POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Règles 2026 Version 1.1. 21 sept. 2026

Traduction française Guy Rump

Le **"Poker TDA"** est une association de volontaires de l'industrie du poker, fondée en 2001. La mission du TDA est d'uniformiser les règles du poker de tournoi à travers le monde. Les règles du TDA complètent celles en usage dans les établissements de jeux, en cas de divergences, les règles locales prévalent.

Règles 2026 Version 1.1. 21 sept. 2026

Concepts généraux

1 - Décisions des floors 1
2 - Responsabilités des joueurs 1
3 - Terminologie et gestuelle officielles . . . 1
4 - Identification des joueurs 2
5 - Téléphones et appareils électroniques . . . 2
6 - Langues officielles 2

Attribution de siège, fermeture et équilibr...

7 - Dans le tournoi avec des jetons 2
8 - Attribution aléatoire des sièges 2
9 - Liste d'attente, Inscriptions tardives e... . . 3
10 - Besoins particuliers 3
11 - Nouveaux joueurs et joueurs venant 3
12 - Équilibrage de table et arrêt du jeu 3

Pots / Showdown

13 - Annonces et abattage des cartes 4
14 - Tablage des cartes & Tuer la main ga... . . 4
15 - Cartes vivantes à l'abattage 4
16 - Irrégularités d'abattage et de défausse . . . 4
17 - Ouverture des mains à Tapis (All-In) . . . 5
18 - Ordre d'abattage sans joueur à tapis. 5
19 - Demander à voir une main 5
20 - Jouer le Board à l'abattage 5
21 - Attribution de jetons indivisibles 5
22 - BBA : ordre de classement et bounties . . 5
23 - Pots extérieurs (Side pots) 5
24 - Mains et pots contestés 6

Procédures générales

25 - Nouvelle main / nouveaux niveau de 6
26 - Chip race, color-ups programmés 6
27 - Visibilité des cartes et jetons, stacks 6
28 - Changement de jeu de carte (deck) 7
29 - Recaves (Re-buys) 7
30 - Demander à voir les cartes sans paye... . . 7
31 - Demander le "Time" 7

Joueur présent / éligible pour une main

32 - Être à son siège et main vivante 7
33 - Rester à la table pendant l'action 7

Bouton / blinds

34 - Bouton mort (Dead button) 8
35 - Éviter les Blinds (Dodging Blinds) 8
36 - Position et déplacement du bouton 8

Règles de distribution

37 - Fausse-donne (Misdeal) et jeux de ca... . . 8
38 - Action substantielle (SA) 9
39 - Carte manquante au bouton 9
40 - Carte brûlée après une action substan... . . 9
41 - Flops incorrect et cartes données pré... . . 9

Le jeu : bets et raises

42 - Méthodes pour miser : oralement et a... . 10
43 - Méthode de "Call" 10
44 - Méthode de relance 10
45 - Montant d'une relance 11
46 - Mise avec un jeton de grosse valeur (... . 11
47 - Mise avec plusieurs jetons 11
48 - Mise précédente restée devant un jou... . 11
49 - Relance bloquée 12
50 - Nombre de relances autorisées 12
51 - Accepter l'action 12
52 - Jouer à son tour 12
53 - Déclaration contraignante, mise insu... . 12
54 - Montant de mise ou de relance insuff... . 13
55 - Action prématurée (Action Out of Tu... . 13
56 - Taille du pot et mises en Pot-limit 13
57 - Déclaration d'action invalide 14
58 - Miser en plusieurs fois (String Bets e... . 14
59 - Mise confuse et non-standard 14
60 - Fold non-standard 14
61 - Déclarations conditionnelles ou prém... . 14
62 - Compter le tapis d'un adversaire 14
63 - Miser plus pour obtenir de la monnaie . . 15
64 - Tapis avec des jetons cachés 15

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Le jeu : autres

65 - Visibilité des jetons lors des change... 15
66 - Jetons perdus et retrouvés 15
67 - Main accidentellement tuées, polluée... 15
68 - Main morte et mise au "muck" en Stud 15

Étiquette et pénalités

69 - Ne pas divulguer d'informations. Un... 16
70 - Dévoiler sa main et fold correct 16
71 - Jeu éthique 16
72 - Conduite des joueurs et respect des r... 16
73 - Rythme du jeu, comportement à la ta... 17
74 - Avertissement, pénalité et disqualific... 17

2026 Procédures recommendées

RP-1 - Mises à tapis et marqueur All-In 18
RP-2 - Déplacer les mises des joueurs 18
RP-3 - Affaires personnelles 18
RP-4 - Paquet de cartes mélangé par acci... 18
RP-5 - Cartes sorties prématurément 18
RP-6 - Déplacement rapide des joueurs 19
RP-7 - Organisation des pushs des croup... 19
RP-8 - Procédures pour le jeu en main par... 19
RP-9 - Nombre de joueurs en table finale 20
RP10 - Procédures de donne en tournoi d... 20
RP11 - Formats d'Ante et Pas de Réducti... 20
RP12 - Annoncer les mises et relances 21
RP13 - Gestion du pot dans les jeux à pot... 21
RP14 - Gestions des situations particulières 21
RP15 - Communication appropriée entre ... 21
RP16 - Joueur absent au moment de la fer... 21
RP17 - Procédure de mise dans les jeux e... 21
RP18 - Ordre des jeux en "Mixed-Games" 21
RP19 - Réduire les pertes de temps (Stall... 21
RP20 - Cartes prêtes pour la donne 21
RP21 - Etalage du pot 22
RP22 - Miser avec des objets sans valeur ... 22
RP23 - Jetons d'un joueur absent. 22
RP24 - Demande d'informations par un jo... 22
RP25 - Procédures de distribution en jeux... 22
RP26 - Pénalités en jetons (CP Chip Pena... 23
RP27 - Accords sur le partage des gains (... 23
RP28 - Gestion du temps (Tournoi avec cl... 23
RP29 - Présentation des cartes lors d'une ... 23

GLOSSAIRE

Types de jeux 30
Positions à la table 30
Termes d'action et styles de jeu 30
Environnement et types de tournoi 31

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Règles 2026 Version 1.1. 21 sept. 2026

CONCEPTS GÉNÉRAUX

1 - Décisions des floors

Préserver l'intérêt et l'impartialité du jeu est la priorité dans la prise de décision. Dans certaines circonstances pour assurer l'équité du jeu, le bon sens prime sur les règles techniques.

➜ Les décisions des floors sont définitives.

2 - Responsabilités des joueurs

Les joueurs doivent:

- Vérifier l'exactitude de leur inscription et la place qui leur a été attribuée;
- Vérifier le nombre de cartes reçues avant toute action substantielle;
- Protéger leurs cartes en les laissant visibles;
- Annoncer clairement leurs intentions;
- Suivre l'action;
- Jouer à leur tour avec des paroles conventionnelles et des gestes clairs;
- Défendre leur droit de jouer à leur tour;
- Trier et empiler leurs jetons;
- Rester à table tant qu'ils ont une main vivante;
- Tabler correctement leurs cartes à l'abattage;
- Signaler toute erreur constatée;
- Jouer en temps voulu;
- Demander le "time" si nécessaire;
- Changer de table rapidement;
- Respecter la règle une-main-un-joueur;
- Connaître et appliquer les règles;
- jouer avec éthique;
- Informer les responsables s'ils subissent ou constatent un comportement discriminatoire ou blessant;
- et contribuer au bon déroulement du tournoi où tous les joueurs se sentent bien accueillis.

3 - Terminologie et gestuelle officielles

A) Le vocabulaire officiel utilisé pour désigner les actions est simple et sans ambiguïté. Les termes couramment utilisés sont bet/mise; raise/relance; call/payé; fold/passe; check/parole; all-in/tapis; et pot (en pot-limit uniquement). Des expressions locales peuvent également être utilisées. À leur tour de parole, les joueurs doivent utiliser les gestes avec prudence: tapoter sur la table est un check.

B) Les joueurs face à une action ne doivent utiliser les termes officiels de mise que pour déclarer leur propre action. Utiliser ces termes dans une question ou une conversation informelle peut être jugé contraignant s'ils sont raisonnablement interprétés comme l'action voulue. Pour éviter toute ambiguïté, les joueurs doivent formuler leurs questions avec un langage neutre.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Ex. : " did he raise / il a relancé? " peut être compris comme une déclaration de raise; mieux vaut demander " what was his action / quelle a été son action? ".

C) C'est de la responsabilité de chacun d'exprimer clairement ses intentions: les joueurs utilisant des expressions ou des gestes non-conventionnels le font au risque d'entraîner une décision d'arbitrage différente de celle escomptée. (Voir également la **règle 2** et la **règle 44**)

4 - Identification des joueurs

Les joueurs doivent être en permanence clairement identifiables. Les membres du staff peuvent demander à un joueur de retirer tout élément (comme des lunettes de soleil, une capuche ou toute chose dissimulant le visage) qui peut gêner leur identification ou qui distrait les autres participants .

5 - Téléphones et appareils électroniques

A) Les joueurs ne peuvent pas parler au téléphone à la table. Les sonneries, la musique, les images, les vidéos, etc. doivent être inaudibles et ne pas déranger les autres joueurs. Les applications d'aide au jeu ne peuvent pas être utilisées par les joueurs ayant une main vivante. Les téléphones ainsi que les autres appareils de photos, de vidéos et de communication ne doivent pas créer de nuisance ni retarder le jeu ou compromettre l'intégrité du jeu ni créer d'avantage compétitif. Ils doivent respecter le règlement intérieur de l'établissement et la réglementation des jeux.
Les appareils portés (ex.: lunettes connectées, caméras dissimulées) et toute technologie capable d'enregistrement, de communication ou d'assistance externe dissimulée (y compris agents d'IA) sont interdits à la table sauf autorisation expresse du TD.

B) Les téléphones et autres appareils électroniques ne peuvent pas rester posés sur la table.

C) Les joueurs ayant une main vivante ne peuvent pas utiliser ou interagir avec un dispositif électronique ou de communication. La définition de ces dispositifs peut inclure de nouvelles technologies et sera mise à jour par le TD..

D) Les applications de 'betting', tableaux et autres supports de stratégie de poker ne peuvent pas être utilisés à la table. Les joueurs ne peuvent pas non plus recevoir ou utiliser des données de stratégie de poker d'une autre personne ou source.

➜ Les violations de cette règle peuvent entraîner des sanctions en vertu de la **règle 74**.

6 - Langues officielles

L'établissement doit afficher clairement et annoncer les langues acceptées à la table.

ATTRIBUTION DE SIÈGE, FERMETURE ET ÉQUILIBRAGE DES TABLES

7 - Dans le tournoi avec des jetons

Les joueurs sont considérés dans le tournoi dès qu'ils sont en possession de jetons. Les joueurs ayant des jetons et pas encore assis doivent se rendre immédiatement à la table qui leur est assignée.
Cela concerne les nouveaux buy-ins, les alternates, et lors des fermetures de table.
➜ Voir aussi la **règle 35** Dodging Blinds.

8 - Attribution aléatoire des sièges

Pour les tournois et les satellites, les sièges seront attribués de façon aléatoire. Un joueur débutant le tournoi avec la cave initiale à une mauvaise place devra être déplacé à la bonne place avec tous ses jetons actuels.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

9 - Liste d'attente, Inscriptions tardives et Réentrées (Alternates)

A) Il sera attribué une cave complète aux joueurs intégrants le tournoi depuis la liste d'attente, en inscription tardive ou en réentrée. Leurs places seront tirées au sort parmi les places libres, comme en début de tournoi. Ils recevront des cartes à toutes les places sauf entre le bouton et la petite blind. (voir aussi la **règle 36-B** , placement du bouton pour le maximum de joueurs).

B) Dans les tournois à réentrée, si c'est autorisé, un joueur pourra abandonner ses jetons et racheter une nouvelle cave, les jetons abandonnés seront alors retirés du tournoi.

10 - Besoins particuliers

Pour les joueurs ayant des besoins particuliers dans la mesure du possible des dispositions adaptées pourront être prises.

11 - Nouveaux joueurs et joueurs venant de tables cassées

A) Les joueurs entrant dans le tournoi ainsi que les joueurs issus d'une table venant de casser, peuvent se voir attribuer n'importe quel siège, y compris au bouton et en blind. Ils recevront des cartes sauf entre le bouton et la petite-blind.

B) Lorsqu'une table casse, les nouvelles places sont attribuées aux joueurs par un tirage au sort en deux étapes **voir exemple**.

