



**La version longue inclue :
Les procédures recommandées &
annexes complémentaires**

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, *de bon sens*, peuvent parfois aller à l'encontre des règles écrites de la TDA. Toutes les décisions des TD sont définitives et sans appel.

2: Responsabilités des joueurs

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

3: Terminologie et Gestuelle officielles

Les termes officiels de mise et d'action sont simples, clairs, indubitables et des déclarations consacrées telles que bet/miser, raise/relancer, call/payer, fold/passé, check/parole, all-in/Tapis, Pot (en pot limit uniquement) et complete/compléter... Certains termes locaux peuvent aussi rejoindre ce standard. Mais aussi, les joueurs se doivent de maîtriser leurs gestes 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 gestes 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. Toutes les applications mobile d'aide au jeu et de prise de décision sont strictement interdites lorsque qu'un joueur a une main vivante dans un coup; tous les autres dispositifs, outils, photos, vidéos ainsi que les communications ne doivent pas créer de nuisances et sont laissés à la discrétion de chaque maison ainsi que des lois valables dans chaque pays.

5: Langue Officielle

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

Placement des Joueurs, Equilibrage et Fermeture des Tables

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

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

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

8: Besoins particuliers

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

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

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. *Les croupiers doivent lire et annoncer à voix haute la valeur des mains à l’abattage.* Tout joueur, dans le coup ou non, devra se faire entendre si il pense qu’une erreur est commise lors de la lecture des mains ou *sur le montant* et l’attribution d’un pot.

13: Tabler les cartes et Tuer la main gagnante

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

B: Au showdown, *les joueurs* doivent protéger *leurs mains* jusqu’à la lecture *des cartes* et l’attribution du pot (Voir Règle 65). *Les joueurs* ne tablent pas complètement *toutes leurs cartes* puis “muckant” pensant qu’ils ont gagné, *le font à leurs propres risques*. Si *une main* n’est pas à 100% récupérable et identifiable et que le TD décide que sa main ne peut plus être clairement 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; *les joueurs* peuvent changer d’avis et tabler ses cartes si elles sont restés à 100% récupérables et identifiables. Les cartes sont mortes quand elles ont été mises au “muck” par le croupier *ou qu’elles ne sont plus récupérables et identifiables*.

15: Abattage et Irrégularités de défausse

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

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

16: Les mains ouvertes à tapis

Toutes les mains devront être 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.

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

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

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

18: Demander à voir une main

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

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

19: Jouer le board à l'abattage

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

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

En cas de partage de pot, le jeton dit « impair » sera cassé en jetons de la plus petite dénomination possible en jeu. A) Pour les jeux à board, le jeton indivisible ira au joueur situé au plus près de la gauche du bouton. B) Pour les Studs & Razz, la carte la plus haute *parmi les 5 cartes de la main gagnante* (et par sa couleur si nécessaire) (pique, cœur, carreau, trèfle). C) Dans les jeux de partage, le jeton indivisible concernera la partie High. Si deux mains identiques remportent le High et le low, le pot sera partagé aussi équitablement que possible. (voir annexes complémentaires)

21: Les Pots Extérieurs

Chaque pot extérieur doit être traité séparément.

22: Les Mains et Pots Contestés

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

Procédures Générales

23: Nouvelles Mains & Changement de Blinds

Un nouveau palier de blinds 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.

24: Phase de “Chip Race”

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

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

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

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

A : Les joueurs 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.

26: Changements de Cartes

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

27: Rebuys / Recaves

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

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

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

29: Demander le “TIME”

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

Joueur Présent / Main Vivante

30: A votre siège & Mains Vivantes

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

31: A la table avec une action en cours

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

Bouton / Blindes

32: Bouton mort

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

33: Eviter une ou des blindes

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

34: Bouton en Head's Up / Tête à Tête

En heads-up, la petite blinde est au bouton et agi en premier avant le flop et en dernier dans toute les autres séquences du jeu. La dernière carte 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

35: Maldones / 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. (*Voir aussi la Règle 37*)

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 (*Règles30*) mais leurs mains seront immédiatement ramassées et brûlées après la redistribution. Le deal original ainsi que la redistribution, compte pour 1 main pour un joueur en cours de pénalité, non deux.

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

36: Action Substantielle (SA)

Les actions substantielles sont définies comme suit :

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

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

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

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

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

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

39: Flop à Quatre Cartes et Cartes Prématurées

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

Jeu : Mises et Relances

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

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

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

C: Pour toutes les règles de 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.

41: 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.

42: 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) ou 2) ou face à toute autre mise d'ouverture dans un pot à trois joueurs ou plus. Dans les autres situations, l'appréciation est laissée à la discrétion du TD. *Une mise d'ouverture est le premier jeton misé de chaque tour d'enchères (pas un "check"). Dans les jeux à blind la BB postée est l'ouverture pré-flop.* Les boutons "All-in" réduisent énormément ces types d'erreurs lorsqu'un joueur est notamment à tapis (voir la procédure 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. *Pour une mise ou une relance inférieure au montant minimum, voir la Règle 43.*

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

43 : Mises incorrectes : Underbets & Underraises

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

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

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

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

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

45: Les Méthodes de Call

Les méthodes standard et acceptables pour payer une enchère incluent:

A : déclarer verbalement un call (payé).

