



© Copyright 2019 : Tous Droits réservés, Poker Tournament Directors Association. PokerTDA.com.

Traduction : **Alain DAVID** à partir de la version 2017 de Terence Bertault

Cette traduction permet de mieux englober les règles définies par le TDA et reste fidèle dans ses grandes lignes. En revanche quelques points divergent légèrement du sens réel contenu dans la version originale. Dans certaines situations, l'interprétation est à l'honneur. Dans tous les cas rapprochez-vous de votre Floor ou votre TD pour mieux approfondir certains points (Benjamin Camps).

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Règles 2019 Version 1.0, 24 Septembre 2019

La version longue inclue les procédures recommandées & les annexes complémentaires

En gras rouge, les changements au TDA par rapport à 2017

En gras bleu, les changements importants de formulation en VF par rapport à 2017

La TDA est une association fondée en 2001 et composée de volontaires issus de l'industrie du Poker. La principale mission de la TDA est d'améliorer l'uniformisation des règles du Poker en tournoi. Les règles de la TDA complètent les règles locales. En cas de contradiction avec des règles inscrites dans la loi ou issues d'une instance de contrôle des jeux du pays où se déroule le tournoi, ces règles primeront toujours sur celles de la TDA.

Concepts Généraux

1: Décisions des Floors

La sincérité et l'équité du jeu doivent toujours être les priorités dans leurs prises de décision. Des circonstances exceptionnelles peuvent occasionner la prise de décisions sincères et de bon sens qui peuvent aller à l'encontre des règles écrites dans le TDA. Toutes les décisions du Floor sont définitives et sans appel.

2: Responsabilités des Joueurs

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

3: Terminologie et Gestuelle Officielles

Les termes officiels de mise et d'action sont simples et clairs et n'amènent aucun doute. Ce sont des termes consacrés comme bet (mise ou ouverture en VF), raise (relance en VF), call (payer en VF), fold (passer en VF), check (parole en VF), all-in (Tapis en VF), complete (compléter en VF) et Pot (en pot limit uniquement) ... Certains termes locaux peuvent aussi rejoindre ce standard.

Les joueurs se doivent également de maîtriser leur gestuelle lorsque c'est leur tour de jeu : tapoter la table est obligatoirement un "check". Il est de la responsabilité des joueurs de rendre leurs intentions claires : l'utilisation de termes ou de gestuelles non standard engage la responsabilité du joueur à ses propres risques et il peut donc en résulter l'application d'une règle ou d'une action autre que l'intention réelle du joueur. Voir règles 2 & 42.

4: Identité du Joueur

Les vêtements ou autre accessoires ne doivent pas empêcher en permanence de reconnaître l'identité d'un joueur et ne doivent pas devenir une distraction pour le jeu. Les règles locales s'appliquent au seul jugement du TD.

Face à la crise sanitaire mondiale liée au Covid 19, les masques ou visières transparentes sont autorisés.

5: Appareils Electroniques et Téléphones

Les joueurs ont l'interdiction de parler au téléphone à la table. Les sonneries de téléphones, musiques, **images, vidéos**, etc... ne doivent pas être audibles des autres joueurs **et ne doivent pas les déranger**. Les applications d'aide au jeu **ne peuvent pas être utilisées** par un joueur ayant une main vivante. Aucun autre élément ne doit gêner le jeu, le ralentir ou donner un avantage au joueur et ces éléments sont soumis aux règles locales ainsi qu'aux lois valables dans le pays.

6: Langue Officielle

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

Placement des Joueurs, Equilibrage et Fermeture des Tables

7: Attribution Aléatoire des Places

Le placement des joueurs lors d'un tournoi ou d'un satellite doit toujours se faire aléatoirement par un tirage au sort. Un joueur ayant débuté le tournoi à un mauvais siège sera immédiatement déplacé avec l'ensemble de ses jetons actuels à sa place initialement prévu.

8: Enregistrements tardifs & « Re-entry »

A: Les « Alternate » ou joueurs qui « Re-entry » se verront attribuer un stack complet. Ils seront placés suivant un tirage au sort unique parmi les places restantes et pourront commencer à jouer immédiatement à n'importe quelle position exceptée entre la petite blinde et le bouton.

B: Dans les tournois à « Re-entry », si un joueur est autorisé à abandonner ses jetons et acheter un nouveau stack, les jetons abandonnés seront retirés du jeu.

9: Besoins particuliers

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

10: Fermeture des Tables

Les joueurs d'une table venant de se fermer se verront attribuer leurs nouvelles tables et sièges par une méthode aléatoire en deux étapes. Ils peuvent être placés à n'importe quel siège et jouent immédiatement en assumant la places, les blindses et le bouton. La seule exception qui ne permet pas de jouer est si le joueur arrive entre la petite blinde et le bouton. Voir les annexes complémentaires.

11: Equilibrage des Tables et Arrêts de Jeu

A: Dans les variantes avec flop et "mixed-games", le joueur déplacé pour équilibrer deux tables doit être la future grosse blinde. Il doit être déplacé vers la grosse blinde de la nouvelle table ou à la place la plus proche à gauche de la grosse blinde. Cela peut impliquer de se retrouver de grosse blinde à un siège qui venait déjà d'être de grosse blinde. Le joueur ainsi déplacé ne peut jamais se retrouver de petite blinde. En tournoi de Stud, les joueurs sont déplacés par position (le dernier siège venant de se libérer à la table à remplir est le siège à remplir).

B: En Mixed Games (HORSE par exemple), quand le jeu passe du Hold'em au Stud, après la dernière main de Hold'em le bouton avance à la position suivante et reste figé pendant le round de Stud; en cas d'équilibrage de tables, c'est le joueur qui devait être en position de grosse blinde qui doit se déplacer si cette main avait été joué en Hold'em. Au passage en Hold'em, le bouton pour la première main sera à la position où il a été figé.

C: La table vers laquelle est dirigé un joueur doit être désignée aléatoirement par une procédure préétablie.

D: Lors d'un tournoi full-ring (table complète de 8, 9 ou 10 joueurs) le jeu stoppera sur la table ou il manquera 3 joueurs ou plus par rapport à la table qui comporte le plus de joueurs. Dans d'autres formats (6-handed, turbos etc) le jeu s'arrêtera à la discrétion du TD. Le TD peut choisir de ne pas arrêter le jeu et cela ne doit aucunement être un prétexte maldonne (misdeal). A mesure que l'évènement progresse et à la discrétion du TD, les tables seront équilibrées plus rigoureusement.