12 - Équilibrage de table et arrêt du jeu

A) Pour équilibrer les tables dans les jeux avec Flop et mixed-games, le joueur devant être de grosse blind au coup suivant est déplacé à la position la plus défavorable, y compris à une position de grosse blind seule si c'est possible. Même si la grosse blind doit être 2 fois de suite au même siège. La position la plus défavorable n'est jamais la petite blind.
En tournoi de Stud, le joueur sera déplacé par position, il sera placé à la place du dernier sortant.

B) En mixed-games (comme le HORSE), lorsque le jeu passe du Hold'em au Stud, à la dernière main de Hold'em, le bouton est placé à la position suivante et reste à cette place pendant tout le niveau de Stud. Le joueur à déplacer pendant le niveau de Stud, est celui qui devrait être en grosse blind en Hold'em. Au niveau suivant de Hold'em, à la première main le bouton reste à sa place.

C) Les procédures de fermeture de table ne doivent pas être affichées. Casser les tables de façon aléatoire est une procédure acceptable mais non obligatoire.

D) Le jeu s'arrêtera aux tables où il manque 3 joueurs ou plus (après élimination) par rapport à la table où il y a le plus de joueurs, dès que les blindes sont affectées. **Voir exemple**.
Pour les autres formats (6 max, turbos...) le choix appartient au directeur de tournoi. Les TD peuvent renoncer à arrêter le jeu, sans que cela puisse constituer un misdeal.

➜ À mesure que l'événement progresse, les tables doivent, à la discrétion du TD, être équilibrées plus finement.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

POTS / SHOWDOWN

13 - Annonces et abattage des cartes

Les cartes tablées déterminent la main gagnante. Les déclarations verbales sur la valeur d'une main n'ont pas de valeur à l'abattage. Mais annoncer délibérément une fausse main peut être sanctionné.

Les croupiers doivent lire et annoncer la valeur des mains à l'abattage. Tout joueur, dans le coup ou non, doit s'exprimer s'il pense qu'il y a une erreur dans la lecture des mains ou dans le calcul ou l'attribution du pot.

14 - Tablage des cartes & Tuer la main gagnante

A) Tabler correctement sa main c'est:
   1) Retourner toutes ses cartes face visible;
   2) Permettre au croupier et aux autres joueurs de lire clairement la main.

▲ Par "Toutes ses cartes" on entend 2 en Hold'em, 4 en Omaha, 7 au Stud, etc.

B) A l'abattage, les joueurs doivent protéger leur main en attendant qu'elle soit lue (voir **règle 67**). Les joueurs qui ne tablent pas correctement toutes leurs cartes, puis les jettent au "muck" pensant qu'ils ont gagné, le font à leur propre risque. Lorsqu'une main n'est pas récupérable et identifiable avec certitude, si le TD estime qu'elle n'a pas été lue correctement, le joueur ne pourra pas revendiquer le pot.

➜ La décision du TD concernant le bon tablage d'une main, est définitive.

C) Le croupier ne peut pas tuer une main correctement tablée si elle est visiblement gagnante.

15 - Cartes vivantes à l'abattage

Le fait de jeter ses cartes face cachée ne tue pas automatiquement la main. Les joueurs peuvent changer d'avis et tabler leurs cartes tant qu'elles restent 100% identifiables et récupérables. Les cartes sont mortes lorsque le croupier les pousse dans le "muck" ou que d'une autre manière elles ne sont plus identifiables et récupérables.

16 - Irrégularités d'abattage et de défausse

A) Si un joueur montre une carte qui représente une main gagnante, le croupier doit demander au joueur de montrer toutes ses cartes. En cas de refus, un floor doit être appelé.

B) Si un joueur mise puis jette ses cartes, pensant qu'il a gagné (oubliant un joueur encore dans le coup), le croupier doit conserver les cartes et appeler un floor (sauf exception, voir **règle 60** . Si les cartes ont été mises au "muck" et ne sont plus récupérables et identifiables avec certitude, la main est morte. Le joueur ne pourra pas récupérer les mises qui ont été payées. S'il a misé ou relancé sans avoir été payé, la partie de sa mise non couverte lui sera restituée.

C) À l'abattage, les mains perdantes qui ont été tablées doivent être retournées face cachée et rester identifiables (sans être mélangées au muck) jusqu'à ce que le gagnant soit déterminé et le pot attribué.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

17 - Ouverture des mains à Tapis (All-In)

Lorsqu'un joueur est à tapis, et que les actions sont terminées pour tous les joueurs dans le coup, toutes les mains doivent être immédiatement ouvertes. Aucun joueur, qu'il soit à tapis ou qu'il ait payé toutes les mises, ne peut jeter sa main sans la montrer. Toutes les mains qui jouent sur le pot principal et le(s) pot(s) extérieur(s) sont vivantes et doivent être tablées, **voir exemples**.

18 - Ordre d'abattage sans joueur à tapis.

A) Dans un coup où aucun joueur n'est à tapis, si personne ne dévoile ou jette ses cartes spontanément, le TD peut imposer un ordre d'abattage. Lorsqu'il y a des mises au dernier tour d'enchères, le dernier agresseur doit montrer ses cartes en premier. S'il n'y a pas de mise au dernier tour, le joueur qui aurait dû jouer en premier à ce tour doit montrer ses cartes en premier (premier joueur à gauche du bouton dans les jeux avec Flop, plus haute main affichée en Stud, plus basse en Razz, etc.).

B) Lorsque tous les joueurs jettent leurs cartes sauf un, le dernier joueur à avoir une main vivante gagne le coup sans contestation possible et sans avoir à montrer ses cartes.

19 - Demander à voir une main

A) Les joueurs qui n'ont plus de cartes à l'abattage et ceux qui les ont jetées face cachée sans les montrer, n'ont aucun droit de demander à voir une autre main.

B) Lorsqu'il y a une mise à la River, tout joueur qui a call, a le droit incontestable d'obtenir le tablage des cartes du dernier agresseur ("payer pour voir une main") à condition que le demandeur ait tablé ou soit en possession de ses cartes.

➜ Le TD gère à sa discrétion toute autre demande comme celle de voir les cartes d'un autre joueur ayant call, ou s'il n'y a eu aucune mise à la River.
Voir exemples. (règle adoptée en 2013).

20 - Jouer le Board à l'abattage

Pour jouer le Board, les joueurs doivent tabler leurs cartes pour reporter une partie du Pot Voir **règle 14-A**.

21 - Attribution de jetons indivisibles

Commencer par échanger le jeton non-divisible par des jetons de la plus petite valeur en jeu.

A) Pour les jeux avec board si y a 2 mains gagnantes ou plus (haute ou basse) le jeton supplémentaire va au premier joueur à la gauche du bouton.

B) En Stud et Razz, s'il y a plus d'une main gagnante, le jeton supplémentaire va à la main ou dans la combinaison gagnante de 5 cartes, la carte haute est la première dans l'ordre des couleurs.

C) Pour les jeux "High-Low" avec pot partagé, le jeton non-divisible va au pot "High".

22 - BBA : ordre de classement et bounties

Dans les jeux joués en big blind ante, si ITM et que deux joueurs ou plus bust, le joueur ayant au départ le plus gros stack après pose de l'ante finira à la meilleur place. De même, si un bounty est en jeu, le joueur ayant le plus gros stack après l'ante recevra le bounty le plus élevé.

23 - Pots extérieurs (Side pots)

Tous les pots extérieurs sont partagés séparément.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

24 - Mains et pots contestés

La lecture d'une main tablée peut être contestée jusqu'au début de la main suivante (voir **règle 25**).
Les erreurs de calcul ou d'attribution du pot peuvent être contestées jusqu'à la première action substantielle de la main suivante.
Si une main se termine pendant un break, le droit de contester prend fin une minute après l'attribution du pot.

PROCÉDURES GÉNÉRALES

25 - Nouvelle main / nouveaux niveau de blinds

A) Un nouveau niveau débute officiellement lorsque le nouveau niveau s'affiche sur l'horloge du tournoi ou qu'un signal sonore est émis par celle-ci. Si l'horloge n'affiche pas les niveaux, le nouveau niveau commence à l'annonce du floor. Les nouvelles limites de mise s'appliquent à la main suivante.

B) Les mains débutent au premier "riffle", quand le croupier appuie sur le bouton du mélangeur ou lorsque le croupier est relevé. Si une main débute par erreur au niveau précédent, après une action substantielle, la main continue sans changement (**règle 38**). Si un nouveau niveau commence pendant le changement de croupier, le nouveau croupier distribuera une main au niveau précédent .

C) Si le croupier manque le changement de niveau, toute personne peut le signaler et le croupier doit immédiatement appliquer le niveau de blind correct.

26 - Chip race, color-ups programmés

A) Lors des "Chip-Race", les jetons de petite valeur seront échangés en partant du siège 1, avec un maximum d'un jeton par joueur. Les joueurs ne peuvent pas être éliminés: si l'un d'eux perd son ou ses derniers jetons pendant le "chip-race", il recevra 1 jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

B) Les joueurs doivent avoir leurs jetons bien visibles et sont encouragés à assister au "Chip-Race".

C) Si après le "Chip-Race", un joueur a encore des jetons d'une valeur supprimée, ils seront échangés contre des jetons de valeur supérieure uniquement à valeur égale. Les jetons restants, qui totalisent moins de la valeur du plus petit jeton encore en jeu, seront supprimés sans compensation.

D) Un seul joueur actif peut être désigné pour acheter des jetons aux autres joueurs lorsqu'il n'y a pas d'action à la table.

27 - Visibilité des cartes et jetons, stacks et Color-Up

A) Les joueurs, les croupiers et le floor doivent pouvoir faire une estimation raisonnable du tapis de chaque joueur. Pour cela, les jetons doivent être maintenus en piles dénombrables. Le TDA recommande des piles verticales propres de 20 jetons de même valeur. Les jetons de grosses valeurs doivent être visibles et identifiables en permanence. Si un floor ne peut pas estimer rapidement le tapis d'un joueur simplement en le regardant, les joueurs ne pourront pas l'estimer non plus.

B) ➜ Les TD contrôlent le nombre et les valeurs de jetons en jeu. Ils peuvent à tout moment si nécessaire faire un "Color-Up" sur le tapis d'un ou plusieurs joueurs. Les "Color-Up" doivent être annoncées.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

C) Tous joueurs ayant une main vivante, doivent laisser en permanence leurs cartes visibles.

28 - Changement de jeu de carte (deck)

Les changements de deck se font à la relève des croupiers, aux changements de niveau ou selon les règles de l'établissement. Les joueurs ne peuvent pas demander de changement de deck.

29 - Recaves (Re-buys)

Les joueurs ne doivent manquer aucune main. Pour les joueurs annonçant leur intention de recaver avant une main, augmenter leurs tapis du nombre de jetons correspondant, et ils devront s'acquitter du montant la recave.

30 - Demander à voir les cartes sans payer (Rabbit hunting)

Le "Rabbit hunting" n'est pas autorisé, c'est-à-dire que lorsque le coup se termine avant la River, il est interdit de montrer les cartes à venir.

31 - Demander le "Time"

Les joueurs doivent jouer dans un temps raisonnable pour maintenir un rythme de jeu acceptable.

➜ Si, de l'avis du TD, le délai raisonnable est dépassé, il peut "timer" ou approuver la demande faite par n'importe quel joueur.

Pour demander le "time" le joueur doit être à sa place (**règle 32**).

Un joueur timé a jusqu'à 25 secondes suivies d'un décompte de 5 secondes pour prendre sa décision.

- Si le joueur fait face à une mise à la fin du décompte, sa main est morte.
- S'il n'y a pas de mise, la main sera checkée.

Si la réponse du joueur arrive en même temps que la fin du décompte, laissez-lui le bénéfice du doute.

➜ Les TD peuvent ajuster le temps alloué et prendre d'autres dispositions pour s'adapter au jeu et limiter les pertes de temps récurrentes. Voir **règle 2**, **73**, **74**.

JOUEUR PRÉSENT / ÉLIGIBLE POUR UNE MAIN

32 - Être à son siège et main vivante

Pour avoir une main vivante, un joueur doit être à son siège (*) quand la dernière carte de la donne initiale a été distribuée à tous les joueurs.

Les joueurs qui ne sont pas à leur siège, ne peuvent pas regarder leurs cartes, elles seront immédiatement ramassées et tuées. Leurs blinds et antes déjà posées sont perdues et mises au pot.

En Stud quand les cartes d'un joueur absent impliquent qu'il soit de "Bring-in", il doit payer le "Bring-in".

(*) **"À son siège"**, signifie à portée de sa chaise. Cette règle n'est pas destinée à encourager les joueurs à se lever pendant une main.

33 - Rester à la table pendant l'action

Les joueurs avec des mains vivantes (y compris les joueurs à tapis ou globalement tous ceux qui ne peuvent plus miser) doivent rester à la table pour tous les tours d'enchères jusqu'à l'abattage.