B : avancer des jetons équivalents au montant à payer.

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

D : avancer silencieusement plusieurs jetons sans dépasser les montants et types de jetons comme décrits dans la règle 50.

Payer en misant de plus petits jetons que l'enchère en cours est non standard, fortement découragé, pénalisable et sera interprété à la discrétion du TD comme pouvant être désigné comme un call total de l'enchère.

46: 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.

47: 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 *ou si le joueur est à tapis (Règle 50-B)* alors déclarer un montant ou miser des jetons du même montant est la même action (voir règle 40-C). NLHE, la mise d'ouverture est de 1000, déclarer verbalement "mille quatre cents ou quatorze cents" ou miser silencieusement 1400 jetons sont toutes les deux des actions de call si aucune annonce verbale de relance n'a été faite. Voir les annexes 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.

48: Droit à la Surrelance

En no-limit comme en pot-limit, une relance à tapis (*ou plusieurs petits 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 mise ou d'une relance* minimum pour ré-ouvrir le droit à la relance. Voir les annexes complémentaires.

49: Miser un Jeton d'une Valeur Supérieur

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

50: Miser plusieurs Jetons

A: Faisant face à une mise, à moins qu'une relance *ou un tapis* n'ait été déclaré, miser plusieurs jetons (*incluant la mise de vos derniers jetons*) est un call si tous les jetons utilisés sont nécessaires pour couvrir le call et si en retirant juste un jeton de la plus petite valeur mise cela laisse moins qu'un montant de call. Ex-1: *Player A ouvre 400: B raise à 1100 total (une raise à 700), C mise un jeton de 500 et un jeton de 1000 chip silencieusement. C'est un call car en retirant le jeton de 500, il restera moins que le montant du call à 1100. Ex-2: NLHE 25-50. Post-flop A ouvre à 1050 et B mise ses derniers jetons (deux jetons de 1000). B a juste payé si il n'a pas déclaré une relance ou tapis.*

B: Si retirer un jeton de la plus petite valeur mise laisse un montant de call ou plus, 1) *si il reste des jetons au joueur la mise est régie par la règle standard de 50% (Règle 47); 2) si les derniers jetons du joueur sont misés, il est à tapis même si il atteint ou pas le seuil de 50%. Voir les annexes complémentaires.*

51: Litiges sur les Premières Mises Engagés (Méthode de call /relance)

A: Lorsque la mise "silencieuse" 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, *plusieurs facteurs* peuvent affecter le fait que son action à venir soit interprétée comme un call ou une relance incluant: *que les jetons misés couvre la mise précédente ou que les jetons d'avant ait été retiré ou que tous nouveaux jetons soient indispensables à un call ou que le joueur l'ait ndiqué par une quelconque gestuelle*. 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. *Voir les annexes pour les situations spécifiques*.

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

52: 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.

53: 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.

54: Taille de Pot et Mises en Pot Limit

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

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

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

55: Déclaration d'une Mise Incorrecte

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

56: String-Bet et String-Raise

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

57: Mise litigieuse et non-standard

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

58: Fold Non-Standard

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

59: Déclarations Conditionnelles Prématurées

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

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

60: Décompte d'un stack adverse

Les joueurs 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 53). La règle des jetons bien visibles, bien rangés et facilement quantifiables (pile de 20 suivant la règle 25) sera un réel gain de temps pour compter le tapis adverse.

61: Sur-miser pour obtenir du Change

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

62: A Tapis avec des Jetons Cachés

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

Jeu : Autres

63: Les Jetons hors de vue et en Transit

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

64: Les Jetons Perdus puis Retrouvés

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

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

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

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

66: Main Morte & Muckée en Stud

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

Ethique du Jeu & Pénalités

67: Ne rien divulguer

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

- 1) *discuter* le contenu d'une main vivante ou morte.
- 2) conseiller ou critiquer une manière de jouer quel que soit le moment.
- 3) lire une main/combinaison qui n'a pas encore été tablée.

La règle d'« une main, un joueur » sera renforcée. Entre autres choses, cette règle interdit et décourage le fait d'exposer sa main ou de discuter stratégie avec un autre joueur, spectateur etc...

68: Exposer ses Cartes et Folder Correctement

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

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

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

70: Comportement Incorrect

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

71: Avertissements, Pénalités & Disqualification

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

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

C: Un joueur sous le coup d'une pénalité doit rester à distance de la table voir hors de la zone de tournoi. Les cartes lui seront distribuées et ses blinds et antes postés, sa main est alors brulée 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.



**Procédures Recommandées 2017,
Version 3.0, Oct. 24, 2017**

Les Procédures Recommandées de la TDA sont des suggestions de méthodologies permettant de réduire les erreurs et d'améliorer la gestion d'un événement. Elles peuvent également vous aider lors de décisions sur des litiges ou de nombreuses interprétations différentes sont possibles et vous guident vers une règle universelle. La recherche de la meilleure équité lors d'un litige dans ce cas peut vous demander l'évaluation de toutes les circonstances, mais aussi des conséquences à venir sur le jeu voir d'interpréter les règles en gardant toujours à l'esprit l'article 1 des règles de la TDA comme principal guide.

