra une minute supplémentaire pour agir. S'il n'a pas agi à ce moment, il y aura un décompte supplémentaire de 10 secondes. Si le joueur n'a pas agi à la fin du décompte, sa main sera morte.

21. Rabbit Hunting

21. Chasse aux lapins.

No rabbit hunting is allowed. Rabbit hunting is revealing any of the cards "that would have come" if the hand had not ended.

Aucune chasse aux lapins n'est permise. La chasse aux lapins signifie dévoiler les cartes "qui seraient tombées" si la main s'était continuée.

Player Present / Eligible for Hand

JOUEURS PRÉSENTS / ÉLIGIBLES À UNE MAIN

22. At Your Seat

22. À son siège.

A player must be at his or her seat by the time all players have been dealt complete initial hands in order to have a live hand. A player must be at his/her seat to call time.

Un joueur doit être à son siège au moment où tous les joueurs ont reçu leurs cartes pour que sa main soit vivante. Un joueur doit être à son siège pour demander un temps.

23. Action Pending

23. Action à venir.

A player must remain at the table if he has a live hand.

Un joueur doit demeurer à la table si sa main est toujours vivante.

Button / Blinds

BOUTON / BLINDS

24. Dead Button

24. Bouton mort.

Tournament play will use a dead button.

Le jeu en tournoi requiert l'utilisation d'un bouton mort.

25. Dodging Blinds

25. Éviter les blinds.

A player who intentionally dodges any blind when moving from a broken table will incur a penalty.

Un joueur qui évite intentionnellement de payer ses blinds lorsqu'il provient d'une autre table sera pénalisé.

26. Button in Heads-up

26. Bouton en tête à tête.

In heads-up play, the small blind is on the button and acts first. When beginning heads-up play, the button may need to be adjusted to ensure no player takes the big blind twice in a row.

En jeu tête à tête, le bouton est à la petite blind et agit en premier. Au début du tête à tête, le bouton aura été ajusté pour s'assurer que personne n'aie à payer la grosse blind deux fois consécutivement.

Dealing Errors

ERREURS DU CROUPIER

27. Misdeals

27. Maldonnes.

In stud-type games, if any of the player's two down cards are exposed due to dealer error it is a misdeal. In flop games, exposure of one of the first two cards dealt is a misdeal. Players may be dealt two consecutive cards on the button.

Dans les jeux de style Stud, si l'une des cartes cachées d'un joueur est exposée suite à une erreur du croupier, ce sera une maldonne (misdeal). Dans les jeux avec flop, exposer l'une des deux premières cartes entraînera une maldonne. Les joueurs peuvent recevoir deux cartes consécutives sur le bouton.

28. Four-Card Flop

28. Flop à quatre cartes.

If the flop contains four (rather than three) cards, whether exposed or not, the dealer shall scramble the 4 cards face down. A floorperson will be called to randomly select one card to be used as the next burn card and the remaining three cards will become the flop.

Si un flop contient quatre cartes (au lieu de trois), qu'elles soient exposées ou non, le croupier brassera ces quatre cartes face cachée. Un arbitre ou directeur de tournois sera appelé pour choisir au hasard une carte, qui deviendra la prochaine carte brûlée et les trois autres deviendront le flop.

Play: Bets & Raises

JEU: MISES ET RELANCES

29. Verbal Declarations / Acting in Turn

29. Déclarations verbales/ Agir à son tour

Verbal declarations in turn are binding. Players are required to act in turn. Action out of turn will be binding if the action to that player has not changed. A check, call or fold is not considered action changing.

Une déclaration verbale dans le tour est contraignante. Les joueurs doivent parler à leur tour. Une action hors position deviendra contraignante si l'action rendue à ce joueur n'a pas changé. Une attente, un appel ou un abandon ne constitue pas un changement d'action.

30. Methods of Raising

30. Méthodes de relance.

In no-limit or pot-limit, a raise must be made by (1) placing the full amount in the pot in one motion; or (2) verbally declaring the full amount prior to the initial placement of chips into the pot; or (3) verbally declaring "raise" prior to the placement of the amount to call into the pot and then completing the action with one additional motion. It is the player's responsibility to make his intentions clear.

En sans limite ou limite du pot, une relance doit être exécutée en :

- (1) plaçant le montant total dans le pot d'un seul mouvement; ou,
 - (2) en déclarant verbalement le montant total avant de déposer des jetons dans le pot; ou
 - (3) en déclarant "relance" avant de déposer le montant pour appeler la mise dans le pot et ensuite compléter en déposant le montant de sa relance en un seul mouvement additionnel.
- Le joueur est responsable de bien indiquer son intention.