Quitter la table est incompatible avec la protection de votre main et le suivi de l'action, cela peut être pénalisé.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

BOUTON / BLINDS

34 - Bouton mort (Dead button)

En tournoi, la règle du bouton mort s'applique.

35 - Éviter les Blinds (Dodging Blinds)

Les joueurs qui évitent intentionnellement de payer une blind encourent une pénalité. (voir **règle 74-B**).

36 - Position et déplacement du bouton

A) Si une erreur de position du bouton est découverte avant une action substantielle (SA) l'erreur sera corrigée. Par contre, s'il a eu une action substantielle, le jeu continuera. Par exemple, si le bouton est déplacé deux fois et qu'il y a eu une SA, l'erreur restera, et le bouton ne sera pas remis en place pour la main suivante. Tous les joueurs ont la responsabilité de veiller à la position du bouton et de signaler une erreur (voir la **règle 2**.

B) Le bouton n'appartient pas à un siège. Si l'élimination d'un joueur produirait un dead button et que plusieurs sièges vacants sont ouverts pour des joueurs entrants, le bouton avancera d'un ou plusieurs sièges libre pour préserver la progression normale des blinds et permettre d'asseoir le maximum de joueurs entrants, sous réserve qu'aucun joueur ne manque ni ne poste deux fois la BB.
Scénario type: siège 9 est le bouton, siège 1 la SB, sièges 2 et 3 vacants et siège 4 BB. Sur ce coup le siège 1 (SB) bust. À la main suivante le bouton avancera au siège 3 afin que la main soit donnée avec SB au siège 4 et BB au siège 5. Ce placement permet aux nouveaux joueurs de prendre les sièges 1 et 2 sans être placés entre le bouton et les blinds.

C) Heads-up: la petite blind est au bouton, il reçoit la dernière carte. Il joue en premier préflop puis en dernier aux autres tours d'enchères. À la première main du heads-up, placer le bouton de façon qu'aucun joueur ne paye la grosse blind deux fois de suite.

RÈGLES DE DISTRIBUTION

37 - Fausse-donne (Misdeal) et jeux de cartes incorrects (fouled decks)

A) Erreurs qui entraînent une fausse-donne (liste non exhaustive):
1) 2 cartes ou plus, dans le paquet, retournées face visible;
2) Première carte donnée à la mauvaise place;
3) Des cartes distribuées à un siège qui n'est pas en jeu;
4) Ne pas donner de carte à un joueur en jeu;
5) Si un mauvais nombre de cartes est donné à un joueur (sauf **règles 39**);
6) Dans les jeux avec Flop, si l'une des 2 premières cartes distribuées est retournée ou 2 cartes sont exposées par la faute du croupier. Pour les jeux à tirage (ex: lowball) appliquez les règles habituelles de l'établissement.

B) Le joueur au bouton peut recevoir 2 cartes consécutives (voir **règle 39**).

C) Après une fausse-donne, recommencer la donne de façon identique:
- le bouton ne bouge pas;
- pas de nouveau joueur;
- pas d'augmentation des blinds.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

- Les cartes sont distribuées aux joueurs qui étaient censés recevoir des cartes lors de la première donne, même s'ils n'étaient pas à leurs sièges pour la donne initiale, et ils pourront jouer la nouvelle main (voir la **règle 32**).
- Les joueurs sous le coup d'une pénalité qui avaient reçu des cartes lors de la première distribution recevront à nouveau des cartes, mais leurs cartes seront ensuite brûlées. La fausse-donne et la redonne ne compte que pour une seule main.

D) Après une action substantielle (voir **règle 38**, il est trop tard pour signaler une fausse donne. La main doit être jouée, sauf si le jeu de carte est non conforme. Si une carte incorrecte est trouvée après une SA, elle doit être traitée comme si c'était un morceau de papier.

E) Jeux de cartes non conforme: Le paquet est incorrect si deux cartes identiques (même valeur et même famille) ou une carte non standard pour le type de jeu (ex.: jokers dans tout les jeu, 2-3-4-5 en short deck).
D'autres types de non-conformité peuvent être définis par la réglementation des jeux **ou** le règlement intérieur de l'établissement. Si un jeu de carte incorrect est découvert à une table, même après une action substantielle, le coup est arrêté et les mises rendues aux joueurs. Une fois la main terminée, le droit de contester prend fin comme indiqué **règle 24**.

38 - Action substantielle (SA)

Une action substantielle est soit:

A) 2 actions avec au moins l'une qui engage des jetons (ceci exclus 2 checks ou 2 folds);

B) Toutes combinaisons de 3 actions (check, bet, raise, call, fold).

➜ Mettre les blinds ne compte pas pour la SA. Voir **règles 37-D** et **55-A-2**.

▲ Note: on l'appelle souvent "Action significative" (significant action), les termes ont le même sens.

39 - Carte manquante au bouton

S'il manque une carte au bouton, il doit l'annoncer immédiatement. La carte manquante peut être donnée même après une action substantielle si le type de jeu le permet. Toutefois si le joueur au bouton fait une action (call, check ou mise), avec une carte manquante la main du bouton est morte.

40 - Carte brûlée après une action substantielle

Les cartes brûlées servent à protéger le paquet, et non à "préserver l'ordre des cartes". Lorsqu'une main comportant un mauvais nombre de cartes, est signalée après une SA, la main est morte et les cartes sont mises au muck. L'ordre des cartes n'est pas modifié pour la suite du coup (voir **procédure RP-14**). Le paquet de carte est considéré comme un paquet normal, et une seule carte sera brûlée à chaque "street", mais pas plus.
voir exemples.

41 - Flops incorrect et cartes données prématurément

A) **Flops à 4 cartes**: Si le croupier sort 4 cartes au Flop au lieu de 3 (retournées ou non), même la dernière carte peut être identifiée, **il faut appeler un floor**.
Le croupier mélange les 4 cartes face cachée, le floor choisit au hasard une carte qui deviendra la prochaine carte brûlée, les 3 autres forment le Flop (voir **procédure RP-14**).

B) S'il n'y a pas eu de carte brûlée avant le flop, cartes retournées ou non, et qu'aucune action n'a eu lieu, alors même la première carte était identifiable les 3 cartes sont mélangées face cachée, puis une carte est choisie pour devenir la carte brulée.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Le flop sera constitué des 2 autres cartes et de la carte suivante du paquet. Si une action (même un check) a eu lieu, le jeu continu avec les 3 cartes initiales. Une seule carte sera brûlée avant de sortir la Turn.

C) Pour les cartes prématurées, consultez **la procédure RP-5**.

D) Mélange des cartes pendant le coup: Pour protéger l'intégrité du jeu, chaque fois que le paquet doit être mélangé pendant un coup, les cartes doivent être mélangées face sur la table sans être exposées. Il peut s'agir par exemple de cartes prématurées (règle 41 et **RP-5**), d'un paquet désordonné (**RP-4**) de cartes de tirage ou de cartes supplémentaires au Stud (**RP-10-H**), etc.

LE JEU : BETS ET RAISES

42 - Méthodes pour miser : oralement et avec des jetons

A) Les mises peuvent être faites par une déclaration verbale ou en plaçant des jetons devant soi. Si un joueur utilise les deux méthodes, la première action détermine le montant de la mise. Si les actions sont simultanées, une déclaration verbale claire et raisonnable prévaut, sinon, le montant des jetons est retenu.

- En cas de doute ou de contradiction entre les deux, le directeur de tournoi (TD) décide du montant en fonction des circonstances et de la **règle 1**.
  *Voir **règle 59** et **les exemples**.*

B) Les déclarations verbales peuvent être générales (Payé, Relance, etc.), indiquer simplement le montant "deux milles" ou les 2 "Relance deux milles".

C) Pour toutes les règles de mise, déclarer un montant est équivalent à avancer le même montant en jetons. Exemple: déclarer "deux cents" équivaut à avancer en silence 200 en jetons.

43 - Méthode de "Call"

Les façons standards et acceptables de faire un "call" sont les suivantes:

A) Annoncer "call" ou "payé";

B) Avancer silencieusement des jetons d'un montant égal à la mise;

C) Avancer un jeton d'une valeur supérieur;

D) Avancer plusieurs jetons inférieurs à la mise, ou supérieurs à condition de respecter la **règle 47** concernant les mises avec plusieurs jetons.
Avancer un jeton d'un montant largement inférieur à la mise (exemple en blind 1000/2000, sur une relance de 50000 payé avec un jeton de 1000). Ce "call" est non standard, il doit être fortement découragé et peut être sanctionné.

➜ L'interprétation de ce type de mise est laissée à l'initiative du TD.

44 - Méthode de relance

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

A) En avançant le montant total de la relance en un seul fois;

B) Déclarer verbalement le montant total avant d'avancer les jetons.

▲ Il est de la responsabilité des joueurs d'exprimer clairement leurs intentions.
[Note: la relance en 2 temps, a été supprimée en 2019]

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

45 - Montant d'une relance

A) Une relance doit être au moins égale à la plus grosse mise ou relance complète effectuée dans le tour d'enchères en cours. Un joueur qui relance de 50% ou plus de la plus grosse mise précédente, mais moins qu'une relance minimale doit faire une relance minimum.
Si la relance est inférieure à 50%, c'est un call à moins que le joueur ait préalablement annoncé "relance/raise" ou que le joueur soit à tapis (**règle 47-B**). Déclarer un montant ou avancer le même montant en jetons est traité de la même manière **règle 42-C**.
Exemple: **NLHE** , la mise d'ouverture est de 1000, déclarer verbalement "mille quatre cents" ou avancer en silence 1400 en jetons sont tous les deux des "call" à moins que le joueur ait préalablement annoncé "relance" ou "raise". **Voir exemples**.

B) Sans autre information, annoncer "relance" et un montant, le montant annoncé sera la mise totale.
Exemple: joueur-A ouvre de 2000, joueur-B déclare "Relance huit mille". La mise totale est de 8000.

46 - Mise avec un jeton de grosse valeur (Over Chip)

Si vous êtes face à une mise ou une blind, avancer un seul jeton de valeur supérieur (y compris votre dernier jeton) est un "call", si vous n'avez pas préalablement annoncé la relance. Pour relancer avec un jeton de grosse valeur, vous devez déclarer "relance" avant que le jeton ne touche la table. Si la relance est annoncée sans indiquer de montant, la relance sera de la valeur du jeton ou du maximum autorisé.
Si vous êtes le premier à miser, pousser un jeton sans autre annonce, est une mise de la valeur du jeton ou du maximum autorisé (pot-limit).

47 - Mise avec plusieurs jetons

A) Si vous faites face à une mise, à moins d'annoncer au préalable, "relance" ou "tapis", une mise avec plusieurs jetons (même si ce sont vos derniers jetons) est un "call" si chaque jeton est nécessaire; c'est-à-dire qu'en retirant un jeton de la plus petite valeur il reste moins que le montant à payer.
Exemple 1: joueur-A ouvre à 400: B relance à 1100 (relance de 700), C avance un jeton de 1000 et un de 500, c'est un "call" parce qu'en enlevant le jeton de 500, il reste moins que le montant à payer.
Exemple 2: **NLHE** 25-50. Au Flop joueur-A ouvre à 1050 et B avance ses 2 derniers jetons de 1000, c'est un "call" sauf si B a annoncé au préalable, "relance" ou "tapis".

B) Si tous les jetons ne sont pas nécessaires pour le "call"; c'est-à-dire qu'en retirant un jeton de la plus petite valeur, il reste au minimum le montant de la mise précédente.
1) S'il reste des jetons au joueur, la règle des 50% définie par la **règle 45** doit s'appliquer.
2) Une mise des derniers jetons d'un joueur est une mise à tapis, qu'elle atteigne ou non le seuil de 50%. **Voir exemples**.

48 - Mise précédente restée devant un joueur relancé

A) Pour éviter toute confusion, un joueur qui est relancé doit annoncer clairement son intention avant d'ajouter des jetons à sa mise initiale.

B) Face à une relance, un joueur qui retire un ou plusieurs jetons de sa mise initiale, doit suivre ou relancer; il ne peut pas reposer sa mise et jeter sa main.

C) Si le joueur n'annonce rien en ajoutant des jetons et que la mise n'est pas claire, les règles de "call" et de "raise" **règles 43** et **47** s'appliquent de la façon suivante:

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

1) Si les jetons déjà posés sont insuffisant pour faire le call, et qu'ils sont tous laissés ou tous retirés alors:

- miser un jeton de grosse valeur est un call;
- miser plusieurs jetons est soumis à la règle des 50% (**règles 45** et **47**).

2) Si les jetons déjà posés sont suffisant pour faire le call ou que le joueur en retire une partie, alors ajouter des jetons est une sur-relance à condition que le total respecte la règle des 50%, sinon c'est un call. **Voir exemples**.