PR-1. Boutons All-In

Les boutons "All-in" indique clairement qu'un joueur est à tapis. Il est conseillé d'utiliser un bouton "All-in" afin d'indiquer clairement qu'un joueur met en jeu l'ensemble de son tapis. Les boutons doivent être gardés par les croupiers et non par les joueurs. Quand un joueur met l'ensemble de ses jetons en jeu, le croupier placera devant lui le bouton "All-in" bien à la vue de tous les joueurs de la table.

PR-2. Déplacer des jetons pour les comptées est déconseillé

Prendre ou donner l'habitude de compter chaque mise ou chaque relance faite à la table est fortement découragée. Ce ralentissement généré peut influencer l'action, créer des confusions et augmenter le risque d'erreurs. Les croupiers ne doivent pas toucher la mise d'un joueur à moins qu'un compte ne soit demandé. Seul le joueur faisant face à l'action, à son tour de parole, peut demander au croupier de compter les jetons.

PR-3. Les affaires personnels des joueurs

La surface de la table est vitale pour la gestion des stacks de jetons, pour les donnees et pour les mises. La table et les espaces l'entourant (les allées, les espaces pour les jambes ... etc) ne doivent pas être obstrués par des objets personnels qui ne sont pas essentiels. Chaque salle doit clairement stipuler sa politique à ce sujet et notamment ce qui est, ou n'est pas, permis dans la zone de tournoi.

PR-4. Paquet de donne mélangé accidentellement

Quand des cartes restent à distribuer durant une main et que le paquet est accidentellement tombé voir mélangé : 1) il convient tout d'abord d'essayer de reconstruire l'ordre originel du paquet si cela est possible; 2) Si ce n'est pas possible, essayer de recréer un nouveau paquet en utilisant seulement les cartes du paquet restant à être distribuées (sans le muck et les cartes brûlées). Pour cela il convient de remélanger entièrement le paquet (battage, effeuillage, coupe) et reprendre le jeu avec ce nouveau paquet; 3) Si quand le paquet est tombé, il s'est mélangé avec le muck et les cartes brûlées, reprenez l'ensemble des cartes, battez-les, effeuillez, coupez et reprenez le jeu avec ce nouveau paquet.

PR-5. Les Cartes sorties prématurément

Les cartes du board (tableau) et les cartes brûlées sont parfois sorties prématurément par erreur, avant que l'action précédente ne soit finie. Ce qui suit regroupe les procédures pour gérer ces situations :

A: Pour un Flop prématuré, la carte brûlée du flop est laissée à sa place de carte brûlée. Les cartes du flop prématurées sont remises dans le paquet qui est lui même entièrement remélangé. Le flop de ce nouveau paquet de donne est ensuite ressorti (sans autre carte brûlée).

B: Une carte du Turn prématurée est mise sur le coté. Une nouvelle carte est brûlée et ce qui devait être la rivière est utilisée comme nouveau turn. Après que l'action est eu lieu au turn, la carte prématurée est replacée dans le paquet qui est remélangé et la nouvelle carte de la river est ressortie sans nouvelle carte brûlée.

C: Une carte de la rivière prématurée est remise dans le paquet restant sans la carte brûlée de la rivière prématurée. Quand l'action au turn est désormais terminée, le paquet de donne est remélangé et une nouvelle river est dealée sans nouvelle carte brûlée.

D: Pour une carte prématurée en Stud, les cartes suivantes de ce tour d'enchères sont distribuées et toutes placées sur le côté avec la carte prématurée pour représenter un tour complet de donne pour tous les joueurs restant et vivant dans le coup. Puis, quand l'action de ce tour d'enchères est complète, la carte suivante est brûlée et les autres distribuées normalement. Quand le dernier tour de donne est atteint, la carte prématurée et celles du tour de donne toutes mises sur le côté sont replacées dans le paquet. Le paquet est remélangé puis le dernier tour de donne est distribué.

PR-6. Rigueur et efficacité sur le déplacement des joueurs

Déplacer des joueurs d'une table qui casse ou pour équilibrage doit être rapide voir expéditif afin que les joueurs ne ratent pas ou le moins possible de blinds (petite et grosse) ou que le jeu s'en trouve ralenti. Quand cela est possible, les joueurs doivent avoir des racks/gabarits pour le transport des jetons et il convient de faire du change sur les gros stacks pour que les joueurs n'aient pas à transporter une trop large quantité de jetons (voir règles 9,10 & 63).

PR-7. Timing de la relève des croupiers

La TDA recommande que les croupiers assurent leur tournante (leur relève) 90 secondes avant un break programmé ou un changement de palier. Cela afin d'éviter les pertes de temps dans des moments de jeu qui pourraient être cruciaux.

PR-8: Procédure du "Main par Main"

A: L'éligibilité à une place payée débute à l'annonce : " Finissez les mains en cours et attendez, nous allons jouer en main par main ". Si suffisamment de joueurs sortent durant la main en cours pour atteindre l'argent, les joueurs sortant se partageront l'argent des places payées atteinte durant la main. Exemple : Tournoi NLHE payant 50 joueurs. Ils restent 52 quand l'annonce de main par main est faite mais durant cette main en cours 3 joueurs sortent. Ces 3 joueurs se partageront la 50ème place.