Les règles concernant le nombre de joueurs en table finale sont déplacées en procédure recommandée RP-9.

Attribution des Pots & Abattages (showdown)

12: Annoncer sa Main. « Les cartes parlent » à l'abattage

« Les cartes parlent d'elles-mêmes » pour déterminer le gagnant d'un coup : La seule déclaration verbale d'un joueur sur le contenu d'une main n'est pas suffisante à l'abattage et un joueur qui fait délibérément une fausse annonce sur la combinaison de sa main peut être sanctionné.

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

13: Tabler les Cartes et Tuer la Main Gagnante

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

B: A l'abattage, les joueurs doivent protéger leurs mains jusqu'à la lecture des cartes et l'attribution du pot (Voir aussi la Règle 65). Les joueurs ne tablent pas complètement toutes leurs cartes puis "muckant" (retournant et envoyant vers la défausse) pensant qu'ils ont gagné, le font à leurs propres risques. Si une main n'est pas à 100% récupérable et identifiable et que le TD décide que sa main ne peut plus être clairement lue, le joueur ne pourra plus prétendre à l'attribution du pot. La décision du TD sur le fait qu'une main ait été suffisamment tablé ou non est finale et sans appel.

C: Le croupier ne peut pas tuer une main qui a été correctement tablée et qui était manifestement la main gagnante.

14: Cartes Vivantes à l'Abattage

Le fait de pousser des cartes non tablées face cachée vers le centre de la table ne les disqualifie pas automatiquement ; les joueurs peuvent changer d'avis et tabler des cartes qui sont restées à 100% récupérables et identifiables. Les cartes sont mortes quand elles ont été mises à la défausse par le croupier ou qu'elles ont été rendues irrécupérables et non identifiables pour une autre raison. **Pour autant c'est à la discrétion du Floor de sanctionner ou non ce genre d'action.**

15: Abattage et Irrégularités de défausse

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

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

16: Mains Ouvertes à Tapis

Toutes les mains devront être tablées sans délai une fois qu'un joueur est à tapis et que toutes les enchères pour tous les autres joueurs encore présents dans le coup sont terminées. Aucun joueur, à tapis ou ayant payé un tapis, ne pourra défausser sa main sans la tabler. Toutes les mains du pot principal et/ou du/des pot(s) extérieur(s) devront être tablées et vivantes jusqu'à la fin du coup et l'attribution du pot. Voir les annexes complémentaires.

17: Abattage Sans Joueur à Tapis & Ordre d'Abattage

A: Lors de l'abattage sans joueur à tapis, si les cartes ne sont pas tablées ou défaussées de manière spontanée, le TD pourra imposer un ordre d'abattage.

Dans ce cas, le joueur ayant misé ou relancé en dernier lors du dernier tour d'enchère (dernière carte) doit exposer son jeu en premier. S'il n'y a pas eu de mises ou de relances au dernier tour d'enchères, c'est le joueur qui aurait dû agir en premier lors du dernier tour d'enchères qui doit tabler ses cartes (Par exemple le premier siège à la gauche du bouton pour les jeux à flop, le joueur aux cartes visibles les plus élevés en stud, le joueur aux cartes visibles les plus basses en razz, etc...).

B: Dans un coup sans tapis, si tous les autres joueurs dans le coup ont défaussé leurs cartes, la dernière main vivante remporte le coup sans avoir l'obligation de dévoiler ses cartes.

18: Demander à Voir une Main

A: Un joueur n'étant plus en possession de ses cartes à l'abattage ou les ayant défaussées perd tout droit ou privilège qu'il aurait pu avoir, de demander à voir une main adverse.

B: S'il y a eu une mise à la river, le joueur qui paie a un droit inaliénable de demander à ce que la main de son adversaire soit tablée (ils ont payé pour voir cette main) et ce même s'il a déjà tablé ses cartes.

[Les joueurs tentant de défausser leurs cartes pour échapper à cette obligation de tabler seront pénalisés.]

Toutes les autres demandes sont à la discrétion du TD comme voir la main d'un autre joueur ayant payé ou s'il n'y a pas eu de mise à la river. Voir les annexes complémentaires déjà adoptées depuis 2013.

19: Jouer le Board à l'Abattage

Pour jouer le « board », un joueur doit tabler toutes ses cartes pour se voir attribuer tout ou une partie du pot.

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

En cas de partage de pot, ce dernier sera divisé de la façon la plus équilibrée possible entre les joueurs. S'il reste un ou plusieurs jetons « indivisibles » de la plus petite dénomination possible en jeu, il sera attribué :

A) Pour les jeux à board, au joueur situé au plus près de la gauche du bouton.

B) Pour les Studs & Razz, à la carte la plus haute parmi les 5 cartes de la main gagnante (et par sa couleur si nécessaire) (pique, coeur, carreau, trèfle).

C) Dans les jeux de partage (H/L), le jeton indivisible concernera la partie High. Si deux mains identiques remportent le High et le low, le pot sera partagé aussi équitablement que possible. (Voir Annexes Complémentaires)

21: Les Pots Extérieurs

Chaque pot extérieur doit être traité séparément.

22: Les Mains et Pots Contestés

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

Procédures Générales

23: Nouvelles Mains & Changement de Blindes

Un nouveau niveau commence lorsqu'il est annoncé après que l'horloge ai indiqué la fin du niveau précédent. Le nouveau niveau commencera à la prochaine main. Une nouvelle main commence au premier Riffle du croupier, à la poussée du bouton d'un mélangeur automatique ou au changement de croupiers. Si une main commence par erreur à l'ancien niveau, elle se poursuivra à ce niveau si des Actions Substantielles ont été constatées (Règle 36).

24: Phase de “Chip Race” et de « Color Up »

A : Lors d'une phase de “chip race”, une fois les jetons de la plus petite valeur remplacés à la même valeur, les jetons restants sont remplacés comme suit : une fois calculé le nombre de jetons à attribuer et en démarrant toujours du siège 1, une carte ouverte sera distribuée pour chaque jeton restant à chaque joueur. La hauteur des cartes ainsi distribuées permettra d'attribuer les jetons en jeu et cela avec un maximum d'un jeton gagné par joueur. En cas d'égalité entre deux cartes de même hauteur, la couleur des cartes sera alors retenue dans cet ordre : Pique, Cœur, Carreau et Trèfle.