49 - Relance bloquée

A) En no-limit et pot-limit: lorsque le montant d'une mise ou relance à tapis est inférieur à la mise ou relance minimum (ou plusieurs consécutives), quand la parole reviendra aux joueurs ayant déjà agi, s'ils ne font pas face à une relance valide, ils ne pourront pas relancer. Pour les joueurs qui peuvent relancer, le montant de la relance sera au minimum la dernière mise ou relance complète valide du tour (voir **règle 45**). **Voir exemples**.

B) En limit, un minimum de 50% d'une mise ou relance complète est nécessaire pour que les joueurs qui ont déjà misé puissent relancer.

50 - Nombre de relances autorisées

Il n'y a pas de plafond au nombre de relances en **no-limit** et en **pot-limit**.
En **limit**, le nombre de relances est plafonné même en heads-up, jusqu'à ce que le tournoi ne compte plus que 2 joueurs; Le plafond est défini par les règles de l'établissement.

51 - Accepter l'action

Le Poker est un jeu d'attention et d'observation permanente. Il est de la responsabilité des joueurs de déterminer le montant exact de la mise d'un adversaire avant de payer, quel que soit le décompte fait par un tiers. Si le joueur demande le compte, mais obtient un montant erroné du croupier ou d'un autre joueur, et avance les jetons correspondant ou annonce "payé" (ou "call"), le joueur accepte l'action et devra s'acquitter du montant exact de la mise ou du tapis. Comme dans toutes les situations, la **règle 1** peut s'appliquer à la discrétion de TD. Voir aussi **la procédure RP-12**.

52 - Jouer à son tour

A) Les joueurs doivent agir à leur tour oralement ou en avançant des jetons. Jouer à son tour engage le joueur, les jetons joués sont dans le pot et devront y rester.

B) Les joueurs doivent attendre que le montant d'une mise soit défini avant de jouer. Exemple: Joueur-A annonce "relance" B fold immédiatement. B devrait attendre que le montant de la relance soit annoncé.

53 - Déclaration contraignante, mise insuffisante

A) Les déclarations telles que "payé/call" ou "relance/raise" engage le joueur à exécuter pleinement cette action. **Voir exemples**.

B) Lorsqu'un joueur, sans avoir dit "payé", mise à son tour, un montant insuffisant pour faire le call, verbalement ou avec des jetons, il est engagé et doit compléter sa mise. Ceci s'applique dans tous les cas en heads-up, mais uniquement face à la mise d'ouverture (*) dans les pots multiway.

➜ Dans les autres situations, la décision est laissée au jugement du TD.
Cette règle régit les cas où les joueurs doivent compléter leurs mises et ceux où après décision du TD ils peuvent abandonner le montant misé déjà engagé puis folder **voir exemple**. Pour les mises et relances insuffisantes voir **règles 54**.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

(*) La mise d'ouverture est la première mise posée à chaque tour d'enchère. Dans les jeux avec blinds, pré-flop c'est la grosse blind. L'utilisation de boutons "All-In" peut réduire les problèmes (voir **RP-1**).

C) Si deux joueurs (ou plus) font un "undercall" consécutivement, le jeu revient au premier joueur qui doit corriger sa mise conformément à la règle précédente.

➜ Le TD déterminera comment gérer les mises suivantes en fonction des circonstances.

54 - Montant de mise ou de relance insuffisant (underbets et underraises)

A) En limit et no-limit, ouvrir ou relancer d'un montant inférieur au minimum autorisé, doit être corrigé au plus vite dans le tour d'enchère en cour (à la River, l'erreur doit être corrigée avant l'abattage).
Exemple: en **NLHE** blind 100-200 après le Flop, joueur-A ouvre à 600, B relance à 1000 (au lieu de 1200), C et D suivent et E fold, à ce moment-là, l'erreur est signalée. Les mises de tous les joueurs doivent être corrigées et portées à 1200, avant de sortir la Turn. Si l'erreur est signalée après la Turn, les mises ne sont plus corrigées. (Pour les "undercalls" voir **règle 53**)

B) En pot-limit, si un joueur joue le pot, et que le montant annoncé du pot est faux, lorsqu'il est surestimé (mise supérieure au maximum autorisé) les mises seront corrigées pour tous les joueurs pendant le tour d'enchère en cours. Si le montant du pot est sous-estimé, la mise sera corrigée si l'erreur est signalée avant une action substantielle **voir exemples**.

55 - Action prématurée (Action Out of Turn [OOT])

A) En jeu multi-way (3 joueurs ou plus dans ce coup):

1) Pour toute action effectuée (checker, call ou raise) avant son tour, la parole sera redonnée au bon joueur dans l'ordre de jeu. L'action prématurée peut être sanctionnée, elle engage le joueur si l'action n'a pas changé. Un check, un call ou un fold du bon joueur, ne change pas l'action. Si l'action a changé, l'action OOT n'est plus contraignante. Toute mise ou relance est rendue au joueur OOT, qui retrouve toutes Les options: payer, relancer ou folder.

▲ Un fold prématuré est définitif. **Voir exemples**.

2) Les joueurs sautés par une action OOT, doivent se manifester et défendre leur droit à jouer. Si un joueur sauté ne s'est toujours pas manifesté après un temps raisonnable et avant une action substantielle (**règle 38**), alors l'action OOT est valide et obligatoire.

➜ Le floor décidera la façon de gérer la main du joueur sauté en fonction des circonstances, il peut contraindre le joueur à une action non-agressive ou en déclarant même la main morte. **Voir exemples**.

B) En heads-up (2 joueurs seulement restant dans ce coup " joueurs A et B "), si le joueur B agit passivement out of turn (c'est-à-dire check), il ne peut que call ou fold face à tout bet de A; il ne peut pas raise sur ce tour d'enchères. **Voir exemple**.

56 - Taille du pot et mises en Pot-limit

A) Les joueurs ne peuvent demander le compte du pot qu'en pot-limit. Les croupiers ne doivent pas compter le pot, en "limit" et "no-limit", Voir également **procédure RP-21**.

B) ré-flop, une blind manquante ou une mise all-in d'un tapis inférieur à une blind, n'affecte pas le calcul du pot. Exemples:

- **Exemple 1:** En PLO avec des blinds de 100-200 et une SB morte, le joueur en BB pose 200, le montant pour une mise du pot pour le premier joueur est de 700\.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

- **Exemple 2:** Si la SB pose 100 et que la BB pose seulement 100 (manquant 100), la mise du pot pour le premier joueur à agir est également de 700\.

C) Après le Flop la mise "pot" sera calculée en fonction du pot réel.

D) Annoncer "je mise le pot", n'est pas une annonce valide en no-limit, mais il oblige le joueur à faire une mise valide (au moins de la mise minimum) et peut entraîner une pénalité. Les joueurs face à une mise doivent faire une relance valide.

57 - Déclaration d'action invalide

S'il n'y a aucune mise et qu'un joueur annonce:

a) **"payé"** ou **"call"**, c'est un check;
b) **"relance"** ou **"Raise"**, le joueur doit miser au moins la mise minimum.

▲ Un joueur qui annonce **"check"**, alors qu'il y a déjà une mise, peut payer ou folder, mais ne peut pas relancer.

58 - Miser en plusieurs fois (String Bets et String Raises)

Les 'string-bets' et 'string-raises' ne sont pas autorisés. Ces mises impliquent plusieurs mouvements où un joueur commence à placer des jetons pour une mise, puis retourne à son stack pour ajouter davantage de jetons. (cf. **règle 42** et **44**)

59 - Mise confuse et non-standard

Les joueurs qui utilisent des termes ou des gestes non-conventionnels pour miser, le font à leur propre risque. Ceux-ci peuvent être interprétés différemment de ce que le joueur souhaitait.

Si une mise annoncée peut avoir plusieurs significations, elle sera considérée comme le montant raisonnable le plus élevé sans dépasser la taille du pot (*).

Exemple: en **NLHE 200-400**, le joueur annonce:

"Je mise cinq" sans autre information: si le pot est inférieur à 5000 la mise sera de 500 sinon la mise sera de 5000. Voir les **règles 2**, **3**, **42** et **44**.

(*) *Le pot est le total de toutes les mises précédentes, y compris celles restées devant des joueurs*.

60 - Fold non-standard

Pendant le coup, jusqu'à la fin du dernier tour d'enchère, jeter sa main sans être face à une mise (premier de parole ou après un check), ou jeter sa main avant son tour de parole, oblige le joueur à folder et peut entraîner une pénalité. Voir également **règle 16-B**.

61 - Déclarations conditionnelles ou prématurées

A) Les annonces conditionnelles sur les actions à venir sont non-standard et doivent être fortement découragées.

➜ Il appartient au TD de décider de la suite à donner: obligation de mise et/ou pénalité.
Exemple: "si tu mises, je relancerai.", globalement tout expression du type "si ... (alors)"

B) Si le joueur-A annonce "mise" ou "relance" et que B dit "payé/call" avant de connaître le montant exact le TD jugera de la mise la mieux adaptée à la situation y compris d'obliger B à payer tout montant.

62 - Compter le tapis d'un adversaire

Les joueurs, croupiers et floors doivent pouvoir estimer raisonnablement les tapis adverses (**règle 27**).

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Un joueur ne peut demander le compte précis qu'à son tour de parole et face à une mise à tapis. Le joueur à tapis n'est pas tenu de compter lui-même, le croupier ou un floor peuvent le faire sur demande (**règle 51**).

▲ Le rangement des jetons en stack (de 20 jetons)(cf. **règle 27**) améliore grandement la précision des comptages.

63 - Miser plus pour obtenir de la monnaie

Les mises ne doivent pas être faites pour obtenir du change. Avancer plus que la mise à payer peut prêter à confusion. Sans annonce, tous jetons avancés risquent d'être comptés dans la mise.

Exemple: la mise initiale est de 325, le joueur suivant pousse 525 (un jeton de 500 et un 25) afin d'avoir un retour de 200. Cette mise sera considérée comme une relance de 650 (cf. **règle 47**).

64 - Tapis avec des jetons cachés

Si un joueur mise son tapis et que des jetons cachés sont trouvés après qu'un autre joueur ait call,

- le TD décidera si les jetons cachés sont en jeu (cf. **règle 51**). Si les jetons ne sont pas en jeu, lorsque le joueur à tapis gagne, il ne sera pas payé pour ces jetons, mais s'il perd le coup, il ne sera pas sauvé, le TD pourra attribuer ces jetons au joueur ayant call le tapis.

LE JEU : AUTRES

65 - Visibilité des jetons lors des changements de table

Les joueurs ne peuvent pas détenir ou transporter des jetons sans qu'ils ne restent visibles. Des jetons dissimulés par un joueur, seront retirés du tournoi et le joueur risque la disqualification. Les jetons ainsi perdus sont sortis du jeu. Le TDA recommande de fournir des racks ou des sacs de transport si nécessaire.

66 - Jetons perdus et retrouvés

Les jetons perdus puis retrouvés, dont le détenteur ne peut être déterminé, seront sortis du jeu et retournés à l'inventaire des jetons du tournoi.

67 - Main accidentellement tuées, polluées ou exposées

A) Les joueurs doivent protéger leurs mains en permanence, même pendant l'abattage en attente d'évaluation des mains. Si le croupier tue une main par erreur ou que le TD estime qu'une main polluée par d'autres cartes n'est plus identifiable avec certitude, le joueur n'a aucun recours, les mises engagées et payées sont perdues. Si le joueur a misé ou relancé sans être payé, la partie non couverte est rendue.

B) Une main polluée par d'autres cartes, restera en jeu si elle est toujours identifiable.

68 - Main morte et mise au "muck" en Stud

En Stud, si un joueur ramasse ses cartes ouvertes face à une action, la main est morte. La bonne façon de folder en Stud, est de retourner les cartes visibles, et d'avance l'ensemble des cartes face cachée.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

ÉTIQUETTE ET PÉNALITÉS

69 - Ne pas divulguer d'informations. Une main, un joueur (One Player to a Hand)

Les joueurs doivent protéger en permanence les autres joueurs du tournoi. De ce fait, qu'ils soient dans le coup ou non, ils doivent:

1) S'abstenir de discuter du contenu des mains vivantes ou foldées;
2) Ne jamais délivrer de conseils ou critiquer le jeu;
3) Ne pas spéculer sur le contenu d'une main qui n'a pas été tablée. La règle "une main, un joueur" s'applique, elle interdit entre autres, de montrer une main ou de discuter de stratégie avec un autre joueur, employé ou spectateur.

70 - Dévoiler sa main et fold correct

Dévoiler ses cartes alors que l'action n'est pas finie, y compris pour le dernier joueur à parler, peut entraîner une pénalité, mais ne peut pas tuer la main. La pénalité commence après la main en cours. Quand une main est foldée, elle doit être poussée près de la surface de la table, sans être volontairement exposée ou lancée en hauteur (hélicoptère).

