

Texapoker x TDA 2024

En vert les particularités Texapoker 2024



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Règles 2024

Version 1.2 - 12 décembre 2024

VERSION LONGUE

Traduction française de Texapoker par François Lascourrèges

En rouge les modifications par rapport au TDA 2022

“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.

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 ;
- Contribuer au bon déroulement du tournoi **où tous les joueurs se sentent bien accueillis**

3. Terminologie et gestuelle officielles

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. 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 42](#)).

4. Identification des joueurs

Les joueurs doivent être clairement identifiables à tout moment. Le personnel du tournoi peut demander à un joueur de retirer tout élément (lunettes de soleil, capuche ou autre couvre-visage) qui empêche leur identification ou qui constitue une distraction pour les autres participants.

5. Téléphones et appareils électroniques

A. Les joueurs ne peuvent pas parler au téléphone à la table. Les sonneries, musique, images, vidéos, etc. doivent être inaudibles et ne pas déranger les autres. Ces appareils, outils, photographies, vidéographies et communications ne doivent pas créer de nuisance, retarder le jeu ou procurer un avantage compétitif, et sont soumis aux règlements de l'établissement et de la réglementation des jeux.

B. Usage des appareils électroniques à la table :

- **Les appareils électroniques sont tolérés lorsqu'ils sont posés sur le boudin ou sur le bord de la table. Tout autres appareils électroniques imposants type tablettes ou ordinateurs sont interdits.**

Interdiction lors de la donne :

- **Dès que le joueur reçoit ses cartes, l'utilisation des appareils électroniques est strictement interdite. Ils doivent être placés face cachée ou avoir leur écran éteint.**

Usage en dehors de la table :

- **Les joueurs peuvent consulter visuellement leur appareil électronique en dehors de la table, mais il est strictement interdit d'interagir avec celui-ci en ayant des cartes, quelle que soit la situation.**

Cette règle vise à garantir la fluidité et l'équité du jeu tout en tenant compte des besoins individuels. Toute infraction sera sanctionnée conformément au règlement de Texapoker.

C. Les joueurs avec des mains actives ne peuvent pas interagir ou utiliser un appareil électronique ou de communication. La définition de tels appareils peut inclure de nouvelles technologies et sera mise à jour par le TD.

D. Les applications de paris sportifs, les tableaux et autres outils de stratégie de poker ne peuvent pas être utilisés à la table. Les joueurs ne peuvent pas non plus recevoir ou utiliser des informations stratégiques provenant d'une autre personne ou d'une source externe.

Les infractions à la Règle 5 peuvent entraîner des sanctions conformément à la [Règle 71](#).

Texapoker interdit l'utilisation de logiciels tiers, tels que les solvers GTO (Game Theory Optimal) et les tableaux stratégiques, non seulement pour les joueurs, mais aussi pour les spectateurs dans toute la zone de jeu. Toute infraction à cette règle peut entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion du tournoi.

6. Langues officielles

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

Les événements proposés par Texapoker autorisent la langue du pays et l'Anglais uniquement et en table. Que les joueurs possèdent ou non des cartes. Le croupier et la table doivent être en mesure de comprendre tout ce qui se dit. Dans les casinos proches d'une frontière, la langue du pays frontalier peut être acceptée à table mais en dehors des coups. Par exemple à Sanremo, italien et anglais uniquement et Français autorisé entre les coups. A Hendaye, Français et anglais uniquement et Espagnol autorisé entre les coups.

Attribution de siège, fermeture et équilibrage des tables

7. 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 ses jetons actuels.

Lors d'un tirage manuel, lorsqu'un joueur tire sa place il accepte de jouer directement. Les joueurs ne peuvent pas décider de s'asseoir quand ils le souhaitent (il ne peut pas esquiver les blinds). Texapoker préconise un tour de pénalité si le joueur esquive les blinds.

8. Liste d'attente, Inscriptions tardives et Réentrées

- A. Il sera attribué une cave complète aux joueurs intégrant 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.
- B. Dans les tournois à réentrée, s'il est permis d'abandonner ses jetons pour racheter une nouvelle cave, les jetons abandonnés seront retirés du tournoi.

9. Besoins particuliers

Pour les joueurs ayant des besoins particuliers des dispositions adaptées pourront être prises dans la mesure du possible. Un aménagement particulier peut être demandé si le joueur le mentionne avant le tirage au sort de son siège ou avant un redraw.

10. Fermeture de tables

- 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 en Annexe](#)).