B: Pendant le déroulement du main par main, une main dure un montant pré-déterminé de temps sans prendre en compte la durée réelle de la main et se traduit par une gestion de l'horloge particulière. Le standard de la TDA est de 2min pour une main. Cette règle débute à l'heure de l'annonce du main par main. Exemple : Il reste 17.30 min sur le niveau en cours quand le TD annonce : "Finissez les mains en cours...etc". Au début de la prochaine main, l'horloge du niveau en cours devra être réduite de 2min et passer à 15.30. Peu importe le temps réel de cette main. A la main suivante, l'horloge devra donc afficher 13.30 sur le niveau en cours et ainsi de suite jusqu'au niveau suivant ou la même procédure se répétera ...

C: De cette façon, les joueurs peuvent mieux savoir à quel moment le niveau va changer, quand cela est possible l'horloge devra être réduite de 2min en 2min et affichée sans qu'une main de 2min ne soit sautée à l'écran.

D: Les blinds continuent de là d'augmenter, chaque niveau durant un main par main est découpé par tranche de 2min. Exemple : 15 mains seront jouées sur un level de 30min peu importe la durée réelle des différentes mains.

E: Les joueurs sont encouragés à rester assis durant le main par main mais ils n'y sont pas obligés.

F: Si une mise à tapis est payée durant un main par main, les cartes des joueurs doivent rester fermées jusqu'à l'appel et l'arrivée d'un TD. Les croupiers ne doivent donc pas distribuer une seule carte à venir sans en recevoir l'instruction d'un responsable du tournoi.

PR-9: Procédures de Donne en Tournoi de Stud

A: Si la première rivière est distribuée ouverte en head's up, la carte de l'adversaire elle aussi ouverte; si il y a plusieurs adversaires les cartes leurs sont distribuées. Dans les deux cas, le jeu commence avec le joueur ayant agis en premier à la 6ème carte. Les joueurs avec une rivière exposée peuvent se déclarer à tapis (sans participer donc à la suite des enjeux) mais ils doivent le faire avant l'ouverture des mises par un joueur sur la rivière.

B: Les cartes d'un joueur qui n'est pas à son siège (Règle 30) pour la donne sont mortes; la 4ème ne leur sera pas distribuée car le joueur sera considéré comme absent.

C: Si il y a deux ou plus de mains hautes similaires en Stud (ou Stud-8) ou des mains basses en Razz, les mises commenceront à la main ayant la carte la plus haute par l'ordre classique des couleurs des cartes.

D: Si le joueur ayant la carte la plus basse est à tapis d'ante, le tour d'enchères débutera à sa gauche. Les joueurs ayant des jetons doivent miser au minimum le bring-in obligatoire ou se coucher.



**Annexes Complémentaires 2017
Version 3.0, Oct. 24, 2017**

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.

Règle 9 : Fermeture des Tables, Processus en deux étapes.

Un processus aléatoire en deux étapes assure qu'il n'y ait pas de favoritisme dans l'attribution des nouvelles places des joueurs. Un exemple d'un tel procédé : 1) montrez aux joueurs les cartes pour attribuer les nouvelles places, mélangez-les faces cachées puis empilez-les en paquet; 2) le croupier distribue ensuite une carte à jouer ouverte à chaque joueur puis il attribuera alors aux joueurs leur nouveau siège; la première carte des sièges libres du paquet allant à la carte à jouer la plus haute et ainsi de suite.

Règle 16 : Les mains ouvertes à tapis.

"Toutes les mains devront être tabléées sans délai une fois qu'un joueur est à tapis et que toutes les enchères pour tous les autres joueurs encore présents dans le coup sont terminées". Cette règle signifie que toutes les cartes fermées des joueurs devront être immédiatement ouvertes quand au moins un joueur est à tapis et qu'il n'y a plus de possibilité de mise de la part d'autres joueurs. N'attendez pas le showdown pour ouvrir les cartes, n'attendez pas la construction des pots extérieurs (sidepots) pour ouvrir la main du joueur à tapis qui lui ne jouera de toute façon que le pot principal; si toutes les actions de mises sont finies flop ou turn, faites ouvrir les cartes à ce moment puis finissez alors le déroulement du coup.

Exemple 1. NLHE. Il reste deux joueurs. Sur le turn, Joueur A (le shortstack) fait tapis et il est payé par Joueur B. Faites ouvrir à ce moment les mains des Joueurs A & B puis brûlez et sortez la rivière et procédez à l'attribution du pot.

Exemple 2. NLHE. Il reste trois joueurs.

Préflop, Joueur A (le shortstack) fait tapis et il est payé par Joueur B & Joueur C. N'ouvrez pas encore les cartes car B & C ont encore des jetons et des actions de mises sont encore possibles.

Au flop B & C check; les mises sont encore possibles donc n'ouvrez pas encore les cartes.

Au turn Joueur B fait tapis et il est payé par Joueur C. Ouvrez toutes les cartes maintenant (cartes de A, B & C) car il n'y a plus d'actions de mises possibles. Brûlez une carte et ouvrez la rivière et procédez à l'attribution du pot. Attribuez d'abord le sidepot entre B & C, puis le pot principal. Note : Ne gardez donc pas les cartes de Joueur A fermées en attendant l'attribution du sidepot entre B & C.

Exemple 3. NLHE. Il reste trois joueurs.