Voir **règle 66**

71 - Jeu éthique

Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer ses mains "soft play" entraînera des pénalités, qui peuvent aller jusqu'à la confiscation des jetons ou la disqualification.

Checker les nuts unique, en dernier de parole à la river, n'est pas automatiquement une violation de soft play, le ruling est laissé à la discrétion du TD selon la situation.

Le transfert de jetons ou toute autre forme de collusion entraînera la disqualification.

72 - Conduite des joueurs et respect des règles de comportement

Chaque participant a droit à un environnement de tournoi sûr, courtois et paisible. Les comportements antisportifs, le harcèlement et les comportements toxiques ne seront pas tolérés. Le directeur de tournoi (TD) et les responsables de salle (floor) sont seuls habilités à décider des sanctions applicables à tout joueur qui enfreint ces règles.

Les comportements interdits comprennent notamment, sans que cette liste soit exhaustive:

- **Comportement abusif** : attaques personnelles, insultes, menaces, propos sexistes ou haineux, ou harcèlement visant des joueurs, des membres du personnel ou des spectateurs.
- **Comportement agressif** : railleries, intimidation ou propos hostiles adressés à d'autres participants.
- **Agressivité avec les cartes ou les jetons**: jeter des cartes hors de la table ou en direction du personnel ou d'autres joueurs, ou endommager du matériel.
- **Commentaires déplacés sur le jeu d'un joueur**: critiquer ou tourner en dérision son jeu ou sa stratégie, ou formuler à leur sujet d'autres commentaires négatifs.
- **Perturbation du jeu** : bavardage excessif, cris ou tout autre comportement gênant qui interrompt le déroulement du jeu.
- **Tenue offensante** : porter des vêtements arborant des messages dénigrants, discriminatoires, agressifs ou illégaux.
- **Dissimulation de l'identité** : utiliser un masque ou tout autre objet destiné à dissimuler l'identité d'un joueur.
- **Altération du comportement liée à une substance**: présenter des signes d'ébriété ou de consommation de drogues qui altèrent le comportement en société ou compromettent le bon déroulement de l'événement.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

- **Hygiène incommodante** : négliger son hygiène personnelle au point de gêner ou d'incommoder les autres joueurs à la table

73 - Rythme du jeu, comportement à la table et respect des procédures

Les joueurs doivent respecter les règles de comportement à la table et les procédures de jeu afin de préserver l'intégrité du tournoi et d'assurer un rythme de jeu équitable. Les conduites tactiques ou physiques interdites comprennent notamment, sans que cette liste soit exhaustive:

- **Ralentissement répété du jeu**: ralentir intentionnellement ou de manière répétée le rythme du jeu (stalling).
- **Action hors tour (OOT)**: agir, se coucher, jeter ses cartes au muck ou quitter la table avant son tour, intentionnellement ou par inadvertance.
- **Tromperie à l'abattage** : déclarer intentionnellement ou de manière répétée détenir une main différente de celle que l'on a réellement à l'abattage.
- **Révélation prématurée des cartes**: exposer intentionnellement ou de manière répétée ses cartes avant la fin de l'action.
- **Infraction relative au muck**: révéler des cartes déjà jetées au muck alors qu'un coup est encore en cours.
- **Manipulation du jeu**: faire de fausses déclarations ou accomplir des gestes trompeurs dans le but d'influencer la décision d'un autre joueur.
- **Collusion et jeu complaisant (soft play)**: enfreindre le principe " un joueur par main ", conseiller un autre joueur, lui dicter ses actions, ou convenir de jouer de manière complaisante ou de checker jusqu'à la fin du coup (checking down).
- **Respect de l'espace personnel et du matériel** : toucher inutilement un autre joueur, ses cartes ou ses jetons.
- **Respect des règles de mise et de manipulation des jetons** : jeter ou verser des jetons directement dans le pot, ou placer ses mises hors de portée du croupier.
- **Visibilité des cartes et des piles de jetons**: ne pas garder ses cartes entièrement visibles, ou ne pas conserver **ses jetons en piles ordonnées et dénombrables**, les jetons de plus forte valeur étant placés à l'avant.

74 - Avertissement, pénalité et disqualification

A) La liste non exhaustive de sanctions comprend: les avertissements verbaux, une ou plusieurs "mains de pénalité" ou "tours de pénalités", les penaltiés en jetons (voir **RP-26**) et la disqualification. Pour les tours de pénalité, le joueur sanctionné manquera autant de main que de joueurs à la table au moment de la sanction (le joueur y compris). Lorsqu'il y a plusieurs tours de pénalité, multipliez le nombre de joueurs par le nombre de tours. Les infractions répétées peuvent entraîner des pénalités plus sévères. Les blinds et antes des joueurs absents ou sous le coup de pénalité sont prélevées, ce qui peut entraîner leur élimination du tournoi.

B) Des pénalités sont données pour comportement abusif ou perturbateur, esquive des blinds (dodging blinds), tricherie ou jeu passif (soft play).
Des pénalités peuvent être invoquées pour d'autres violations des **règles 72** et **73**.

C) Les joueurs sous le coup d'une pénalité doivent quitter la table. Les cartes sont données à leur siège, les blinds et antes sont prélevées, leurs mains sont mises au muck à la fin de la donne. En Stud si nécessaire le bring-in est prélevé.

D) Les jetons des joueurs disqualifiés sont retirés du jeu, Voir également **procédure RP-23**.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

2026 Procédures recommendées

Traduction française Guy Rump

Les procédures recommandées par le TDA sont des lignes directrices destinées à réduire les erreurs et à faciliter la gestion des tournois. Elles peuvent également s'appliquer aux situations trop variées pour être couvertes par une règle générale unique. Dans ces cas, la décision la plus équitable peut nécessiter de combiner plusieurs règles, de tenir compte de l'ensemble des circonstances et de s'appuyer avant tout sur la **règle 1**.

RP1 - Mises à tapis et marqueur All-In

Lorsqu'un joueur mise son tapis, il doit avancer clairement **la totalité de ses jetons ou aucun d'entre eux**. Avancer une partie de ses jetons tout en en laissant derrière peut induire les autres joueurs en erreur.
Les marqueurs All-In indiquent clairement qu'un joueur est " à tapis ".
Le croupier -- et non les joueurs -- conserve ces marqueurs.
Lorsqu'un joueur mise son tapis, **le croupier place un marqueur All-In devant lui, bien en vue de l'ensemble de la table**.

RP2 - Déplacer les mises des joueurs

Toucher ou déplacer constamment les jetons des mises et des relances pendant l'action est une mauvaise pratique. Faire du change sur une mise, peut influencer l'action, créer de la confusion et générer des erreurs.
Seul le joueur à son tour de parole peut demander au croupier, le comptage des mises précédentes.

RP3 - Affaires personnelles

Le tapis de table est essentiel pour la gestion des jetons, la distribution des cartes et les mises. La table et ses abords (passage, espace pour les jambes) ne doivent pas être encombrés par des objets personnels superflus. Chaque établissement doit afficher clairement sa politique concernant les objets autorisés dans la zone du tournoi.

RP4 - Paquet de cartes mélangé par accident

Lorsque les cartes du talon tombent par accident pendant le coup et que les cartes sont mélangées:

1) En priorité essayer si possible de reconstituer le paquet dans son ordre original;
2) Sinon, créez un nouveau paquet en utilisant uniquement les cartes du talon (sans le muck ni les cartes brûlées). Faites une salade, mélangez, coupez et poursuivez le jeu avec ce paquet;
3) Si le talon est tombé sur le muck ou les cartes brûlées, sans distinction possible, mélangez le talon avec le muck et/ou les cartes brûlées (mélange et donne identique au point 2).

RP5 - Cartes sorties prématurément

Les cartes du bord ou cartes brûlées sont parfois sorties trop tôt, avant la fin des actions du tour précédent. Les procédures générales pour ces situations sont les suivantes:

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

A) **Flop prématuré**: la carte brûlée du Flop reste inchangée. Remettez les cartes du Flop dans le talon et mélangez-les ensemble. Avec ce paquet, redonnez le Flop, sans brûler de carte.

B) **Turn prématurée**: conservez la carte brûlée avant la Turn. Remettez la carte sortie prématurément dans le paquet, et mélangez le paquet entier, avec celui-ci retirer la Turn, sans brûler de carte.

C) **River prématurée**: conservez la carte brûlée avant la River. Remettez la carte sortie prématurément dans le paquet, et mélangez le paquet entier, avec celui-ci retirer la River, sans brûler de carte.

D) **Carte prématurée en Stud**: la carte sortie prématurément est remise dans le paquet, mélanger le paquet, avec celui-ci refaite le tour de donne, sans brûler de carte.

RP6 - Déplacement rapide des joueurs

Lors des équilibrages ou fermetures de table, les joueurs doivent être déplacés rapidement, pour qu'ils ne puissent pas éviter les blinds, ou retarder le jeu. Les joueurs doivent avoir, si possible, des racks pour transporter les jetons. Des color-ups doivent être fait régulièrement de manière à ce que les joueurs n'aient pas à se déplacer avec un nombre de jetons excessif. (voir **règles 11**, **12** et **65**)

RP7 - Organisation des pushs des croupiers

Le TDA recommande de suspendre les relèves de croupiers 90 secondes avant un break programmé ou un changement de niveau, afin d'éviter de perdre du temps à un moment critique du jeu.

RP8 - Procédures pour le jeu en main par main

A) Lorsque l'on arrive aux places payées, annoncez "finissez la main en cours et attendez pour joueur en main par main". Si suffisamment de joueurs sortent du tournoi pendant la main en cours pour arriver aux places payées, les joueurs sortis se partageront le gain de la place en cours.
Exemple: Tournoi **NLHE 50 joueurs payés,** 52 joueurs restent en course au moment de l'annonce, pendant cette main 3 joueurs sautent du tournoi, ces 3 joueurs se partageront le gain de la 50e place.

B) Pendant le jeu en main par main, un maximum de 3 minutes par main sera décompté de la clock.

C) Pour que les joueurs puissent savoir clairement quand le niveau va changer, si possible enlever à l'horloge 2 minutes après chaque main, n'attendez pas plusieurs mains pour enlever le total correspondant.

D) Les blinds continuent à augmenter pendant le "main par main", la durée du niveau est décomptée par intervalle de 2 minutes, quand le temps est écoulé, passez au niveau de blinds suivant.

E) Il est conseillé, mais pas obligatoire que les joueurs restent assis pendant le "main par main".

F) Quand un joueur est à tapis pendant le "main par main", les cartes de tous les joueurs doivent rester cachées. Les croupiers doivent attendre les instructions pour sortir les cartes suivantes.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

RP9 - Nombre de joueurs en table finale

Tournois en 8 et 9 joueurs par table: 2 tables jusqu'à 5 joueurs par table puis table finale à 9.
Tournois en 6 et 7 joueurs par table: 2 tables jusqu'à 4 joueurs par table puis table finale à 7.

RP10 - Procédures de donne en tournoi de stud

A) Une carte fermée exposée lors de la donne initiale devient la carte ouverte du joueur, et la 3rd street lui est distribuée face cachée. Ce joueur peut être désigné pour le bring-in.

B) Si la 7e carte d'un joueur est flashée par le croupier, elle sera remplacée s'il y a encore des actions possibles.
La carte flashée est mélangée avec le talon restant puis la donne est achevée -- sans brûler de carte -- pour tous les joueurs encore en jeu qui doivent recevoir une septième carte.
Le joueur dont la carte a été flashée ne peut pas la conserver et déclarer " all-in ".
La 7th carte doit être donnée fermée même s'il ne reste plus d'action possible, et en situation all-in, le ou les joueurs dont le tournoi n'est pas en jeu montrent leurs cartes en premier.

C) Si un joueur n'est pas à son siège lors de la donne, sa main sera morte (**règle 32**). La 4e carte est donnée uniquement aux joueurs ayant une main vivante.

D) S'il y a 2 mains hautes identiques ou plus en Stud (ou Stud-8) ou main basse en Razz, les mises débutent par la main ou la carte haute est la première dans l'ordre des couleurs.

E) Si après paiement de l'anté, le joueur ayant la carte basse est à tapis, le jeu commence à sa gauche. Les joueurs ayant des jetons devront payer au minimum le Bring-In ou fold.

F) Les mises ne sont pas doublées quand il y a une paire affichée à la 4e street.

G) Pour les cartes prématurées en Stud voir **procédure RP-5-D**.