Un joueur ne peut être éliminé par le chip-race, il recevra automatiquement un jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

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

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

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

A : Les joueurs, croupiers et floors doivent pouvoir estimer raisonnablement le tapis de tous les joueurs sans avoir à le demander. A cet effet, les joueurs sont invités à ranger leurs jetons en piles. La TDA recommande des colonnes de 20 jetons de même valeur comme standard. Les joueurs doivent obligatoirement mettre en avant de façon visible et identifiable leurs jetons de la plus haute valeur à tout moment. Si un floor estime qu'il ne peut pas estimer rapidement la valeur d'un tapis, les joueurs ne le peuvent sans doute pas plus et le floor peut demander au joueur de ranger ses jetons correctement.

B : Le directeur de tournoi contrôle le nombre et la valeur des jetons en jeu et peut, à sa discrétion procéder à un Color-Up **d'un ou plusieurs joueurs à tout moment**. Ces “Color-ups” seront annoncés et permettent de remplacer tout ou partie des jetons d'une valeur contre le même montant de jetons d'une valeur supérieure.

C : Les joueurs ayant une main « vivante » doivent impérativement garder leurs cartes visibles, à la vue de toute la table et à tous moments.

26: Changements de Cartes

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

27: Recaves

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

28: Voir les Cartes à Venir [Rabbit Hunting]

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

29: Demander le « Time »

Les joueurs doivent agir suffisamment rapidement pour maintenir un rythme de jeu raisonnable. Si le TD détermine qu'un temps de réflexion raisonnable est passé, il peut demander le « Time » ou approuver le « Time » demandé par n'importe quel joueur dans le tournoi. **Un joueur doit être installé à sa place pour demander le « Time » (Règle 30).** Une fois le « Time » approuvé, le joueur aura alors 25 secondes plus 5 secondes décomptée à voix haute pour agir. Si le joueur fait face à une mise et n'a toujours pas agi à l'expiration de ce délai, sa main est morte. S'il ne fait pas face à une mise, on considère qu'il a fait « parole ». En cas de prise de décision au moment de la fin du « Time », l'avantage sera laissé au joueur. Le TD peut décider d'ajuster le « Time » pour s'adapter au jeu et peut réduire sa durée s'il pense que le joueur freine délibérément le rythme du tournoi. Le joueur pourra également être sanctionné. Voir les règles 2 & 70.

Joueur Présent / Main Vivante

30: A Votre Siège & Mains Vivantes

Les joueurs doivent être à leur siège lorsque que la **Première** carte (**Texapoker**) de la donne initiale est distribuée pour avoir leur main vivante et pouvoir jouer le coup. Un joueur qui n'est pas à son siège lors de la distribution de la **première** carte du paquet ne pourra pas voir le contenu de sa main qui devra être immédiatement ramassée à la fin de la distribution. Ses blindes et antes seront postées et ramassées au pot. Lors d'une main de type Stud, si le joueur absent reçoit la carte de Bring-in, il devra obligatoirement s'en acquitter.

Les joueurs doivent être à leur siège pour demander le « Time » (Règle 29).

« A votre siège » veut dire à proximité de la chaise, à portée de main et suivant le jeu. Cette règle ne vise pas à encourager les joueurs à se lever lorsqu'ils participent à une main.

31: A la Table avec une Action en Cours

Un joueur doit rester à table jusqu'à l'abattage, incluant les joueurs à tapis ou ne pouvant plus miser pour une autre raison. Quitter la table est incompatible avec le joueur de protéger sa main et de suivre l'action et sera passible d'être pénalisé.

Bouton / Blindes

32: Bouton Mort

Les tournois utilisent la règle du bouton mort.

33: Eviter les Blindes

Un joueur essayant volontairement d'éviter une blinde subira obligatoirement une pénalité. Situation qui arrive la plupart du temps lorsqu'une table casse ou lors d'un équilibrage.

34: Bouton en Head's Up

En heads-up, la petite blinde est au bouton et agit en premier avant le flop et en dernier dans toute les autres séquences du jeu. La première carte est donnée à la grosse blinde. Au moment du passage en tête-à-tête, le bouton doit être ajusté de manière à ce qu'un joueur ne soit pas, successivement, deux fois de grosse blinde.

Règles de Distribution des Cartes

35: Fausses Donnes et Jeu de Cartes Incorrect

A: Les fausses donnes incluent mais ne sont pas limités aux cas suivants :

- 1) Deux cartes ou plus sont visibles dans le paquet.
- 2) La première carte est distribuée au mauvais siège.
- 3) Des cartes sont distribuées à un siège non autorisé.
- 4) Un joueur censé jouer une main n'a pas reçu de cartes.

5) En Stud, si l'une des deux première cartes distribuées, ou n'importe quelles 2 cartes privatives sont exposés par erreur du croupier.

6) Pour les jeux avec Flop, si l'une des deux première cartes distribuées, ou n'importe quelles 2 cartes privatives sont exposés par erreur du croupier.

La règle locale s'appliquera pour les jeux de tirage. (ex : draw / lowball)

B : Un joueur peut recevoir deux cartes consécutives au bouton. (Voir aussi la Règle 37)

C : Si une fausse donne est déclarée, la main à rejouer est une reprise exacte de la main ; le bouton ne bouge pas, aucun nouveau joueur ne peut s'asseoir pour participer et les limites/blindes restent les même.

Les cartes sont distribuées aux joueurs en cours de pénalité, ou qui n'étaient pas à leurs sièges lors de la donne initiale (Règle 30) mais leurs mains sont immédiatement ramassées et brûlées après la redistribution. La donne originale et la redistribution ne comptent que pour une main et pas deux pour un joueur en cours de pénalité.

D : Si une action substantielle (Voir Règle 36) a eu lieu avant que l'on se rende compte de la fausse donne, le coup doit continuer et seules les mains des joueurs n'ayant pas le bon nombre de cartes sont annulées.

E : un jeu de cartes incorrect est défini par l'établissement et les règles locales. Si un jeu de cartes incorrect est découvert, le jeu sera immédiatement arrêté sans tenir compte des actions substantielles et les mises seront rendues à tous les joueurs. On ne peut pas revenir sur les mains terminées (voir règle 22).

36: Action Substantielle

Les actions substantielles sont définies comme suit :

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

B : n'importe quelle combinaison de 3 actions (même 3 checks et/ou folds)

Voir règles 35D & 44B.