Préflop, Joueur A (le shortstack) fait tapis pour 700 et il est payé par Joueur B & Joueur C qui ont plusieurs dizaines de milliers de jetons chacun. N'ouvrez pas encore les cartes car B & C ont encore des jetons et des actions de mises sont possibles.

Sur le flop B & C check; les mises sont encore possibles donc n'ouvrez toujours pas les cartes.

Sur le turn B mise 1000 et C paie. Comme B & C ont encore des jetons, que la rivière n'est pas encore sortie et que des actions de mises sont encore possibles, n'ouvrez toujours pas les cartes.

Sur la rivière B & C check. Ouvrez maintenant toutes les cartes (cartes des joueurs A, B & C) car il n'y a plus de mises possibles et vous allez passer à l'attribution du pot. Attribuez le sidepot de 2000 entre B & C tout d'abord puis le pot principal entre A ou B et C. Note : Ne laissez pas les cartes du Joueur A fermées jusqu'à l'attribution du sidepot entre B & C.

Règle 18: Demander à voir une main.

Exemple 1: NLHE. Il reste 3 joueurs dans le coup. Il n'y a pas de mise à la rivière et aucun joueur n'est à tapis. A l'abattage Joueur A couche ses cartes faces cachées et elles sont mises au muck par le croupier. Joueur B ouvre sa main sur la table, montrant un brelan. Joueur C pousse ses cartes faces cachées vers l'avant. Le joueur B peut demander à voir la main du joueur C car le joueur B a lui tablé sa main. Toutefois la demande du joueur B est à la discrétion du TD : le joueur B n'a pas un droit inaliénable de voir cette main car il n'y a pas eu de mise à la rivière et qu'il n'a donc pas " payé pour voir la main du joueur C ". Ni le joueur A ni le joueur C ne peuvent demander à voir la main d'un adversaire car ils n'ont pas tablé leur main et l'ont abandonné.

Exemple 2: NLHE. Il reste 4 joueurs dans le coup. A la rivière Joueur A mise 1000, Joueur B paie, Joueur C relance à 5000, Joueur D, Joueur A et Joueur B paient. Aucun joueur n'est à tapis. Joueur B table ses cartes pour brelan. Joueur D fold instantanément sa main et le croupier tue sa main au muck. Joueur C commence à pousser sa main vers l'avant face cachée. Aussi bien le Joueur A que le joueur B ont un droit inaliénable à voir la main du Joueur C car 1) Ils ont payé pour voir la main du joueur C qui a été le dernier agresseur à la rivière et 2) aussi bien Joueur A que Joueur B ont toujours leurs cartes vivantes. Joueur D (qui a aussi payé Joueur C) a abandonné son droit à voir la main du joueur C quand il a foldé sa main sans la table et qu'elle a été mucké. Toutes les autres situations sont laissées à la discrétion du TD comme Joueur B demandant à voir la main du joueur A soit les cartes d'un autre joueur ayant comme lui payé.

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

F: Quand des mains ont des valeurs identiques (ex: une suite A2345 en omaha/8) le pot sera partagé le plus équitablement possible.

Exemple 1: Omaha High/Low. Deux joueurs gagnent à la fois le haut et le bas avec en main 23456 dépareillé. Joueur A a 23456 (6 de pique). Joueur B a 23456 (6 de trèfle). Le pot contient 66 jetons total après avoir été transformé en la plus petite valeur encore en jeu. La bonne façon de partager ce pot est de diviser **le plus équitablement** possible les jetons : 33 jetons pour le joueur A et 33 jetons pour le Joueur B. *L'erreur à ne pas commettre est de partager 33 jetons pour le haut et 33 jetons pour le bas puis attribuez le jeton indivisible du haut au joueur A pour son 6 de pique et celui du bas aussi au joueur A pour son 6 de pique car Joueur A finira avec 34 jetons et Joueur B avec 32.*

Exemple 2: 7-Card Stud High/Low. Deux joueurs gagnent le haut et le bas avec 23456. Joueur A a 23456 (6 de pique). Joueur B a 23456 (6 de trèfle). Joueur A a la carte la plus forte avec son 6 de pique. Le pot contient 66 jetons de la plus petite valeur encore en jeu. La bonne façon de partager ce pot est de diviser **le plus équitablement** possible les jetons : 33 jetons pour le joueur A et 33 jetons pour le Joueur B. *Erreur à ne pas commettre : voir Exemple 1.*

Règle 38 :Les cartes Burlées après une Action substantielle

Exemple 1-A: On joue 50/100. SB/BB au siège 1 et 2. Préflop, les cartes sont distribuées à tous les joueurs. Le siège 3 (UTG) se couche et le siège 4 paie, complétant une action substantielle avec 2 actions de joueurs avec des jetons et ayant des mains vivantes. Le siège 5 réalise alors qu'il n'a qu'une carte et que sa main est maintenant morte car une action substantielle a eu lieu. Le croupier brûlera alors une seule carte et sortira le flop. Il ne brûlera pas 2 cartes pour compenser/corriger la carte oubliée du siège 5.

Exemple 1-B: Même jeu et mises initiales. Sièges 3 (UTG) se couche et le siège 4 paie. Le siège 5 réalise alors qu'il a 3 cartes et que sa main est aussi morte du à l'"AS". Le croupier brûlera la aussi une seule carte avant de sortir le flop; ne cherchant pas à corriger l'erreur de donne précédente.