H) **Procédure de talon insuffisant à la 7th street.**
Si, avant de distribuer la 7th street, le nombre de cartes dans le talon est inférieur au nombre requis -- nombre de joueurs restants + carte brûlée + dernière carte non distribuée -- procéder comme suit:

1) Si l'ajout des trois cartes brûlées précédentes (4th, 5th et 6th street) permet d'atteindre le nombre requis, mélanger le talon avec ces cartes brûlées. Couper ce nouveau paquet, brûler une carte et distribuer une carte à chaque joueur.
2) S'il reste au moins 3 cartes dans le talon, mais que l'ajout des cartes brûlées précédentes ne permet pas d'atteindre le nombre requis, brûler la carte supérieure du talon et placer la carte suivante comme carte commune au centre de la table.
3) S'il reste moins de 3 cartes dans le talon, les mélanger avec les trois cartes brûlées précédentes pour constituer un nouveau paquet; couper, brûler une carte, puis prenez la carte suivante comme carte commune.
4) S'il y a une carte commune à la 7e street, le premier joueur à parler sera le même qu'à la 6e.

RP11 - Formats d'Ante et Pas de Réduction d'Ante

- Lorsque le format d'ante à un seul joueur est utilisé, le format recommandé est Ante-BB avec priorité pour la grosse blind.
- Dans la progression du tournoi, les Antés ne devraient jamais être réduites (même en table finale).

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

RP12 - Annoncer les mises et relances

Les croupiers devraient toujours annoncer le montant des mises en suivant l'action à la table, sauf pour les mises à tapis. Les mises à tapis ne doivent être comptées que sur demande d'un joueur à son tour de parole. La **règle 51 (accepter l'action)** s'applique toujours.

▲ Les Color-ups doivent être faits régulièrement pour faciliter le comptage des mises et tapis.

RP13 - Gestion du pot dans les jeux à pot partagé

Dans les jeux à pot partagé, les croupiers devraient, si possible, empiler périodiquement les jetons. Les manipulations ne doivent pas masquer la vue d'un joueur ni perturber le jeu.

RP14 - Gestions des situations particulières

Pour remédier à des erreurs non prévues par le TDA règles et procédures, les TD peuvent utiliser un concept aléatoire pour trouver une ébauche de solution.

RP15 - Communication appropriée entre membres du staff

1) Lorsqu'un croupier est relevé, il doit tenir informer le nouveau croupier des éléments importants concernant la table. Comme les informations relatives aux blinds, les joueurs sous le coup d'un avertissement ou d'une pénalité, les comportements qui perturbent la partie, etc.
2) Le croupier doit informer le Floor de toutes les infractions existantes ou potentielles aux règles **2 (Responsabilités des joueurs)** et **71 (Jeu étique)** , **72 (Conduite)** , **73 (Rythme, comportement et procédures)**. Une attention particulière doit être portée à tout comportement discriminatoire ou offensant, en général ou envers certains joueurs ou membres du staff .

RP16 - Joueur absent au moment de la fermeture de la table

Si un joueur est absent au moment où sa table casse, ses jetons doivent être déplacés à sa nouvelle table par un membre du personnel.

RP17 - Procédure de mise dans les jeux en "Draw"

Le Limp est autorisé dans tous les jeux en single-draw.

RP18 - Ordre des jeux en "Mixed-Games"

Afin de réduire les erreurs, dans les tournois de Mixed-Games (ex HORSE), le stud et le stud-8 ne doivent pas être joués l'un après l'autre.

RP19 - Réduire les pertes de temps (Stalling)

L'organisateur de tournoi doit annoncer clairement l'intention de réduire les pertes de temps inutiles (stalling), afin que les joueurs comprennent qu'un jeu rapide est souhaité.

Il est recommandé que chaque organisateur établisse ses propres méthodes créatives pour réduire le stalling.

Certaines méthodes utilisées avec succès dans les établissements de membre du TDA, consistent à casser les tables de façon aléatoire plutôt que façon ordonnée, jouer un nombre de main fixe par niveau, joueur le même nombre d'orbites à chaque table, jouer occasionnellement en main par main, ajouter une une shot clock à chaque table, etc.

RP20 - Cartes prêtes pour la donne

Au début du tournoi ou à la fin d'un break, dans la minute qui précède le début du tournoi ou la reprise du jeu, le Floor doit annoncer: " Dealers, préparez votre paquet (votre deck) ". Lorsque au moins deux joueurs sont présents à la table, le croupier doit effectuer la salade et préparer le paquet, afin qu'il soit prêt à être mélangé rapidement lorsque le jeu reprend.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

RP21 - Etalage du pot

Le pot ne sera compté que dans les événements en pot-limit. Sur demande, le pot peut être étalé pour améliorer la visibilité des jetons. Voir aussi la **règle 56**: Taille du pot et mise en pot-limit.

RP22 - Miser avec des objets sans valeur (Jetons bounty, time, etc.)

Les objets accessoires sans valeur nominale (jetons bounty, jetons time, etc.) doivent être de taille différente des jetons de mise standard. Les mises effectuées avec ces objets seront interprétées conformément à la politique de la maison ou à la **règle 1** et pourront être considérées comme un call ou un all-in à la discrétion du directeur de tournoi (TD).

RP23 - Jetons d'un joueur absent.

Lorsqu'un joueur quitte le tournoi avec des jetons restant sur la table, il est recommandé:

A) Joueurs disqualifiés. Les jetons doivent être retirés du jeu (voir aussi **règle 74-D**). En ITM, l'attribution des gains est régis par les règles de l'établissement.

B) Joueurs absents non disqualifiés.
   1) Si le joueur est ITM ou a une chance d'atteindre l'argent, les jetons restent et jouent jusqu'à ce qu'il bust.
   2) Si l'établissement est certain que le joueur ne reviendra pas et qu'il n'y a aucune chance d'atteindre l'argent, les jetons doivent être retirés.
   3) Si le joueur finit ITM, les règles de l'établissement et des jeux s'applique pour l'attribution des gains.

RP24 - Demande d'informations par un joueur

Lorsqu'un joueur doit parler, il peut demander des informations. Le personnel peut lui lire mot pour mot la règle applicable et lui donner des renseignements factuels sur les actions possibles.
Exemple: " Combien dois-je mettre pour suivre? ", Réponse: " Cinq mille ", et non " Seulement cinq mille ".
▲ Les joueurs ne doivent pas obtenir d'indications stratégiques de la part du personnel.

RP25 - Procédures de distribution en jeux de type Draw

Dans les jeux de type Draw, si l'on n'a pas la certitude qu'il reste assez de cartes dans le paquet pour le tour en cour, on applique la procédure suivante:

A) Si la dernière carte du talon suffit à elle seule pour terminer la distribution, on l'utilise.

B) Si le talon ne contient pas assez de cartes, mais qu'en y ajoutant les cartes brûlées on en aurait suffisamment, on mélange les cartes restantes avec les cartes brûlées pour former un nouveau paquet. Si toutes les cartes de ce nouveau paquet sont nécessaires pour terminer la distribution, on distribue sans brûler de carte. Sinon, on brûle la carte du dessus, puis on distribue à chaque joueur les cartes demandées pour ce tour.

C) Si la procédure du paragraphe B ne permet toujours pas de terminer la distribution, ou si l'une des cartes brûlées a déjà été exposée, on mélange les cartes restantes du talon, les cartes brûlées et le muck pour former un nouveau paquet. On brûle la carte du dessus, puis on distribue à chaque joueur les cartes demandées pour ce tour.

D) Pour distribuer les cartes demandées, le croupier procède par mouvements alternés: il pousse les cartes vers le joueur, puis reprend les cartes qu'il échange. Par exemple, il lui donne deux cartes, puis en récupère deux.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

RP26 - Pénalités en jetons (CP Chip Penalties)

A) Lorsqu'une pénalité en jetons (CP) est infligée, le joueur perd une partie de ses jetons, au lieu d'être privé de jeu pendant un certain nombre de mains ou pendant une durée déterminée.

B) **Avantages possibles d'un CP:**

- Elle évite qu'un joueur profite passivement d'une pénalité pour gagner une place dans le classement et toucher un gain supérieur, notamment à l'approche de la bulle.
- Une pénalité en temps ou en nombre de mains réduit temporairement le nombre de joueurs actifs, ainsi que le nombre de jetons que les autres joueurs peuvent gagner durant l'absence du joueur pénalisé.
- Le joueur situé à gauche d'un joueur pénalisé a plus de mal à défendre ses blindes. Celui situé à sa droite récupère le bouton deux fois par tour de table tant que le joueur pénalisé est absent.
- Une pénalité en nombre de mains n'a pas le même effet selon la place du joueur à la table: il peut manquer des blindes, ou des mains alors qu'il n'est pas de blinde.
- Un joueur pénalisé pour une durée déterminée peut ne manquer aucune blinde ou, au contraire, en manquer deux séries si sa table casse.
- Les joueurs absents pendant une pénalité en temps ou en nombre de mains peuvent ralentir - le jeu s'ils ne reviennent pas rapidement une fois leur pénalité terminée.

C) **Inconvénients possibles d'un CP:**

- Elle peut susciter de la confusion ou des contestations de la part de joueurs qui ne connaissent pas ce type de pénalité, ou qui estiment que son montant est excessif.
- Les jetons retirés sont éliminés du jeu, ce qui réduit le nombre total de jetons en circulation dans le tournoi.

D) Les pénalités en jetons ne sont qu'un des différents moyens de sanction dont le directeur de tournoi peut disposer, à sa seule discrétion (voir les **règles 71**, **72**, **73**, **74**).

RP27 - Accords sur le partage des gains (Deal)

Dans les tournois où les joueurs sont autorisés à conclure un deal sur le partage des gains, la TDA recommande que le personnel de l'établissement apporte une aide raisonnable et encadre les discussions. Cela permet de limiter les pressions exercées sur les joueurs et de les aider à trouver un accord acceptable pour tous.

Parmi les méthodes courantes, les joueurs peuvent utiliser des cartes " Oui / Non " ou " Rouge / Noir " pour indiquer anonymement s'ils acceptent ou refusent une proposition de deal.

RP28 - Gestion du temps (Tournoi avec clock)

Dans les tournois où les joueurs disposent de time-bank, le délai accordé pour leur première décision peut être plus court que celui accordé pour les décisions suivantes. Par exemple: 20 secondes pour la première décision, puis 30 secondes pour les suivantes.

RP29 - Présentation des cartes lors d'une diffusion en direct

Dans les tournois filmés et diffusés en direct, l'établissement peut exiger que les cartes soient montrées à la caméra à tout moment, y compris lors de la distribution initiale.

Les joueurs doivent respecter cette consigne. Les formulaires de participation ou de renonciation aux droits à l'image doivent préciser que cette obligation s'applique.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Exemples d'illustration

Traduction française Guy Rump

Règle 11 : Fermeture de table, procédure aléatoire en 2 étapes

Méthode d'attribution des nouvelles places:
Une procédure aléatoire en 2 étapes dite "double aveugle", permet de garantir qu'il n'y ait pas de favoritisme dans l'attribution des nouvelles places. Un exemple de ce type de procédure: montrez les seat-cards aux joueurs, mélangez les face-cachée et formez une pile. Le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur, les seat-cards sont données aux joueurs en partant de la carte la plus haute.

Règle 12-D: Équilibrage de table et arrêt du jeu.

Exemple: **NLHE à 9 joueurs par table**, à la table A il reste 5 joueurs, la table qui en compte le plus est la table B avec 8 joueurs. Le jeu s'arrête à la table A, lorsque la BB arrive sur un siège libre.

Règle 17 : Ouverture des mains pour un All-In.

"Lorsqu'un joueur est à tapis, et que toutes les actions des joueurs dans le coup sont terminées, toutes les mains doivent être ouvertes sans attendre"
Cette règle stipule que toutes les cartes cachées de tous les joueurs doivent être retournées, quand il y a au moins un joueur à tapis et qu'il n'y a plus aucune mise possible. N'attendez pas la fin du coup pour retourner les cartes; n'attendez pas que les pots extérieurs soient constitués; s'il n'y a plus de mise possible jusqu'à l'abattage, retournez immédiatement les mains, et tirez les cartes nécessaires pour finir le coup.
Exemple 1: NLHE. Il reste deux joueurs. Au Turn, joueur-A (le plus petit tapis) fait All-In et B paye. Retourner immédiatement les cartes de A et B, brûlez une carte, sortez la River et finalisez le coup.
Exemple 2: NLHE. Il reste trois joueurs.
Avant le Flop, joueur-A (le plus petit tapis) fait All-In, il est call par B et C. Ne retournez pas encore les cartes, il reste des jetons à B et C, il y a donc encore des mises possibles.
Au Flop B et C "check"; des mises sont toujours possibles, ne montez pas encore les cartes.
À la Turn, B fait all-in et C paye. À ce moment-là retournez toutes les mains (A, B et C) plus aucune mise n'est possible. Brûlez une carte, sortez la River et finalisez le coup. Attribuez d'abord le pot extérieur à B ou C, puis attribuez le pot principal.

