



TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

REGLES 2015, Version 1.0, 20 Aout 2015

Procédures recommandées Annexes complémentaires

En ITALIQUE ROUGE : les nouvelles règles 2015

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 toujours sur celles de 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 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 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 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 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/passer, check/parole, all-in/Tapis, Pot (en pot limit uniquement) et complete/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: Appareils électroniques et téléphones

Les joueurs ont l'interdiction de parler au téléphone à la table. Les sonneries de téléphones et les musiques issues de mp3 (etc...) doivent être inaudibles pour les autres joueurs. Les règles locales s'appliqueront pour tous les autres **types** d'appareils.

5: Langue Officielle

Seul l'anglais est autorisé aux Etats-Unis durant le déroulement d'une main. Ailleurs dans le monde, l'établissement annoncera la ou les langues acceptées. De manière générale, il s'agira la plupart du temps de l'anglais et de la (ou les) principale(s) langue(s) du pays.

Placement des Joueurs, Equilibrage et Fermeture des Tables

6: 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.

7: Alternates, Enregistrements tardifs & Ré-entrées

Les joueurs rentrant en "alternate", s'enregistrant tardivement ou qui « Ré-entre » se verront attribuer un stack complet (fullstack); **ils seront placés suivant un tirage au sort à n'importe quelle position exceptée entre la petite blind et le bouton.**

8: Besoins particuliers

Des exceptions et des aménagements peuvent être accordés aux personnes ayant des besoins particuliers quand cela est possible notamment pour les personnes à mobilité réduite.

9: 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 ou au bouton; excepté entre la petite blind et le bouton. **Voir les annexes complémentaires.**

10: 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 où 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.

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 comportera plus de 10 joueurs. Cette règle ne s'applique évidemment pas aux tournois Heads-up.

Attribution des Pots & Abattages (showdown)

12: Annoncer sa Main. “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. 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 de 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, un joueur doit protéger ses cartes jusqu’à la lecture de la main gagnante et l’attribution du pot (Voir Règle 60).*** Si un joueur ne table pas complètement sa main puis la “muck” pensant qu’il a gagné, il le fait à son propre risque. Si ses cartes ne sont pas à 100% identifiables et que le TD décide que sa main ne peut plus être clairement lu, 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 tablées face cachée vers le centre de la table ne les disqualifient pas automatiquement; un joueur peut changer d’avis et tabler ses cartes si elles sont restés 100% identifiables. Les cartes sont mortes quand elles ont été mises au “muck” par le croupier.

15: Les mains ouvertes à tapis

Toutes les mains devront être tablées 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 tablées et vivante jusqu’à la fin du coup et l’attribution du pot. Voir les annexes complémentaires.***

16: Ordre d’abattage

A: Lors de l’abattage final (showdown) sans joueur à tapis, si les cartes ne sont pas tablées 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 ***si il y avait eu un tour d’enchère*** qui doit tabler ses cartes. En hold em, c’est le siège le plus proche à la gauche 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 aux cartes visibles les plus élevés doit montrer sa main en premier, en Razz, le joueur aux cartes visibles les plus basses)

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 la dévoiler.***

17: 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 tablées 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 a un droit inaliénable de voir la main de son adversaire sur simple demande : "Il paie 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.*

18: 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)

19: 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*. 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 annexes complémentaires)

20: Les Pots Extérieurs

Chaque pot doit être traité séparément en commençant par les extérieurs.

21: Les Pots Contestés

La possibilité de contester *une main ou un pot ayant déjà été attribué* prend fin quand une nouvelle main commence (voir règle 22). *Si une main finit durant un break, le droit de contester cette main prend fin 1 minute après que le pot ait été attribué.*

Procédures Générales

22: Nouvelles Mains & Changement de Blinds

Un nouveau palier de blinds ne sera pas annoncé avant 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.

23: 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 cet 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.

24: Cartes et jetons en évidence, comptables et gérables. “Color-ups” arbitraires

A : Les joueurs sont invités à ranger leurs jetons en stack afin d'en faciliter l'estimation par leurs adversaires. La TDA recommande **des piles/colonnes 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**.

B : Le directeur de tournoi contrôle le nombre et la valeur des jetons en jeu et peut, à sa discrétion procéder à un Color-Up. Ces “Color-ups” seront annoncés. *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.

25: 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.

26: Rebuys / Recaves

En cas d'un rebuy, un joueur ne doit jamais manquer 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.

27: Demander le “TIME”

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 50 secondes pour agir. Si aucune action n'a été prise dans ce temps, il y aura alors 10 secondes décomptées à voix haute. Si le joueur n'a toujours pas agi à l'expiration de ce délai, sa main est morte. En cas d'égalité, l'avantage sera laissé au joueur. ***Les TD peuvent aussi décider d'un temps plus court que les 60 secondes habituelles si ils pensent que le joueur freine délibérément le rythme du tournoi voir même retirer le droit à un joueur de demander le “TIME” si ils estiment que celui-ci abuse de ce droit. Voir les règles 2 & 65.*** Un joueur doit être à son siège pour demander le “TIME”.

28: Voir les cartes à venir / Rabbit Hunting

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.