NB : La pose d'une blinde ne compte pas comme action substantielle.

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

Un joueur au bouton ayant reçu trop peu de cartes doit l'annoncer immédiatement. Les cartes manquantes au bouton peuvent être rendues même après des actions substantielles si le type de jeu le permet.

Cependant, si le bouton a agi avec une main ou il lui manque des cartes à la donne en checkant ou misant, sa main est morte.

38: Main Brûlées après une Action Substantielle

Le principe de « brûler une carte » est là pour protéger le jeu, pas pour déterminer un « ordre des cartes à distribuer ». Si un joueur a son jeu brûlé alors qu'il n'a pas le bon nombre de cartes mais ne l'annonce qu'après que des actions substantielles aient été jouées, la donne normale et aléatoire s'applique alors et reprend pour les "streets" suivantes sans essayer de « tenir compte » des cartes distribuées en plus ou en moins. (voir aussi RP14 – Hasard).

Voir les Annexes Complémentaires.

39: Flop à Quatre Cartes et Cartes Prématurées

Si le flop est composé de 4 cartes au lieu de 3, exposées ou non, le croupier devra mélanger les quatre cartes face cachée et un floor sera appelé pour choisir au hasard une carte qui deviendra dès lors la carte brûlée du "Turn". Les trois autres constituant le flop. **(voir aussi RP14 – Hasard)**. Pour les cartes données de façon prématurée, voir la procédure recommandée RP5

Jeu : Mises et Relances

40: Méthodes de Mise : Annonces et Jetons

A: Les mises sont faites par annonce ou en misant des jetons. Si un joueur fait les deux, la première des deux actions définit l'action du joueur. Si un joueur fait les deux simultanément, une annonce verbale claire est prioritaire, sinon la valeur des jetons est prise en compte. Dans des situations manquant de clarté ou si une annonce et la valeur des jetons sont contradictoires, le TD déterminera la mise en se basant sur les circonstances de jeu et la Règle 1. Voir les Annexes Complémentaires et la Règle 57.

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

C: Pour toutes les règles de mises, annoncer juste un montant revient à la même chose que des jetons du même montant. Ex : Annoncer "200" est la même chose que de pousser silencieusement "200" en jetons.

41: Les Méthodes de Call

Les méthodes standard et acceptables pour payer une enchère sont les suivantes :

A : déclarer verbalement « call » ou « payé ».

B : avancer des jetons équivalant au montant à payer.

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

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

Payer en misant un jeton beaucoup plus petit que l'enchère en cours (exemple : blindes 2 000/4 000, A mise 50 000, B pousse silencieusement un jeton de '1 000') est non standard, fortement découragé, pénalisable et sera interprété à la discrétion du TD qui pourra considérer cela comme un call total de l'enchère sans droit à la règle du 42-B relative à l'Undercall.

42: Les Méthodes de Relance

En No Limit ou en Pot Limit une relance doit être faite d'une des façons suivantes :

A : En mettant sur le tapis le montant total de la relance en une seule fois.

B : En annonçant clairement le montant total de la relance avant d'engager les jetons.

Une relance en deux mouvements n'est pas correcte. Il est de la responsabilité du joueur de rendre ses intentions et actions claires.

43: Le Montant des Relances

A : Une relance doit être au minimum de la différence entre deux mise et/ou relance **complètes** précédentes ; le minimum étant la différence entre le bouton valant zéro et la Grande Blinde, donc valant 2 Grandes Blindes. Si un joueur fait une relance insuffisante dont la taille atteint au moins 50% ou plus que la mise ou relance la plus grosse précédente, il lui sera imposé de compléter sa relance au montant minimum légal. Si une mise n'atteint pas 50% de la relance précédente c'est un call sauf si le joueur a annoncé « relance ». Déclarer un montant ou miser des jetons du même montant est la même action (voir règle 40-C).

Exemple : en NLHE, la mise d'ouverture est de 1000, déclarer verbalement « mille quatre cents ou quatorze cents » ou miser silencieusement 1400 jetons sont toutes les deux des actions de call si aucune annonce verbale de relance n'a été faite. Voir les Annexes Complémentaire.

B: Sans autre information claire, annoncer une relance et un montant correspond au montant total de la mise. Ex: Joueur A ouvre à 2000, Joueur B déclare "Relance, 8000". La mise totale est 8000.

44: Miser un Jeton d'une Valeur Supérieur

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

45: Miser plusieurs Jetons

A : A moins d'avoir annoncé une relance ou un tapis, miser plusieurs jetons (incluant la mise de vos derniers jetons) est un call si tous les jetons utilisés sont nécessaires pour couvrir le call et si en retirant juste un jeton de la plus petite valeur mise cela laisse moins qu'un montant de call. Exemple1, A mise 400, B relance à 1100 au total (700 de relance), C mise un jeton de 1000 et un jeton de 500 sans rien annoncer, c'est un call car en retirant le plus petit des jetons (500), il restera moins que le montant du call à 1100. Exemple2, NLHE25-50, post-flop A mise 1050 et B avance ses derniers jetons, 2 jetons de 1000 : c'est un call sauf si 'relance' ou 'tapis' a été annoncé par B.

B : si tous les jetons ne sont pas nécessaires pour faire le call, la mise sera régie par la règle standard de 50% (Règle 43) s'il reste des jetons au joueurs. **Si le joueur a mis tous ses jetons, il sera à tapis même s'il ne respecte pas la règle des 50%.** Voir l'Addendum Illustré.

46: Litiges sur les Mises Précédentes

A: Pour éviter toute confusion, les joueurs ayant des jetons déjà engagés et faisant face à une mise devraient toujours annoncer leur action avant d'ajouter des jetons à leur mise précédente.

B: Si faisant face à une **relance**, un joueur ramène clairement vers lui sa première mise, il sera dès lors obligé de payer (call) ou relancer (raise). Il n'est pas permis de retirer les jetons et se coucher.

C: Lorsqu'un joueur ajoute silencieusement des jetons et que la mise n'est pas comprise par le croupier, les règles 41 à 45 de mise et de relance s'appliquent comme suit : 1) Si les jetons précédents ne couvrent pas le call et qu'ils sont soit laissés en place soit tous ramassés, un jeton seul est un call et plusieurs jetons seront gérés selon la règle des 50% (règle 43). 2) Si les jetons précédents sont partiellement ramenés ou si les jetons précédents couvrent le montant du call, le montant total est traité suivant la règle des 50%.