31. Raises

31. Relances

A raise must be at least the size of the largest previous bet or raise of the current betting round. If a player puts in a raise of 50% or more of the previous bet but less than the minimum raise, he or she must make a full raise. The raise will be exactly the minimum raise allowed (see exception for multiple same-denomination chips Rule 33). In no-limit and pot limit, an all-in wager of less than a full raise does not reopen the betting to a player who has already acted.

Une relance doit être au minimum de la grosseur de la relance précédente. Si un joueur relance de 50% ou plus de la mise précédente mais moins que la relance minimale, il ou elle devra effectuer une relance complète. Cette relance sera exactement le montant d'une relance minimale. En sans limite ou pot limite, une relance tapis (all-in) de moins qu'une pleine relance ne recouvre pas l'action pour un joueur ayant déjà agi.

32. Oversized Chip

32. Jeton de plus haute valeur

Anytime when facing a bet (or blind), placing a single oversized chip in the pot is a call if a raise is not first verbally declared. To raise with a single oversized chip, a declaration must be made before the chip hits the table surface. If a raise is declared (but not an amount), the raise is the maximum allowable for that chip. When not facing a bet, placing an oversized chip in the pot without declaration is a bet of the maximum allowable for the chip.

Le placement d'un seul jeton de plus haute valeur sera considéré comme un appel si le joueur n'annonce pas son intention de relancer. Si un joueur lance un jeton de plus haute valeur en annonçant une relance sans en mentionner le montant, celui-ci sera du maximum permis à la hauteur de ce jeton. Après le flop, une mise initiale d'un jeton de plus haute valeur sans annonce constituera une mise à la hauteur de ce jeton. Pour relancer avec un seul jeton de plus haute valeur, le joueur doit déclarer verbalement son intention avant que le jeton ne tombe sur la table.

33. Multiple Chips

33. Multiples jetons

When facing a bet, unless a raise is first declared, multiple same-denomination chips is a call if removing one chip leaves less than the call amount. Example of a call: preflop, blinds 200-400: A makes it 1200 (an 800 raise), B puts out two 1000 chips without declaring raise. Placing chips of mixed denominations in the pot is governed by the 50% standard in Rule 31.

À moins qu'une relance n'ait été annoncée, placer plusieurs jetons dans le pot qui totalisent moins du double de l'action à laquelle il fait face sera considéré un appel si le fait d'enlever un jeton laisse moins que la mise que le joueur aurait appelé.

Exemple d'une relance : preflop, blind 200-400 :

A relance 1200 (une 800 augmentation),

B relance 2000 sans déclarer l'augmentation.

Le placement des jetons mélangés dans le pot est dirigé par la Règle 31 (50%).

34. Number of Raises

34. Nombre de Relances

There is no cap on the number of raises in no-limit games. In limit events there will be a limit to raises even when heads-up until the tournament is down to two players; the house limit will apply.

Il n'y a pas de nombre limite de relances en jeu sans limite. En limite, le nombre limite fixé par la maison sera en application même lorsque seulement 2 joueurs se font face dans une main, jusqu'au moment où le tournoi sera rendu en tête à tête à la fin.

35. Pot Size

35. Grosseur du pot

Players are entitled to be informed of the pot size in pot-limit games only. Dealers will not count the pot in limit and no-limit games.

Les joueurs ont le droit de connaître la grosseur du pot uniquement en pot limite. Les croupiers ne compteront pas le pot dans les jeux limite ou sans limite.

36. String Bets and Raises

36. Mises et relances étagées

Dealers will be responsible for calling string bets and raises.

Appeler une mise ou une relance étagée sera la responsabilité du croupier.

Play: Other

JEU: AUTRES

37. Chips on the Table

37. Jetons sur la Table

Players must keep their higher denomination chips visible and identifiable at all times.

Les joueurs doivent en tout temps laisser leurs jetons de plus hautes valeurs visibles et identifiables.

38. Chips in Transit

38. Transport de jetons

Players may not hold or transport tournament chips in any manner that takes them out of view. A player who does so will forfeit the chips and will face disqualification. The forfeited chips will be taken out of play.

Les joueurs ne peuvent transporter leurs jetons de tournoi de quelque façon qui fait que ces jetons ne sont pas tous visibles en tout temps. Un joueur qui enfreindrait cette règle verrait ces jetons confisqués et risquerait en plus la disqualification. Ces jetons sont retirés du tournoi.