Règle 40-A : Mise litigieuse et Non-Standard

“ Dans des situations confuses ou quand une annonce et une action sont contradictoires, le TD déterminera la mise en se basant sur les circonstances et la Règle 1. “

Exemple 1: THE, head's u, à la rivière le joueur A déclare “42 000” mais pousse un jeton de 5000. La table n'est pas d'accord sur l'action du joueur. Le joueur B paie alors 5000; les joueurs ouvrent leur jeu et le joueur A a la meilleure main. Les critères de “ruling” peuvent être ici mix : l'annonce est venu en premier mais n'était pas clair. D'après le jeton il s'agit d'une mise de 5000. Le TD se déterminera sur ce qui lui semble le plus équitable suivant l'action et la taille des mises de la main utilisant ainsi la Règle 1.

Règle 42: Actions Verbales Contraignantes / Undercalls à son Tour de Parole.

Exemple 1: NLHE, blinds 1000-2000. Post-flop, Joueur A fait une ouverture à 2000, Joueur B relance à 8000, Joueur C mise 2000 silencieusement. Joueur C a undercall la mise du joueur B. Par la règle 39-B, puisque Joueur B n'est pas le joueur ayant fait l'ouverture (c'est le joueur A) et que la main comporte encore plusieurs actions possibles, à la discrétion du TD, le joueur C peut être obligé de compléter entièrement sa mise ou autorisé à abandonner ses 2000 et coucher sa main.

Exemple 2: NLHE, blinds 1000-2000. Il reste 4 joueurs post-flop. Joueur A fait une ouverture à 8000, Joueur B mise silencieusement 2000. Par la règle 39-B, Joueur B a undercall la mise d'ouverture et doit obligatoirement faire un call complet à hauteur de 8000.

Exemple 3: NLHE, blinds 1000-2000. Post-flop, Joueur A fait une ouverture à 2000, Joueur B relance à 8000, Joueur C déclare “call/payé”. Par la règle 39-A, Joueur C a fait une action verbale à son tour de parole; il devra obligatoirement payer la mise de 8000 du joueur B.

Règle 43-B : Montants de Mise Incorrect, Jeu en Pot-Limit

Exemple 1: PLO, blinds 500/1000. Postflop, le pot total est de 10500. Le joueur A veut miser le pot et demande le compte au croupier. Le croupier répond 9500. Le joueur A paie 9500. Le joueur B se couche et C paie aussi 9500. Une action substantielle a eu lieu après la mise incorrecte. Le dealer se rend alors compte de son erreur mais il est trop tard pour revenir sur ce montant qui restera à 9500.

Exemple 2: Même exemple que le 1 ci-dessus; le joueur B se couche et là le dealer réalise son erreur sans qu'une “AS “ n'ait eu lieu. Le joueur A doit alors augmenter sa mise à hauteur de 10500.

Exemple 3: PLO, blinds 500/1000. Postflop le pot fait 10500. Le joueur A veut miser le pot et demande le compte au croupier. Le dealer lui répond 11500. Le joueur A paie 11500. Le joueur B se couche, C et D paient 11500. Avant de brûler la carte du turn, le croupier réalise son erreur. Ici même si l'action substantielle a eu lieu, cette overbet illégal doit être corrigé et les mises des joueurs redescendues à 10500. Si la carte du Turn avait été brûlé la mise serait alors rester à 11500.

Règle 44-A : Action hors de son Tour de Parole (OOT)

Exemple 1 : THE, blinds 50/100. Postflop le siège 3 ouvre à 300, 4 se couche l'action est à 5 mais 6 annonce “ relance à 800 “.

Etape 1 : L'action revient au joueur 5 à qui il convenait d'agir et qui fait face à une mise 300.

Etape 2 : Si 5 paie ou se couche, l'action de 300 n'a pas changé et 6 doit alors mettre 800. Au contraire si 5 relance alors l'action a changé et 6 pourra faire ce qu'il souhaite : passer, payer, relancer.

Exemple 2 : THE, blinds 50/100. Postflop le siège 3 fait parole, 4 check et 6 check avant l'action de 5.

Etape 1 : L'action revient au joueur 5 à qui il convenait d'agir.

Etape 2 : Si 5 check, l'action n'a pas changé et 6 doit alors check. Au contraire si 5 mise alors l'action a changé et 6 pourra faire ce qu'il souhaite : passer, payer, relancer.

Règle 44-B: Action Substantielle Hors de son Tour de Parole (OOT).

Un joueur oublié par une OOT doit défendre son droit à agir. Si il y a eu un délai raisonnable et que le joueur oublié ne s'est pas manifesté, l'action substantielle déclaré à sa gauche (Règle 36) est contraignante. Le TD sera appelé pour savoir comment traiter la main du joueur oublié.

Exemple 1: NLHE, blinds 100-200. UTG (“under the gun”, premier à agir après la BB; Siège 3) mise 600. Le siège 4 est oublié quand le siège 5 paie 600 hors de son tour de parole (OOT). Le siège 6 réfléchit un moment puis fold. Il y a maintenant deux joueurs ayant agi avec des jetons engagés à gauche du siège 4. Deux joueurs et des jetons engagés définissent des actions substantielles (Règle 35). Ainsi, le siège 4 a eu un délai raisonnable pour se manifester et signalé au croupier qu'il a été oublié. L'OOT et le call du siège 5 est désormais contraignant à cause de l'action substantielle hors de son tour de parole et le fold du siège 6 qui sera maintenu comme le veut la règle 58. Le TD sera appelé pour décider du sort de la main du siège 4.