47: Droit à la Surrelance

En No Limit comme en Pot Limit, une relance à tapis (ou plusieurs petits tapis) inférieure à la relance minimum légale n'autorise pas un joueur, ayant déjà misé et non relancé à tapis, à sur-relancer. Si plusieurs petits tapis engagés réouvrent le bet, la relance minimum est toujours la dernière mise ou relance valide du level en cours.

En limit, il faut au moins 50% d'une mise ou d'une relance minimum pour ré-ouvrir le droit à la relance. Voir les Annexes Complémentaires.

48: Nombre de Relances Autorisées

Il n'y a pas de limites quant au nombre de relances en no-limit ou pot-limit. En limit, il y a une limite maximum au nombre de relances même si uniquement deux joueurs restent dans le coup. Cette limite est fixée par les règles locales du casino et ne s'applique plus lors du tête-à-tête final.

49: Action Acceptée

Le poker est un jeu d'attention et d'observation continue, il en va de la responsabilité du joueur, de déterminer le montant correct d'une mise d'un adversaire avant de la suivre, sans prendre en compte les estimations d'un joueur ou du croupier. Si le joueur qui suit demande un compte et reçoit une mauvaise information d'un joueur ou du croupier et engage un montant insuffisant dans le pot (**ou annonce « payé »**), il doit compléter la différence. Comme pour toutes les situations, la règle 1 peut s'appliquer ici dans certains cas à la discrétion du Directeur de Tournoi. Le TD devra alors prendre en compte l'importance de la différence entre le montant annoncé et le montant réel pour justifier de l'utilisation de la règle 1. **Voir aussi la procédure recommandée RP-12.**

50: Agir à son tour

A: Les joueurs doivent agir à leur tour de parole, en annonçant leur action et/ou en misant des jetons. Toute action faite à son tour de parole oblige définitivement le joueur engage des jetons qui resteront au pot quoi qu'il arrive.

B: Les joueurs doivent attendre une annonce claire du montant d'une mise ou relance avant d'agir. Exemple : en NLHE, si A annonce "relance" sans donner le montant de sa relance, B doit attendre et n'a pas le droit de jouer avant que A ait clairement annoncé le montant de sa relance.

51: Actions Verbales Contraignantes / Undercalls à son Tour de Parole

A: Une déclaration verbale à son tour de parole (comme call, payé, raise ou relance) contraint le joueur à respecter son engagement. Voir les Annexes Complémentaires.

B: Si un joueur commet un "undercall" (miser moins ou faire une annonce verbale moindre que le bet précédent), il sera contraint de compléter la mise dans son intégralité si 1) les joueurs sont en tête à tête (deux joueurs dans le coup) ou 2) ou s'il fait face à une simple ouverture dans un pot à trois joueurs ou plus. Dans les autres situations, l'appréciation est laissée à la discrétion du TD.

Une mise d'ouverture est le premier jeton misé de chaque tour d'enchères (pas un "check"). Dans les jeux à blinde, la BB postée est l'ouverture pré flop. Les boutons "All-in" réduisent énormément ces types d'erreurs lorsqu'un joueur est à tapis (voir la procédure recommandée 1).

Bien souvent dans ce type de litige, le choix du TD est de laisser au joueur qui aurait dû payer entièrement une mise plus élevée le choix **d'abandonner la mise du call envisagé** et de coucher sa main ou de payer si il le souhaite. **Voir l'Addendum Illustré.**

C: Si deux ou plus undercalls se produisent dans la même séquence de jeux, le jeu doit revenir au premier undercall qui doit alors corriger sa mise par la Règle 51-B. Le TD déterminera comment traiter les autres mains incriminées en se basant sur les circonstances de jeu.

52: Montants de Mises Incorrects et Insuffisants

A: En Limit et No Limit, une erreur de mise sera corrigée à tout moment (exemple en NLHE, si A ouvre à 600 et B relance à 1000 ('underraise' de 200), C et D payent, 'E' fold et l'erreur est vue, elle sera corrigée et B, C et D devront mettre 1200. Si le tour de mise est terminé, l'action n'est pas corrigée.

A: En Pot Limit, si un joueur fait une mise incorrecte basée sur le calcul du pot, le montant sera corrigé pour tous les joueurs s'il a misé plus que le pot et corrigé uniquement en l'absence d'actions substantielles s'il a misé moins que le pot. Voir les Annexes Complémentaires.

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

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

Un fold avant son tour engage le joueur et sa main ne pourra pas être restituée. Voir les Annexes Complémentaires.

B: Tout joueur 'oublié' par un autre qui commet une action OOT doit défendre son droit à la parole et à l'action. Si un délai raisonnable s'écoule et qu'une action substantielle se déroule après lui (règle 36), l'action OOT est validée et le TD sera appelé et reviendra sur l'action pour prendre une décision sur comment traiter la main ainsi oubliée. Selon les circonstances, la main peut être déclarée morte ou limitée en action en la rendant moins agressive. Voir les Annexes Complémentaires.

54: Taille de Pot et Mises en Pot Limit

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

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

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

55: Déclaration d'une Mise Incorrecte

Si un joueur ne fait face à aucune mise et annonce « payé », c'est un « check ». S'il annonce « Relance », il doit faire au moins une mise minimale. Le joueur peut être pénalisé. Un joueur annonçant « Check » alors qu'il fait face à une mise ne peut que payer ou jeter, il ne peut plus relancer.

56: String-Bet et String-Raise

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

57: Mise Litigieuse et Non-Standard

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

58: Fold Non-Standard

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

59: Déclarations Conditionnelles Prématurées

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

60: Décompte d'un Stack Adverse

Les joueurs, **croupier et floors** ont le droit d'obtenir une estimation raisonnable du montant du tapis adverse (règle 25). Seuls les joueurs faisant face à une mise à tapis, à leur tour de parole, sont autorisés à demander le compte exact. Le joueur à tapis n'a pas à compter ses jetons, s'il ne souhaite pas le faire, le croupier ou le TD/floor le comptera. L'action acceptée s'applique ici (Règle 53). La règle des jetons bien visibles, bien rangés et facilement quantifiables (Règle 25) sera un réel gain de temps pour compter le tapis adverse.