- Ne laissez pas les cartes de joueur-A face cachée pendant l'attribution du pot extérieur.

Exemple 3: NLHE. Il reste trois joueurs.
Avant le Flop, joueur-A (le plus petit tapis) fait All-In pour 700, il est suivi par B et C, il reste à chacun plusieurs milliers. Ne retournez pas les cartes, il reste des jetons à B et C, il y a encore des mises possibles.
Au Flop B et C "check"; des mises sont toujours possibles, ne montez pas les cartes.
A la Turn B mise 1000 et C paye. Vu que B et C ont toujours des jetons et qu'il reste la River à venir, des mises sont toujours possibles, ne montez pas les cartes.
A la River B et C "check", plus de mise possible, retourner maintenant toutes les mains (A, B et C) finalisez le coup. Attribuez d'abord le pot extérieur 2000 entre B et C, puis attribuez le pot principal.

- Ne laissez pas les cartes de joueur-A face cachée pendant l'attribution du pot extérieur.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Règle 19 : Demander à voir une main

Exemple 1: **NLHE**. 3 joueurs restent dans le coup. Il n'y a pas de mise à la River et pas de joueur à tapis. À l'abattage, joueur-A défausse sa main face cachée, le croupier met les cartes dans la "muck". B table sa main, montrant un brelan. C jette ses cartes face cachée. B ayant tablé sa main, souhaite voir la main de C. Le TD décidera de la suite à donner à la demande de B; il n'a pas le droit inaliénable à voir une main adverse, vu qu'il n'y a pas eu de mise à la River, B n'a pas "call pour voir la main" de C. Les joueurs A et C n'ayant ni conservé ni tablé leurs cartes, ne peuvent demander à voir une main adverse.

Exemple 2: **NLHE**. 4 joueurs restent dans le coup. A la River, joueur-A mise 1000, B call, C raise à 5000, les 3 joueurs D, A puis B payent. Aucun joueur n'est all-in. B abat ses cartes, montrant un brelan. D jette instantanément sa main face cachée, le croupier met ses cartes dans le muck.

Joueur-C avance ses cartes face cachée. S'ils en font la demande, les 2 joueurs A et B ont le droit inaliénable de voir la main de C, qui est le dernier agresseur à la River, A et B ont call pour voir et ont conservé leurs cartes. Joueur-D (qui avait call C) en jetant ses propres cartes face cachée renonce à son droit de demander à voir les cartes. Toutes les autres demandes sont à la discrétion de TD, comme B qui demanderait à voir les cartes de A (les cartes d'un autre payeur).

Règle 40 : Carte brûlée après une action

Exemple A: **NLHE** blinds 50-100. Les cartes sont distribuées à tous les joueurs, les blinds sont aux sièges 1 et 2. Le siège 3 (UTG) fold et le siège 4 paye, complétant une action substantielle avec 2 actions dont une avec des jetons. A ce moment-là, le joueur au siège 5 se rend compte qu'il n'a qu'une seule carte.

Sa main est déclarée morte parce qu'il y a eu une SA.

▲ Pour le Flop, le croupier ne brûlera qu'une seule carte, il ne faut pas brûler une seconde carte pour "revenir à l'ordre initial".

Exemple B: même jeu, et même donne. Le siège 3 fold et le siège 4 paye. Le joueur au siège 5 réalise alors qu'il a 3 cartes. Sa main est morte parce qu'il a eu une SA. Avant de sortir le Flop, le croupier brûle une carte.

▲ Il ne faut pas considérer que la 3e carte du siège 5 "remplace la carte brûlée" et sortir le Flop sans brûler de carte.

Règle 42-A : Mise confuse ou contradictoire

*"Dans une situation confuse, ou lorsque la parole et les jetons posés sont contradictoires, le TD décidera de la mise valide, en fonction des circonstances en application de la **règle 1**."*

Exemple: **NLHE**, En Heads-Up à la River. Joueur-A déclare "quarante-deux mille" mais ne pose qu'un jeton de 5000. Tout le monde à la table n'a pas entendu l'annonce. B pose 5000 pour payer. A l'abattage le joueur-A a la meilleure main. Les critères de décision sont mitigés: la parole a été faite en premier sans être claire. Le jeton semblait montrer une mise de 5000. Dans ce type de situation confuse et contradictoire, le TD rendra la décision la plus équitable possible au regard de la **règle 1**.

Règle 45 : Montant de la relance.

"La plus grosse mise ou relance complète effectuée dans le tour d'enchère en cours".

Cette phrase se réfère à la plus grosse mise ou "dernier incrément autorisé" par un joueur précédent dans le tour en cours. Par "tour en cours", on désigne: Pré-flop, Flop, Turn et River dans les jeux avec bord, et les 3e - 4e - 5e - 6e - 7e street dans les jeux de type 7-cards Stud.

Exemple 1: **NLHE**, Blinds 100-200. Après le Flop, Joueur-A ouvre à 600, B relance de 1000 pour un total de 1600, C sur-relance de 2000 pour un total de 3600. Si D veut relancer, il doit tenir compte de la "plus grosse relance du tour en cours", soit 2000. La relance de D devra être au total de 5600 minimum. Notez que la relance minimale de D n'est pas de 3600 (totale de la mise de C), mais seulement 2000, la relance ajoutée par C.

Exemple 2: **NLHE**, Blinds 50-100. Préflop, joueur-A est premier de parole et fait tapis pour un total de 150 (soit une augmentation de la mise de 50). Nous avons une blind de 100 et une mise à tapis qui équivaut à une relance de 50. La "plus grosse mise ou relance du tour en cours" est 100.

Si B veut relancer, il doit relancer au moins de 100 pour un total de 250.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Exemple 3: **NLHE**, Blinds 100-200, à la Turn, joueur-A mise 300, B sort deux jetons de 500 pour un total de 1000 (relance de 700). Pour suivre C doit payer 1000, s'il veut faire une relance, elle doit être "au moins la plus grosse mise ou relance du tour en cours", soit 700 la relance de B. La relance minimale de C serait de 700 pour un total de 1700.

- La relance minimale **n'est pas** la mise totale de B (1000).

Exemple 4-A: **NLHE**, Blinds 25-50. Joueur-A relance de 75 pour un total de 125. Notez que 125 correspond à 50 de mise plus 75 de relance. La prochaine relance dans ce tour doit être au moins "de la plus grosse mise ou relance du tour", soit 75. B fait une relance minimum pour un total de 200. C relance en suite de 300 un total de 500. Nous avons une mise de 50, deux relances de 75 et une relance de 300 soit un total de 500. Si D veut faire une relance, elle doit être au moins de la taille de la plus grosse mise ou relance, soit 300. La relance totale minimum sera de 800.

Exemple 4-B: **NLHE**, Blinds 25-50, Joueur-A relance de 450 pour un total de 500, B et C ont tous deux call. Il y a une blind de 50 et une relance de 450. La relance doit être au moins de la taille de la plus grosse mise ou relance du tour en cours, soit 450 la relance de A. C'est donc 500 pour suivre, et au minimum 950 au total pour sur-relancer.

Règle 47 : Mise avec plusieurs jetons

A) "Si vous faites face à une mise, à moins d'annoncer au préalable, relance ou tapis, une mise avec plusieurs jetons (même si ce sont vos derniers jetons) est un call si chaque jeton est nécessaire"; *c'est-à-dire que retirer un jeton de plus petite valeur, laisse moins que le montant du call.*

B) Si "tous les jetons ne sont pas nécessaires pour le call; *c'est-à-dire qu'en retirant un jeton de la plus petite valeur il reste au minimum le montant de la mise précédente".*

1) S'il reste des jetons au joueur, le pari est régi par la règle des 50% (**règle 45**)

2) Si le joueur mise ses derniers jetons, il est à tapis, qu'il ait atteint ou non le seuil de 50%.

Exemple 1: Aucun jeton ne peut être retiré sans que le montant soit inférieur au call.

1-A: Joueur-A ouvre au Flop de 1200, B pose silencieusement deux jetons de 1000. C'est un call, car en retirant l'un des jetons, il reste moins de 1200.

1-B: **NLHE**, blinds 250-500. Préflop, le premier joueur relance de 600 pour un total de 1100. Le joueur suivant pose silencieusement un jeton de 500 et un de 1000. C'est un call, car en retirant l'un des jetons, il reste moins de 1100, le montant à payer.

Exemple 2: cas Identique à l'exemple 1-B ci-dessus, sauf que le 2e joueur pose un jeton de 1000 et cinq de 100 sans rien annoncer. Quatre jetons de 100 sont inutiles pour faire le call à 1100. La mise sera soumise à la règle des 50% (**règle 45**): la relance minimum est de 600, 50% de 600 fait 300, en conséquence, si le joueur met 1400 ou plus, il devra faire une relance complète pour un total de 1700 (1100+600). Dans cet exemple, le joueur a avancé 1500, il devra relancer.

Exemple 3: cas identique à l'exemple 2 ci-dessus, sauf que le 2e joueur pose un jeton de 1000 et trois de 100 sans rien annoncer. Deux jetons de 100 sont inutiles pour faire le call à 1100, conformément à la **règle 45**, comme le joueur a mis moins de 50% de la relance minimum, sa mise sera un call, et deux jetons de 100 lui seront rendus.

Exemple 4: mise de jetons multiples à tapis.

a) Si tous les jetons sont nécessaires pour effectuer le call, traitez cela comme un joueur qui n'est pas à tapis (exemple 1 ci-dessus).

b) Si le retrait d'un jeton de plus petite valeur laisse au moins le montant de call, le joueur sera à tapis, que le relance atteigne ou non 50% de la relance minimum.

Exemple 4-A: Joueur-A ouvre à 1400, B (à qui il reste de nombreux jetons) avance un jeton de 1000 et trois de 500, sans rien annoncer. Il s'agit d'une relance minimale obligatoire à 2800, en application de la règle des 50% (1400 + 50% = 2100).

Exemple 4-B: même ouverture à 1400, B avance un jeton de 1000 et deux 500. Il s'agit d'un call, la relance étant inférieur au seuil de 50% (2100).

- **Les exemples** 4-A et 4-B seraient identiques si le joueur-B était à tapis.

Règle 48 : Mise précédente restée devant un joueur

Exemple de situations:

Situation 1: les jetons précédents ne suffisent pas à couvrir le call ET sont laissés seuls.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

NLHE 25-50, la BB pose deux jetons de 25, le bouton relance au total 600 (550 + la BB).

1) Ajouter un jeton de grosse valeur est un call (déposez un jeton de 1000 sur les deux 25).
2) Ajouter plusieurs jetons est un call si tous les jetons ajoutés sont nécessaires pour payer:

- Poser deux jetons de 500 sur les deux 25;
- Déposer un jeton de 100 et un de 500 sur les deux 25\.

Dans ces deux exemples, tous les jetons ajoutés, combinés avec les jetons précédents, sont nécessaires pour faire le call.

3) Ajouter plusieurs jetons est une mise à jetons multiples (cf. **règle 47**) si l'un des plus petits jetons ajoutés n'est pas nécessaire pour faire le call (poser un jeton de 1000 et un 500 sur les deux 25 est une mise totale de 1550). Selon la **règle 47**, une mise silencieuse de plusieurs jetons est une relance si elle atteint le seuil de 50%; sinon, c'est un call.

Situation 2: Les jetons précédents d'un montant total inférieur au call, sont tous retirés:

1) Reprendre tous les jetons et poser un jeton de grosse valeur est un call (retirez les deux 25, et poser un de 1000).
2) Reprendre tous les jetons et poser plusieurs jetons est une mise à jetons multiples (retirer deux 25, poser deux autres jetons ou plus).

Situation 3: Reprendre une partie des jetons (qu'ils couvrent ou non le montant de call)
Reprendre une partie des jetons (retirer un 25 en laissant l'autre et ajouter de nouveaux jetons) est une mise à jetons multiples (**règle 47**) inférieur à 50% c'est un call sinon, c'est une relance.

Situation 4: Le montant des jetons précédents couvre le montant du call, ajouter un jeton est une mise à jetons multiples (cf. **règle 47**). NLHE 50-100, la BB pose un jeton de 1000. Relance Pré-flop à 700 (600 + la BB). Le jeton de 1000 de la BB couvre la relance, ajouter un jeton est une mise de l'ensemble des jetons (cf. **règle 47**). Ceci s'applique que le jeton initial de 1000 soit ou non retiré ou laissé seul.