39. Unprotected Hands

39. Mains sans protection

If a dealer kills an unprotected hand, the player will have no redress and will not be entitled to a refund of bets. However, if a player had raised and the raise had not yet been called, the raise will be returned to the player.

Si un croupier tue une main non protégée, le joueur n'aura aucun recours et n'aura droit à aucun remboursement des sommes déjà mises. Cependant, si un joueur a relancé et que sa relance n'a pas encore été appelée, la relance sera retournée au joueur.

Etiquette & Penalties

ÉTIQUETTE ET PÉNALITÉS

40. Penalties and Disqualification

40. Pénalités et disqualification

A penalty MAY be invoked if a player exposes any card with action pending, throws a card off the table, violates the one-player-to-a-hand rule, or similar incidents take place. Penalties WILL be invoked in cases of soft play, abuse, or disruptive behavior. Penalties available to the TD include verbal warnings and "missed hand" penalties. Except for a one-hand penalty, missed hand penalties will be assessed as follows: The offender will miss one hand for every player, including the offender, who is at the table when the penalty is given multiplied by the number of rounds specified in the penalty. For the period of the penalty, the offender shall remain away from the table but will continue to be dealt in.

Tournament staff can assess a one-hand penalty, one-, two-, three-, or four-round penalties or disqualification. A player who is disqualified shall have his or her chips removed from play. Repeat infractions are subject to escalating penalties.

Une pénalité PEUT être décernée si un joueur expose une ou des cartes lorsque qu'il reste de l'action à venir, s'il lance une carte hors table, viole la règle d'un joueur par main, ou s'il cause des incidents similaires.

Une pénalité SERA imposée lors de cas de jeu complaisant (soft play), d'abus ou de comportement dérangeant.

Les types de pénalités à la disposition du DT incluent les avertissements verbaux et les pénalités en mains manquées.

Sauf pour une pénalité d'une seule main, les pénalités en mains manquées seront données comme suit :

Le joueur fautif passera une main par joueur, incluant lui-même, à la table lorsque la pénalité est décernée, multiplié par le nombre de rondes de cette pénalité.

Pour la durée de sa sanction, le joueur sera absent de la table mais recevra tout de même des cartes.

Le personnel de tournois peut décerner une pénalité d'une main, un, deux, trois ou quatre tours, ou une disqualification.

Les jetons d'un joueur disqualifié seront immédiatement retirés du tournoi. Des récidives sont sujettes à une escalade des pénalités.

41. No Disclosure

41. Pas d'information

Players are obligated to protect the other players in the tournament at all times. Therefore, players, whether in the hand or not, may not:

1. Disclose contents of live or folded hands,
2. Advise or criticize play at any time,
3. Read a hand that hasn't been tabled.

The one-player-to-a-hand rule will be enforced.

Les joueurs sont obligés de protéger les autres joueurs actifs dans le tournoi en tout temps. Donc, qu'ils soient actifs dans une main ou non, les joueurs ne doivent pas :

1. Révéler le contenu de mains en jeu ou jetées
2. Conseiller ou critiquer le jeu en tout temps
3. Lire une main qui n'a pas encore été dévoilée.

La règle d'un joueur par main devra être respectée.

42. Exposing Cards

42. Montrer ses cartes

A player who exposes his cards with action pending may incur a penalty, but will not have a dead hand. The penalty will begin at the end of the hand.

Un joueur qui expose ses cartes pendant une main avec de l'action à venir pourra se voir imposer une pénalité mais sa main ne sera pas morte. La pénalité débutera à la fin de cette main.

43. Ethical Play

43. Éthique du jeu

Poker is an individual game. Soft play will result in penalties, which may include forfeiture of chips and/or disqualification. Chip dumping and/or all other forms of collusion will result in disqualification.

Le poker est un jeu individuel. Le jeu complaisant encourra une pénalité qui pourra inclure le forfait de jetons et/ou la disqualification.

Le saut de jetons ou toutes les autres formes de collusion aboutira à la disqualification.

44. Etiquette Violations

44. Violations d'étiquette

Repeated etiquette violations will result in penalties. Examples include, but are not limited to, unnecessarily touching other players' cards or chips, delay of the game, repeatedly acting out of turn or excessive chatter.

Des enfreintes répétitives à l'étiquette entraîneront des pénalités. Par exemple, mais sans s'y restreindre, toucher sans nécessité les cartes ou jetons d'un joueur, ralentir le jeu, agir hors tour à répétition ou langage excessif.