61: Sur-miser pour obtenir du Change

Les mises faites par les joueurs ne doivent pas l'être dans l'intention d'obtenir du change. Engager plus que le montant nécessaire peut créer la confusion à table. Tous les jetons poussés silencieusement sont exposés au risque d'être considérés comme engagés. Ex: A fait face à une ouverture de 325, il avance alors silencieusement 525 (un 500 et un 25) dans l'attente de recevoir 200 de retour. C'est ici une relance à 650 qui va être arbitrée selon la Règle 45.

62: Tapis avec des Jetons Retrouvés Plus Tard

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

Jeu : Autres

63: Jetons Hors de Vue et Déplacement

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

64: Les Jetons Perdus puis Retrouvés

Des jetons perdus puis retrouvés **pour lesquels le propriétaire ne peut être déterminé avec certitude** devront être sortis du jeu et remis à l'inventaire des jetons du tournoi.

65: Main Exposée, en Contact avec d'Autres Cartes ou risquant d'être Tuée Accidentellement

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

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

66: Main Morte & Muckée en Stud

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

Ethique du Jeu & Pénalités

67: Ne rien divulguer. « Une main, un joueur »

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

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

La règle « Une main, un joueur » est active. Entre autres choses, cette règle interdit et décourage le fait d'exposer sa main ou de discuter stratégie avec un autre joueur, conseiller ou spectateur.

68: Exposer ses Cartes et Folder Correctement

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

69: L'Ethique du jeu

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

70: Comportement Incorrect

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

71: Avertissements, Pénalités & Disqualification

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

B: Des sanctions PEUVENT être appliquées aux joueurs pour exposer des cartes avec une action en cours (Règle 69), jeter ses cartes hors de la table, violer la règle d'« une main, un joueur » (Règle 68) ou d'autres fautes de ce type.

Des sanctions DOIVENT être appliquées aux joueurs en cas de jeu contre l'éthique (Règle 70) : collusion, softplay, teamplay ainsi que toutes injures, comportements incorrects perturbant le tournoi, ou tricheries.

Checker le jeu max n'est pas considéré automatiquement comme du softplay, le TD a tout pouvoir de juger ce litige à sa discrétion.

C: Un joueur sous le coup d'une pénalité doit rester à distance de la table voir hors de la zone de tournoi. Les cartes lui seront distribuées et ses blindes et antes postés, sa main est alors brulée dès la fin du deal initial. En stud, si le joueur reçoit la « bring-in-card » il sera prélevé du montant du Bring-in.

D: Un joueur disqualifié verra ses jetons confisqués et retirés du tournoi.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Procédures Recommandées 2097,

Version 1.0, Sept. 24, 2019

En gras rouge, les changements par rapport à 2017

En gras bleu, les changements importants de traduction en VF par rapport à 2017

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

PR-1. Boutons All-In

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

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

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

PR-3. Les affaires personnels des joueurs

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

PR-4. Paquet de donne mélangé accidentellement

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

PR-5. Les Cartes sorties prématurément

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

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

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

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

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

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

Déplacer des joueurs d'une table qui casse ou pour équilibrage doit être rapide voir expéditif afin que les joueurs ne ratent pas ou le moins possible de blindes (petite et grosse) ou que le jeu s'en trouve ralenti. Quand cela est possible, les joueurs doivent avoir des racks/gabarits pour le transport des jetons et il convient de faire du change sur les gros stacks pour que les joueurs n'aient pas à transporter une trop large quantité de jetons (voir règles 10,11 & 63).

PR-7. Timing de la relève des croupiers

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

PR-8: Procédure du "Main par Main"

A: L'éligibilité à une place payée débute à l'annonce : " Finissez les mains en cours et attendez, nous allons jouer en main par main ". Si suffisamment de joueurs sortent durant la main en cours pour atteindre l'argent, les joueurs sortant se partageront l'argent des places payées atteinte durant la main.

Exemple : Tournoi NLHE payant 50 joueurs. Ils restent 52 quand l'annonce de main par main est faite mais durant cette main en cours 3 joueurs sortent. Ces 3 joueurs se partageront la 50^e place.

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

C: De cette façon, les joueurs peuvent mieux savoir à quel moment le niveau va changer. Quand cela est possible l'horloge devra être réduite de 2min en 2min et affichée à chaque main et sans « regroupement » de mains.

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

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

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

PR-9: Nombre de joueurs en table finale

Les tournois en tables de 8 et plus devraient passer de deux tables de 5 joueurs à une table finale de 9 joueurs.

Les tournois en tables de 6 & 7 devraient passer de deux tables de 4 joueurs à une table finale de 7 joueurs.

PR-10: Procédures de Donne en Tournoi de Stud

A: Une carte 'cachée' exposée d'un joueur dans la donne initiale devient la carte 'visible' de ce joueur et la 3^e carte lui est donnée face cachée. Le joueur peut avoir à payer le bring-in.

B: Si la 7^e carte est donnée face visible, elle est remplacée uniquement si de l'action est possible. La 7^e carte doit être donnée face cachée même s'il n'y a plus d'action possible en situation de tapis et le joueur qui n'est pas à tapis devra exposer sa main en premier.

C: Les cartes d'un joueur qui n'est pas à son siège (Règle 30) pour la donne sont mortes; **aucune carte ne sera donnée à la 4^e street si la main n'est pas vivante.**

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

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

F: les mises ne seront pas doublées à la 4^e street en cas de paire affichée

G: en cas de cartes prématurées, voir RP-5-D

H : Procédure en cas de paquet restreint : si avant de donner la 7^e street le nombre de cartes dans le paquet est insuffisant (il doit normalement être égale au nombre de joueurs en jeu + la carte brûlée + la dernière carte non distribuée), procéder comme suit : A) si le nombre de cartes nécessaire peut être atteint en ajoutant les 3 cartes brûlées (pour les streets 4, 5 et 6), ajouter ces cartes et mélanger le paquet. B) s'il y a au moins 3 cartes mais pas assez pour le A), brûler une carte et distribuer une carte commune au milieu de la table. C) S'il reste moins de 3 cartes, mélanger les cartes avec les 3 cartes brûlées des streets 4, 5 et 6), brûler une carte et distribuer une carte commune au milieu de la table. D) S'il y a une carte commune, le joueur qui a commencé à jouer à la 6^e street commence également à la 7^e street.

PR-11: Format d'Ante – Pas de Réduction d'Ante

Pour des ante payées par un seul joueur, le format recommandé est celui de l'ante payée par la Grosse Blinde avec priorité de l'ante sur la Grosse Blinde. Le montant des ante ne devrait pas être réduit lorsque le jeu progresse, y compris en table finale.