Situation 5: d'autre part, le geste de rassembler puis de pousser ou d'envoyer tous ses jetons devant soit, peut s'interpréter comme l'intention de miser l'ensemble des jetons (cf. **règle 47**).

Règle 49 : Relance bloquée et relance autorisée

Exemple 1: Plusieurs mises all-in de petit tapis qui au cumul équivalent à une relance complète redonne la possibilité de relancer:

- **NLHE**, Blinds 50-100. Post Flop, Joueur-A ouvre de la mise minimum 100,
- Joueur-B fait tapis pour un total de 125, Joueur-C paye les 125,
- Joueur-D relance à tapis 200, et Joueur-E paye les 200\.

L'action revient à A qui fait face à une relance totale de 100, qui est une relance complète, la relance est donc possible, il a le choix entre: fold, call et raise. Ni l'incrément de 25 fait par B ni celui de 75 de D ne sont des relances valides, mais le cumul des deux constitue une relance complète et donne le droit de sur-relancer (le joueur-A fait face à une relance valide lorsque l'action lui revient).
Example 1-A: A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, joueur-A paye juste 200 (100 de plus pour lui), la parole revient à C qui est face à un incrément de 75 ayant déjà misé 125, face à la mise totale de 200, il ne peut pas relancer, vu que 75 n'est pas une relance valide. S'il avait été face à un total de 225, il aurait pu relancer. Face à un total de 200, il ne peut que call ou fold.
Example 1-B: A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, joueur-A relance de 100 de mieux pour un total de 300. Joueur-C qui a déjà call 125, fait maintenant face à une mise totale de 300, soit 175 de mieux, 175 est supérieur à une relance complète. C ayant déjà agi, "fait face à une relance valide", il a maintenant le droit de sur-relancer, les choix possibles sont: fold, call ou raise.
Exemple 2: plusieurs all-in de petits tapis, la relance minimum est égale à la dernière mise ou relance valide.
NLHE, blinds 50-100. Post Flop Joueur-A ouvre à 300, B fait tapis pour un total de 500, C fait tapis à 650, D fait tapis à 800, E paye les 800.
Quelle est maintenant la relance minimum? La mise d'ouverture à 300 définit la relance initiale. Aucun joueur à tapis n'ayant fait une relance supérieure, la relance minimum reste 300.
Joueur F peut soit payer 800 ou relancer à 1100 minimum. Voir **règle 45 exemple 2**.
Exemple 3: All-in d'un petit tapis, 2 scénarios.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

NLHE, blinds 2000-4000. Pré-flop: Joueur-A paye les 4000 de la BB. B fold et C fait tapis pour un total de 7500 (soit 3500 en plus des 4000 de la BB). Les autres joueurs passent y compris la SB.
Exemple 3-A: C'est 3500 de plus pour le joueur en BB qui n'a pas encore joué. Il peut soit fold, juste call les 3500 ou relancer d'au moins 4000 de plus pour un total de 11 500.
La BB suit et c'est au joueur-A de jouer, il a déjà agi et fait face à une relance de 3500 qui n'est pas une relance complète. De ce fait A ne peut que fold ou call les 3500, il ne peut pas relancer car il n'est pas face à une relance valide.
Exemple 3-B: Le joueur en BB relance du minimum 4000, pour un total de 11500. Pour joueur-A la relance est maintenant de 7500. Cette relance étant supérieure à la relance minimum valide, elle lui permet de sur-relancer, il peut maintenant, passer, payer ou relancer.

Règle 53 : Mise insuffisante à son tour de parole

Exemple 1: **NLHE**, blinds 1000-2000. Post Flop, joueur-A ouvre à 2000, B relance à 8000, C avance 2000 sans annonce. C a sous-estimé la mise de B. En application de la règle 53-B, 8000 n'est pas la mise d'ouverture et il y a plus de 2 joueurs dans le coup,

- le TD devra décider si joueur-C doit compléter le call à 8000 ou s'il est autorisé à laisser les 2000 dans le pot et fold.

Exemple 2: **NLHE**, blinds 1000-2000. Post Flop il reste 4 joueurs. Joueur-A ouvre à 8000. B avance 2000 sans annonce. En application de la règle 53-B, joueur-B a sous-estimé la mise d'ouverture, il doit compléter son call à 8000,

Exemple 3: **NLHE**, blinds 1000-2000. Post Flop, A ouvre à 2000, B relance 8000, C annonce "call" (ou "call"). En application de la règle 53-A, le joueur-C a fait une annonce verbale à son tour de parole, il doit payer la mise totale de 8000.

Exemple 4: **NLHE**, blinds 200-400. Le premier joueur mise 400, le joueur-A relance à 1200, et le joueur-B place un jeton de 500 silencieusement. Le croupier indique à B que la relance est de 1200, et B décide de se coucher. ➜ À la discrétion du directeur de tournoi, B perd 400 et 100 lui est rendu.

Règle 54-B : Montant de mise incorrect en Pot-Limit

Exemple 1: **PLO**, blinds 500-1000. Au Flop le pot totalise 10500. Joueur-A veut miser le pot et demande un compte au croupier qui répond "neuf mille cinq cents". A pose 9500. B fold et C paye les 9500. Une action substantielle a eu lieu après la mise initiale erronée. Le croupier réalise alors que le montant du pot est de 10500. Le montant indiqué était inférieur au pot et qu'il a eu une action substantielle, la mise de 9500 est contraignante et ne sera pas modifiée.

Exemple 2: Contexte identique à l'exemple 1 ci-dessus, joueur-B fold, à ce moment-là le croupier réalise que la mise "pot" aurait dû être de 10500. L'erreur ayant été remarquée avant une action substantielle, A doit compléter sa mise pour un montant total de 10500.

Exemple 3: **PLO**, blinds 500-1000. Au Flop, le pot totalise 10500. Joueur-A demande le montant du Pot. Le croupier annonce "onze mille cinq cents". A mise 11500. B fold, C et D payent 11500. Avant de brûler une carte et de sortir la Turn, le croupier se rend compte de son erreur, la mise initiale est supérieure au montant du pot. Bien qu'il y ait eu une action substantielle, la mise est invalide, elle sera réduite à 10500 pour tous les joueurs ayant call les 11500.

- Après la sortie de la Turn, il est trop tard pour corriger l'erreur, les mises sont maintenues.

Règle 55-A-1 : Action prématurée

Exemple 1: **NLHE** blinds 50-100. Après le Flop, le siège 3 ouvre à 300, le siège 4 fold, alors que l'action est au siège 5, le siège 6 déclare avant son tour "relancer à huit cents".
En premier lieu l'action revient au bon joueur (siège 5) qui fait face à une mise de 300.

- Si le joueur au siège 5 call ou fold, l'action (mise de 300\) n'a pas changé et la relance prématurée du siège 6 est contraignante (relance à 800).
- Si le joueur au siège 5 relance (par exemple 600 au total), l'action pour le siège 6 est passée de 300 à 600\. L'action a changé, le joueur en siège 6 peut récupérer sa mise de 800, il a tous les choix possibles: fold, call 600, raise à 900 ou plus.

Exemple 2: **NLHE** blinds 50-100. Après le Flop les sièges 3 et 4 "check", alors que l'action est au siège 5 le siège 6 déclare "check".
En premier lieu l'action revient au bon joueur (siège 5) qui n'est pas face à une mise.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

- Si le siège 5 check, l'action (check) n'a pas changé et le check anticipé du siège 6 est contraignant, il ne peut être changé.
- Si le joueur au siège 5 mise (par exemple 300), l'action pour le siège 6 est passée de check à ouverture à 300\. L'action a changé, le siège 6 a tous les choix possibles: fold, call 300, ou raise de 600 ou plus.

Règle 55-A-2 : Action substantielle anticipée

Un joueur sauté lors d'une action anticipée doit défendre son droit de jouer. Si un temps raisonnable s'est écoulé et que le joueur sauté ne s'est pas exprimé avant qu'une action substantielle ait lieu à sa gauche, l'action anticipée sera contraignante (cf. **règle 38**).

➜ Un floor devra être appelé pour décider de la façon de traiter la main du joueur sauté.

Exemple 1: **NLHE** , blinds 100-200. Le joueur UTG au siège 3 relance 600. Le joueur au siège 4 réfléchit encore, lorsque le siège 5 paye les 600 OOT. Le siège 6 réfléchit un instant et fold. Il y a maintenant deux joueurs ayant agi avec des jetons impliqués à la gauche du siège 4. Ce qui est une action substantielle (cf. **règle 38**). De plus, le joueur au siège 4 a eu un temps suffisant pour s'exprimer et signaler qu'il a été sauté. Le call OOT du siège 5 est désormais contraignant en raison de l'action substantielle OOT, ainsi que le fold du siège 6 (**règle 58**).

➜ Un floor doit être appelé pour prendre une décision concernant la main du siège 4.

Exemple 2: **NLHE**, blinds 100-200. Quatre joueurs restent à la Turn. Après que le croupier ait sorti la Turn, le joueur UTG (siège 3) ouvre à 600. Le siège 4 est oublié lorsque le siège 5 fold puis que le siège 6 paye les 600 OOT.

- Un floor doit être appelé pour prendre une décision concernant la main oubliée au siège 4\.

Règle 55-B: Action out of turn (OOT) heads-up

Exemple (action passive): **NLHE** , blinds 100-200. Deux joueurs restent pour voir la turn. L'action normal est au siège 1 mais le siège 2 check (agit passivement) out of turn. L'action revient au siège 1 qui bet 1000. Le siège 2 peut call les 1000 ou fold, il ne peut pas raise.

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

GLOSSAIRE

Traduction française Guy Rump

Types de jeux

- **Dealer's choice**: en mixed-games, le joueur désigné " dealer " choisit la variante à jouer au tour suivant
- **FL**: Fixed Limit
- **HEROS**: Limit Hold'em, Stud/8, Razz, Omaha/8 Stud
- **Mixed games**: combinaison de variantes de poker jouées en rotation ou dealer's choice
- **NL**: No limit
- **NLH**: No Limit Hold'em
- **O8**: Omaha 8 or better
- **PL**: Pot limit
- **PLO**: Pot limit Omaha
- **PLO/8**: Pot limit Omaha 8 or better
- **2-7 SD**: 2-7 Single Draw
- **2-7 TD**: 2-7 Triple Draw

Positions à la table

- **BB**: big blind
- **BTN**: le siège agissant en dernier aux tours d'enchères post-flop
- **CO**: cutoff, le siège à droite du bouton
- **HJ**: hijack, le siège à droite du CO
- **MP**: middle position, sièges " au milieu ", ni premiers ni derniers à agir sur un tour d'enchères
- **SB**: small blind
- **UTG**: joueur agissant en premier pré-flop

Termes d'action et styles de jeu

- **BBA**: Big Blind Ante
- **Bring-in**: mise forcée pour démarrer l'action de betting. Ex.: en stud, l'upcard la plus basse par rang et couleur est le bring-in.
- **The Bubble**: une élimination avant le début des payouts du prize pool
- **C-Bet**: " Continuation Bet " au flop par le raiseur préflop
- **H4H**: Hand for hand
- **KO**: Knock out
- **OOT**: Out Of Turn
- **PKO**: Progressive Knock Out
- **SA**: Substantial Action, aussi souvent appelée " significant action "
- **VPIP**: Voluntarily Put Money In Pot
- **XR**: Check-raise. Checker d'abord, puis raise lorsque le ou les adversaires bet

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net

Environnement et types de tournoi

- **Add-on**: un add-on se fait à la clôture des inscriptions, un joueur peut acheter plus de jetons pour un montant prédéterminé quelle que soit la taille de son stack.
- **EV**: Expected Value
- **Freezeout**: tournoi avec une seule chance de buy-in, sans reentry ni rebuys
- **FT**: Final Table
- **GTO**: Game Theory Optimal
- **ICM**: Independent Chip Model
- **ITM**: In The Money, le joueur a atteint le niveau des payouts du prize pool
- **M**: M-Ratio
- **MLR**: Maximum Late Registration
- **MTT**: Multi Table Tournament
- **NIT**: joueur extrêmement tight
- **Rebuy**: un rebuy se fait généralement à la table, un joueur peut acheter plus de jetons une fois à ou sous le starting stack. Un double rebuy est autorisé si un joueur a perdu tous ses jetons pendant la période de rebuy.
- **REC**: Recreational Player
- **Reentry ou RE**: second buy-in dans le même événement dont on vient de bust, en allant se réinscrire
- **REG**: Regular player
- **RFID**: Radio Frequency Identification, implantée dans les cartes pour lecture en live stream
- **ROI**: Return on investment. Mesure de suivi et comparaison de la profitabilité poker
- **TD**: Tournament Director
- **TDA**: Tournament Directors Association

© Copyright 2026: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at www.PokerTDA.com
layout by www.AlineNKarl.net