Joueur Présent ou Absent / Main Vivante ou Morte

29: A votre siège

Un joueur doit être à son 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 sa 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. Ses blinds et antes seront postés et ramassés. Lors d'une main de type Stud, si le joueur reçoit la carte de Bring-in, il devra obligatoirement s'en acquitter. Cette règle ne vise pas à encourager les joueurs étant hors de leurs sièges alors qu'ils participent à une main. 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 (*incluant les joueurs à tapis s'il y a encore quelque action de mise possible*) pour la main en cours *et 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

31: 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 ou des blindes

Un joueur essayant volontairement d'éviter une blinde pendant son changement de table subira obligatoirement une pénalité.

33: 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 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.

Règles de Distribution des Cartes

34: Maldonnes / 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 a Flop, si l'une des deux première 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.

C : 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 même. 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 brulées 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 misdeal ne peut être déclaré et le coup doit continuer. (Voir Règle 35)

35: Action Substantielle

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 34D & 40B.

36: 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". Les trois autres constituant le flop. Pour les cartes prématurées voir la procédure recommandée 5.

Jeu : Mises et Relances

37: 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.

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 mises, annoncer un montant spécifique seulement et la même chose que de miser un jeton du même montant. Ex : Annoncer "200" est la même chose que de pousser silencieusement "200" en jetons.

38: 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.

39: 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 (deux joueurs dans le coup à n'importe quel moment du tournoi) 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. La grosse blinde est la première mise d'ouverture du premier tour d'enchères dans les jeux comportant des blindes. Les boutons "All-in" réduisent énormément ces types d'erreurs lorsqu'un joueur est notamment à tapis (voir la procédure recommandée 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 sa mise inférieure et de coucher sa main.

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

A: **Toute** action avant son tour de parole (**parole/check, payé/call ou relance/raise**), 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.

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 se déroule après lui (règle 35)**, les OOT ainsi engendrée sont valides et **le TD sera appelé pour prendre une décision** sur comment traiter la main ainsi oubliée. Voir les annexes complémentaires.

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 46.

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.

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.

C : Soit en annonçant clairement « relance » avant de procéder à l'étape A ou B, ou de placer le montant **exact** pour suivre puis le montant additionnel en une seule fois.

Pour l'option C : si un quelconque autre montant que **l'exact** montant à payer, sans correspondre 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.

43: Le Montant des Relances

A : Une relance doit être au minimum du double 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. Si un joueur 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 alors déclarer un montant ou miser des jetons du même montant est la même action (voir règle 37-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 complémentaire.**

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. Les joueurs doivent cependant fortement être encouragé à utiliser la règle 42B.

44: Droit à la Surrelance

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 à tapis, à sur-relancer. En limit, il faut au moins 50% d'une relance minimum pour ré-ouvrir le droit à la relance. Voir les annexes complémentaires.

45: Miser un Jeton d'un montant 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.

46: Miser plusieurs Jetons

Faisant face à une mise, à moins qu'une relance n'ait été déclaré, miser plusieurs 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. Si retirer un jeton de la plus petite valeur mise laisse un montant de call ou plus, la mise est régie par la règle standard de 50% (Règle 43). Voir les annexes complémentaires.

47: Mise précédente non-ajouté au pot

A: Lorsque la ***mise d'un joueur fait face à une relance***, et que les jetons de son enchère précédente sont toujours engagés devant lui, ***ces jetons misés*** 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 plusieurs interprétations possibles de cette action et pour éviter les situations litigieuses, les joueurs sont encouragés à déclarer verbalement leurs mises avant d'ajouter des jetons à leurs mises précédentes.

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.

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, 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.

50: 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.

51: String-Bet, Mise en Pluie ou en plusieurs fois and Raises

Miser en plusieurs fois est interdit, exception faite à la règle 42C. Tout string-bet sera dès lors considéré comme un simple call. Les croupiers sont responsables et maîtres du discernement entre un string-bet et une relance valide et donc entre un call ou une relance acceptée. L'appel à un floor/TD peut-être recommandé pour trancher en cas de litige.

52: 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 plus petite enchère possible. Ex: ***NLHE, un joueur annonce*** « 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 & 42. ***Voir les annexes complémentaires.***

53: 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.

54: Déclarations Conditionnelles

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*** ».

55: Décompte d'un stack 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, 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 49). ***La règle des jetons bien visibles, bien rangés et facilement quantifiables (pile de 20 suivant la règle 24) sera un réel gain de temps pour compter le tapis adverse.***

56: 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 46.

57: 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.

Jeu : Autres

58: 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.***

59: Les Jetons Perdus puis Retrouvés

Des jetons perdus puis retrouvés devront être sortis du jeu et remis à l'inventaire des jetons du tournoi.

60: Main en contact avec d'autres cartes & risquant d'être tuée accidentellement

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. Si vos 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.***

61: Main Morte & Muckée en Stud

En Stud, si un joueur ramasse ses cartes « ouvertes » alors qu'il fait face a 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

62: 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) 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 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...

63: Exposer ses Cartes et Folder Correctement

Un joueur qui expose sa main alors que le coup n'est pas terminé recevra 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 le règle 61.

64: Jouer contre l'Ethique : Collusion, Softplay & Teamplay

Le poker est un jeu individuel. Sous jouer ("softplay") ou jouer en équipe ("teamplay") 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.

65: Comportement Incorrect

Toute attitude ou comportement incorrect répété, entraînera des pénalités. 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, miser "hors de la portée" du croupier, avoir une conduite inappropriée, bavarder/être bruyant voir crier de manière excessive etc...

66: 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 à 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 qui exposent 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.

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.