PR-12: Les Croupiers devraient Annoncer les Mises et Relances

Les croupiers devraient prendre l'habitude d'annoncer le montant des mises et des relances faites par les joueurs. Les mises à tapis ne devraient être comptées qu'à la demande du joueur dont c'est le tour de jouer. La règle d'Action Acceptée (Règle 49) continue à s'appliquer. Des Color Up programmés et à la discrétion des floors améliorent le comptage des mises.

PR-13: Les Croupiers devraient ranger les Jetons dans les Jeux de Pots Splittés

Quand c'est possible, les croupiers devraient régulièrement ranger les jetons dans le pot dans les jeux de pots splittés. Ce rangement ne doit pas gêner la vision des joueurs ou nuire au rythme de la partie.

PR-14: L'aléatoire Peut être utilisé dans les Situations Spéciales

Pour corriger des erreurs non couvertes par les règles et procédures du TDA, les TD peuvent utiliser des concepts aléatoires pour déterminer une solution.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Annexes Complémentaires 2019

Version 1.0, Sep. 24, 2019

En gras rouge, les changements au TDA par rapport à 2017

En gras bleu, les changements importants de traduction en VF par rapport à 2017

La TDA est une association fondée en 2001 et composée de volontaires issus de l'industrie du Poker. La principale mission de la TDA est d'améliorer l'uniformisation des règles du Poker en tournoi. Les règles de la TDA complètent les règles locales. En cas de contradiction avec des règles inscrites dans la loi ou issues d'une instance de contrôle des jeux du pays où se déroule le tournoi; ces règles primeront toujours sur celles de la TDA.

Règle 10 : Fermeture des Tables, Processus en deux étapes

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

Règle 16 : Les mains ouvertes à tapis

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

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

Exemple 2. NLHE. Il reste trois joueurs.

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

Exemple 3. NLHE. Il reste trois joueurs.

Préflop, Joueur A (le shortstack) fait tapis pour 700 et il est payé par Joueur B & Joueur C qui ont plusieurs dizaines de milliers de jetons chacun. N'ouvrez pas encore les cartes car B & C ont encore des jetons et des actions de mises sont possibles. Sur le flop B & C checkent ; les mises sont encore possibles donc n'ouvrez toujours pas les cartes. Sur le turn B mise 1000 et C paie. Comme B & C ont encore des jetons, que la rivière n'est pas encore sortie et que des actions de mises sont encore possibles, n'ouvrez toujours pas les cartes.

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

Règle 18: Demander à voir une main.

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

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

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

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

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

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

Règle 38 :Les cartes Brûlées après une Action Substantielle

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

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

Règle 40-A : Mise litigieuse et Non-Standard

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

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

Règle 43: Montant de Relance « La plus Grande Relance complète du tour de mise en cours »

La règle se réfère à la plus grande action de relance ou « dernière relance régale » par un joueur précédent dans le même tour de mise, à savoir la 'street' en cours : preflop, flop, turn ou river dans les jeux de tableau, 3^e, 4^e, 5^e, 6^e et 7^e streets en Stud7, etc...

Exemple 1. NLHE, blindes 100-200, après le flop, A ouvre à 600, B relance de 1000 pour un total de 1600, C relance de 2000 pour un total de 3600. Si D veut relancer, il doit relancer au minimum de la relance minimum du tour en cours, à savoir les 2000 de C. Donc D doit relancer d'au moins 2000 pour un total de 5600. Noter que le minimum de relancer de D n'est pas 3600 (le montant de la mise totale de C) mais seulement 2000, la relance effective que C a ajoutée.

Exemple 2. NLHE, blindes 50-100, avant le flop, A est UTG et va à tapis pour 150 (une relance de 50). La grosse blinde de 100 reste supérieure au montant ajouté par A, donc si B veut relancer il doit ajouter au moins 100 à la dernière mise, soit un total de 250.

Exemple 3. NLHE, blindes 100-200, à la turn A mise 300, B pousse 2 jetons de 500 pour un total de 1000 (700 de relance), Si C veut relancer, il doit ajouter au moins de la relance minimum du tour en cours, soit les 700 de B pour un total de 1700.

Exemple 4-A. NLHE, blindes 50-100, avant le flop, A relance 75 pour un total de 125. La prochaine relance est au moins de 75 en plus, soit 200. B relance à 200. C relance de 300 de plus pour un total de 500. On a donc 50 de mise, deux fois 75 de relance et 300 de relance pour un total de 500. Si D veut sur relancer, il devra ajouter au moins 300 pour un total minimal de 800.

Exemple 4-B. NLHE, blindes 50-100, avant le flop, A relance 450 pour un total de 500. B & C paient 500. On a donc 50 de mise et 450 de relance pour un total de 500. Si D veut sur relancer, il devra ajouter au moins 450 pour un total minimal de 950.

Règle 45: Mise avec plusieurs jetons

A) Faisant face à une mise, à moins qu'une relance ou un tapis n'ait été déclaré, miser plusieurs jetons (incluant la mise de vos derniers jetons) est un call si tous les jetons utilisés sont nécessaires pour couvrir le call et si en retirant juste un jeton de la plus petite valeur mise cela laisse moins qu'un montant de call.

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

1-A: A ouvre post-flop à 1200, Joueur B pousse silencieusement deux jetons de 1000. C'est un call car si on ne peut pas retirer de jetons sans passer sous le montant du call à 1200.

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

Exemple 2. Même exemple que le 1-B sauf que l'UTG+1 pousse un jeton de 1000 et cinq jetons de 100 silencieusement. En retirant 1 jeton de plus petite valeur (100) on reste au-dessus du montant nécessaire pour un call (1100). Par conséquent, cela tombe **sous le coup de la règle des 50%**. La relance minimum est de 600, 50% de 600 est 300. Comme UTG+1 a mis 1400 ou plus, il doit faire une relance complète à 1700.

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

Exemple 4. Mise multiple de tous les jetons. A) Si tous les jetons sont nécessaires pour payer, cela doit être traduit de la même façon qu'un joueur avec des jetons encore derrière (voir exemple 1).

B) Si retirer juste un jeton de la plus petite valeur laisse le montant du call ou plus, le joueur est à tapis sans se soucier de la règle standard des 50%.