Exemple 2: NLHE, blinds 100-200. Il reste trois joueurs dans le coup au turn. Le joueur UTG (siège 3) mise 600. Le Siège 4 est oublié quand le siège 5 check et que le siège 6 paie 600 hors de son tour de parole. Le TD sera appelé pour juger du sort de la main du joueur 4.

Règle 47: La plus grosse mise ou relance précédente de ce tour d'enchères.

Cette ligne fait référence à la plus large action ou des jetons ont été engagé ou la plus large augmentation de jetons légales. Un tour d'enchère est la “street” en cours c'est à dire préflop, flop, turn ou river dans les jeux à flop ou de la 3ème à la 7ème “street” en 7-Stud, etc.

Exemple 1: NLHE, Blinds 100-200. Post-flop, Joueur A ouvre avec une mise à 600. Joueur B relance de 1000 pour un total de 1600. Joueur C surrelance de 2000 pour un total de 3600. Si un joueur D veut relancer à nouveau, il doit au minimum prendre en compte “la plus grosse mise ou relance de ce tour d'enchères”, qui est ici celle de Joueur C de 2000. Donc si Joueur D veut relancer, il doit miser 2000 de plus (minimum) que le Joueur C pour un montant de 5600 minimum. Notez que la relance minimum de Joueur D n'est pas de 3600 ici mais de 2000 seulement soit la différence que Joueur C a ajouté.

Exemple 2: NLHE, Blinds 50-100. Préflop Joueur A est UTG et fait tapis pour 150 total (une augmentation de 50 de la BB). Donc nous avons une BB à 100 et une mise à tapis avec une augmentation de 50 de la BB. Laquelle est la plus grosse différence ? C'est 100 qui est toujours la plus grosse augmentation de mises (la SB ne compte pas) donc si Joueur B veut surrelancer il devra miser au minimum 250 total.

Exemple 3: NLHE, Blinds 100-200. Au turn Joueur A mise 300. Joueur B pousse deux jetons de 500 soit 1000 total (une relance de +700). C'est donc 1000 que joueur C doit payer pour call, si il veut relancer, il devra donc au minimum faire 1700. La relance “Double Raise” serait ici 2000 minimum (le double).

Exemple 4-A: NLHE, Blinds 25-50. Joueur A relance de 75 pour 125 total. Notez que 125 total = 50 (de BB ou de mise) + 75 (de relance). La relance suivante sur cette “street” devra donc être de +75 minimum. Joueur B relance donc à 200. Joueur C relance alors de 300 pour un total de 500. Si Joueur D veur surrelancer, la plus grande différence de relance est désormais 300 donc Joueur D devra au minimum relancer à 800.

Exemple 4-B: Même situation que 4-A. Même relance à 500 de Joueur D mas il y a juste eu une relance de +450 de Joueur A à 500 total et Joueur B & Joueur C ont payé. Nous avons donc une BB à 50 et une relance de +450. De là, si Joueur D veut payer, ça sera 500, pour relancer, ce sera 950 pour un montant total minimum.

Règle 48: Droit à la surrelance.

Exemple 1. Des mises à tapis en série de petits tapis s'additionnant en une relance complète réouvre le droit à la relance :

NLHE, Blindes 50-100. Postflop, Joueur A ouvre à 100, le minimum.

Joueur B fait tapis pour 125 total. Joueur C paie mais Joueur D fait tapis pour 200 payé par Joueur E.

L'action revient à Joueur A qui fait face à une relance de 100 total. Comme 100 est une relance complète, la surrelance est ouverte et Joueur A peut fold, call ou surrelancer. Notez que ni l'augmentation dans la relance de 25 de Joueur B et de 75 de Joueur D ne sont des relances complètes mais additionnés ensemble elles le sont !

Exemple 1-A: A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, Joueur A paie les 200 total (soit +100 pour lui). C'est donc maintenant au Joueur C d'agir qui a lui juste 75 à ajouter pour payer, il a payé 125 précédemment et doit maintenant payé 200 total. Puisque 75 n'est pas une relance complète, la relance de Joueur C n'est pas possible, il ne peut que payer 200 ou folder.

Exemple 1-B: A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, Joueur A relance du minimum (100) et mise 300 total. Joueur C qui a déjà payé 125 doit ici compléter de 175 pour payer. 175 est plus qu'une relance minimum complète. Comme Joueur C a déjà agi auparavant et fait désormais face à une relance complète, la surrelance est possible pour Joueur C qui peut fold, call ou surrelancer à son tour.

Exemple 2. Petit "All-in", 2 scenarios.

NLHE, Blindes 2000-4000. Préflop Joueur A paie la BB et mise 4000. Joueur B fold et Joueur C fait tapis pour 7500 total (soit +3500). Tout le monde fold jusqu'à la SB qui fold aussi.