Exemple 4-A: Joueur A ouvre à 1400, B pousse silencieusement son tapis, un jeton de 1000 et 3 de 500. C'est une mini sur-relance à 2800 d'après la règle des 50%. Le joueur B est à tapis à 2500.

Exemple 4-B: Joueur A ouvre 1400, B mise son tapis, un jeton de 1000 et 2 de 500. C'est donc un call d'après la règle des 50%; relance à partir de 2100... Pourtant le joueur B ne paie pas à 1400 mais est bien à tapis pour 2100 du fait que ce sont ses derniers jetons.

Règle 46: Jetons précédents non retirés, exemples

Situation 1: si les jetons précédents ne couvrent pas le call et sont laissés. Ex en THNL 25-50, la Grande blinde a mis 2 jetons de 25 et le bouton a relancé à 600 (550 de plus que la blinde).

1. Ajouter un seul jeton est un call (ajouter un jeton de 1000 aux deux jetons de 25)
2. Ajouter plusieurs jetons est un call si tous les jetons ajoutés sont nécessaires pour payer, par exemple ajouter 2 jetons de 500 ou 1 jeton de 500 et 1 jeton de 100 implique un call.
3. Ajouter plusieurs jetons est géré par la règle des 50% si au moins un des jetons ajoutés n'est pas nécessaire pour faire un call : ajouter un jeton de 1000 et un jeton de 500 fait une mise totale de 1550 qui est une relance car retirer le jeton de 500 laisse assez pour un call.

Situation 2: si les jetons précédents couvrent le call. Tout ajout de nouveaux jetons doit être géré des 50%. Ex. en THNL 506100, la grosse blinde met un jeton de 1000. La relance preflop est de 700, le jeton de 1000 couvre la relance donc l'ajout de jetons devra être réglé suivant la règle des 50%.

Situation 3: si les jetons précédents sont totalement retirés.

1. Enlever tous les jetons et ajouter un seul jeton est un call
2. Enlever tous les jetons et ajouter plusieurs jetons est géré selon la règle des 50%

Situation 4: si les jetons précédents sont partiellement retirés.

1. Enlever une partie des jetons et ajouter un ou plusieurs jetons est géré selon la règle des 50%

Situation 5:

Sans tenir compte de ce qui précède, une gestuelle combinant la mise et la reprise de jetons pourra être interprétée comme une mise de l'ensemble des jetons manipulés, et géré selon la règle des 50%.

Règle 47: Droit à la surrelance.

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

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

Joueur B fait tapis pour 125 total. Joueur C paie

Joueur D fait tapis pour 200 payé par Joueur E.

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

Exemple 1-A. A la fin de l'exemple 1 ci-dessus,

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

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

Exemple 2. Petits tapis multiples, la relance minimal est la dernière relance valide,

NLHE, Blindes 50-100. Post flop A ouvre 300 ; B fait tapis pour 500, C fait tapis pour 650, D fait tapis pour 800, E paie 800, quel est la relance minimale pour F ? L'ouverture à 300 est la dernière relance valable, la mise de relance minimale de F est donc de $800+300 = 1100$. Voir également la règle 43 Exemple 2 dans les Annexes Complémentaires.

Exemple 3. Petit "All-in", 2 scenarios.

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

Exemple 3-A. C'est 3500 en plus pour la BB qui n'a lui pas encore agi. La BB peut fold, juste payer ou relancer d'au moins 4000 pour un total de 11500. La BB paie juste. L'action revient à A qui a déjà agi et qui fait face désormais à une augmentation de +3500 qui n'est pas considérée comme une relance complète valide. A ne peut alors que fold ou call car il ne peut pas relancer.

Exemple 3-B. La BB relance du minimum soit +4000 à 11500. C'est désormais +7500 pour A et puisque +7500 est plus qu'une relance minimum complète, la sur relance est ouverte et A peut fold, call ou relancer !

Règle 51: Actions Verbales Contraignantes / Undercalls à son Tour de Parole

Exemple 1. NLHE, blindes 1000-2000. Post-flop, Joueur A fait une ouverture à 2000, Joueur B relance à 8000, Joueur C mise 2000 silencieusement. Joueur C a undercall la mise du joueur B. Par la règle 51-B, puisque Joueur B n'est pas le joueur ayant fait l'ouverture (c'est le joueur A) et que la main comporte encore plusieurs actions possibles, à la discrétion du TD, le joueur C peut être obligé de compléter entièrement sa mise ou autorisé à abandonner ses 2000 et coucher sa main.

Exemple 2. NLHE, blindes 1000-2000. Il reste 4 joueurs post-flop. Joueur A fait une ouverture à 8000, Joueur B mise silencieusement 2000. Par la règle 51-B, Joueur B a undercall la mise d'ouverture et doit obligatoirement faire un call complet à hauteur de 8000.

Exemple 3. NLHE, blindes 1000-2000. Post-flop, Joueur A fait une ouverture à 2000, Joueur B relance à 8000, Joueur C déclare "call/payé". Par la règle 51-A, Joueur C a fait une action verbale à son tour de parole, il devra obligatoirement payer la mise de 8000 du joueur B.

Règle 52-B : Montants de Mise Incorrect, Jeu en Pot-Limit

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

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

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

Règle 53-A : Action hors de son Tour de Parole (OOT)

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

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

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

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

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

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

Règle 53-B: Action Substantielle Hors de son Tour de Parole (OOT).

Un joueur oublié par une OOT doit défendre son droit à agir. S'il y a eu un délai raisonnable et que le joueur oublié ne s'est pas manifesté, l'action substantielle déclaré à sa gauche (Règle 36) est contraignante.

Le TD sera appelé pour savoir comment traiter la main du joueur oublié.

Exemple 1. NLHE, blindes 100-200. UTG (“under the gun”, premier à agir après la BB; Siège 3) mise 600. Le siège 4 est oublié quand le siège 5 paie 600 hors de son tour de parole (OOT). Le siège 6 réfléchit un moment puis fold. Il y a maintenant deux joueurs ayant agi avec des jetons engagés à gauche du siège 4. Deux joueurs et des jetons engagés définissent des actions substantielles (Règle35). Ainsi, le siège 4 a eu un délai raisonnable pour se manifester et signalé au croupier qu'il a été oublié. L'OOT et le call du siège 5 est désormais contraignant à cause de l'action substantielle hors de son tour de parole et le fold du siège 6 qui sera maintenu comme le veut la règle 58. Le TD sera appelé pour décider du sort de la main du siège 4.

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