Exemple 2-A. C'est 3500 en plus pour la BB qui n'a lui pas encore agi. La BB peut fold, juste payer ou relancer d'au moins 4000 pour un total de 11500. La BB paie juste. L'action revient sur Joueur A qui a déjà agi et qui fait face désormais à une augmentation de +3500 qui n'est pas considérée comme une relance complète valide. Joueur A ne peut alors que fold ou call car il ne peut pas relancer.

Exemple 2-B. La BB relance du minimum soit +4000 à 11500. C'est désormais +7500 pour Joueur A et puisque +7500 est plus qu'une relance minimum complète, la surrelance est ré-ouverte et Joueur A peut fold, call ou reraise !

Règle 50: Miser plusieurs Jetons.

"A: Faisant face à une mise, à moins qu'une relance ou un tapis n'ait été déclaré, miser plusieurs jetons (incluant la mise de vos derniers jetons) est un call si tous les jetons utilisés sont nécessaires pour couvrir le call et si en retirant juste un jeton de la plus petite valeur mise cela laisse moins qu'un montant de call. Ex-1: Player A ouvre 400: B raise à 1100 total (une raise à 700), C mise un jeton de 500 et un jeton de 1000 chip silencieusement. C'est un call car en retirant le jeton de 500, il restera moins que le montant du call à 1100. Ex-2: NLHE 25-50. Post-flop A ouvre à 1050 et B mise ses derniers jetons (deux jetons de 1000). B a juste payé si il n'a pas déclaré une relance ou tapis."

Quelques exemples illustrant cette règle :

Exemple 1: Retirant un jeton, laissant un montant de call.

1-A: Joueur A ouvre post-flop à 1200, Joueur B pousse silencieusement deux jetons de 1000. C'est un call car si l'on retire un jeton de 1000 cela correspond à un call à 1200.

1-B: NLHE, blindes 250-500. Préflop l'UTG relance de 600 à 1100. L'UTG+1 pousse silencieusement un jeton de 500 et un jeton de 1000. C'est un call car si on retire un des deux jetons le montant restant correspond à un call à 1100.

Exemple 2: Même exemple que le 1-B sauf que l'UTG+1 pousse un jeton de 1000 et cinq jetons de 100 silencieusement. Quatre jetons de 100 doivent être retirés pour correspondre au 1100 d'un call.

Par conséquent, cela tombe sous le coup de la règle 41. La relance minimum est de 600; 50% de 600 est 300. Si UTG+1 a mis 1400 ou plus, il doit faire une relance complète à 1700.

Exemple 3: Même exemple que le 2 ci-dessus à part qu'UTG+1 mise un jeton de 1000 et trois jetons de 100 silencieusement. Deux jetons de 100 sont à retirer pour correspondre à un call à 1100 cela tombe donc sous le coup de la règle 41. Si le joueur n'a pas mis au moins 50% d'une relance minimum, cette mise doit être interprétée comme un call et 200 doivent revenir au joueur.

Exemple 4: Mise multiple de tous les jetons. A) Si tous les jetons sont nécessaires pour payer, cela doit être traduit de la même façon qu'un joueur avec des jetons encore derrière (voir exemple 1). B) Si retirer juste un jeton de la plus petite valeur laisse le montant du call ou plus, le joueur est à tapis sans se soucier de la règle standard des 50%.

Exemple 4-A: Joueur A ouvre à 1400, B pousse silencieusement un jeton de 1000 et 3 de 500. C'est une mini sur-relance d'après la règle à 2800.

Exemple 4-B: Joueur A ouvre 1400, B mise un jeton de 100 et 2 de 500. C'est donc un call d'après la règle des 50%; relance à partir de 2100 ...

Règle 51-A : Litiges sur les Premières Mises Engagées

Situation 1: Si la première mise engagée n'a pas été retiré et qu'elle ne couvre pas le montant d'un call. Exemple: THE, blinds 25/50, la BB pose deux jetons de 25, le bouton relance 600 total (550 de plus)

1. Un jeton supérieur est un call (miser un jeton de 1000 sur les deux 25)
2. Miser plusieurs jetons de valeurs différentes est un call si tous les nouveaux jetons sont indispensables pour payer a) miser deux 500 sur les 2x25 ou b) miser un jeton de 100 et de 500 sur les 2x25.
3. Miser plusieurs jetons de valeurs différentes est d'après la règle 50 une mise de plusieurs jetons si retirer un des jetons de plus petite valeur n'est pas nécessaire pour payer.

Situation 2: Si la première mise engagée a été retiré

- 1) Retirer la première mise et ajouter un jeton supérieur est un call
- 2) Retirer la première mise et ajouter plusieurs jetons de différentes valeurs est une mise régie par la règle 49.
- 3) Retirer une partie de sa première mise est aussi une mise régie par la règle 49.

Situation 3: Si la première mise couvre le montant du call, ajouter n'importe quel autre jeton est une mise de plusieurs jetons selon la règle 49. Ex: THE, blinds 50/100, BB mise un jeton de 1000. Preflop un joueur relance à 700. La première mise de 1000 couvre la relance, si on ajoute n'importe quel jeton c'est une mise de plusieurs jetons régie par la règle 49.

Situation 4: Sans prendre en compte les exemples ci-dessus, la gestuelle du joueur doit indiquer qu'elle était sa réelle intention et ainsi traduire son action. L'action peut aussi être interprétée selon la règle 49.