11. Équilibrage de table et arrêt du jeu

- A. Pour les jeux avec Flop et jeux mixtes, le joueur devant être de grosse blind sera déplacé pour payer la grosse blind dès que possible, y compris si cela le conduit à être de grosse blind seul et cela même si la grosse blind doit être 2 fois de suite au même siège. Le joueur déplacé ne pourra jamais être placé en petite blind.
En tournoi de Stud, le joueur sera déplacé par position, il sera placé à la place du dernier sortant.
- B. Dans les jeux mixtes (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. La table depuis laquelle un joueur est déplacé est désignée par une procédure prédéfinie.

D. Pour les tournois se jouant en table pleine, 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, lorsque la grosse blinde arrive au niveau d'un siège libre. ([Voir exemple en annexe](#)).

Pour les autres formats (6 max, turbos...) le choix appartient au Directeur de Tournoi. Il peut, sans problème, s'abstenir d'interrompre le jeu. Quand le nombre de tables diminue, les tables devraient être plus finement équilibrées, en respectant le choix du TD.

Pots et abattage (Showdown)

12. 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.

13. 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 65](#)). 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.

14. 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.

15. Abattage et défausse irrégulière

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 58](#)). 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.

16. 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 en Annexe](#)).

17. 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.

En cas de Check-Check River l'abattage se fera dans l'ordre du bouton.

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.

18. 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 payé 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 payé, ou s'il n'y a eu aucune mise à la River. ([Voir exemples en Annexe](#)).

19. Jouer le Board à l'abattage

Pour jouer le Board, les joueurs doivent tableur leurs cartes pour remporter une partie du Pot (Voir [règle 13-A](#)).

20. 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 s'il 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".

21. Pots extérieurs

Tous les pots extérieurs sont partagés séparément.

22. Contestation de mains et de pots

La lecture d'une main tablée peut être contestée jusqu'au début de la main suivante (voir [règle 23](#)). 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

23. Nouvelle main et augmentation de blind

Le nouveau niveau débute à l'annonce **du floor ou au signal sonore de la clock**. Le nouveau niveau de blind s'applique à la main suivante. 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 36](#)). **Si un nouveau niveau commence pendant le push du croupier, le croupier entrant distribuera une main au niveau précédent.**

24. Chip-Race, Color-Up 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.

25. 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 annoncés.
- C. Tous les joueurs ayant une main vivante doivent laisser en permanence leurs cartes visibles.
En plus des règles éditées dans le TDA, Texapoker impose obligatoirement le rangement par piles de 20 jetons des stacks encore en jeu dès 3 tables left; et ce, sur tous ses tournois.

26. Changement de jeu de cartes

Les changements de jeux de cartes 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 jeu.

27. Recaves (Re-buys)

Les joueurs ne peuvent manquer aucune main. Un joueur annonçant son intention de recaver avant une main doit jouer de cette main et s'acquitter du montant de la recave.

28. Demander à voir les cartes sans payer

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.

29. 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 30](#)). Un joueur timé a 30 secondes dont 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](#) et [règle 70](#).

Joueur présent pouvant recevoir des cartes

30. Être à son siège et main vivante

Pour que sa main soit vivante, un joueur doit être à sa place (*) quand la dernière carte de la donne initiale a été distribuée. Les joueurs qui ne sont pas à leurs sièges, ne pourront pas voir leurs cartes, elles seront ramassées immédiatement. Leurs blinds et ante sont perdues et mises au pot.

En Stud quand les cartes d'un joueur absent impliquent qu'il soit de "Bring-in" celui-ci doit être payé.

(*) "À sa place", signifie à portée de sa chaise. Cette règle n'est pas destinée à encourager les joueurs à se lever lorsqu'ils sont dans une main.

Texapoker aura la préférence de considérer un joueur "assis" lors de la première carte distribuée du paquet de cartes à la petite blind et non à la dernière comme ce que préconise le TDA.

31. 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.

Bouton et Blinds

32. Bouton mort

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

33. Éviter les Blinds

Les joueurs qui évitent intentionnellement de payer une blind devront être pénalisés ([Voir règle 71.A](#)).

Texapoker préconise un tour de pénalité.

34. Placement et mouvement du bouton

A. Si un mouvement incorrect du bouton est découvert avant qu'une AS (Action Substantielle) ne se produise, l'erreur sera corrigée. Cependant, si une AS a eu lieu, le jeu continuera. Par exemple : si le bouton est déplacé deux fois et qu'une AS a eu lieu, l'erreur sera maintenue et le bouton ne sera pas rétabli pour la main suivante. Tous les joueurs ont la responsabilité de surveiller le placement du bouton et de signaler s'ils voient une erreur (voir règle 2).

B. En Heads-up, la petite blind est au bouton, il reçoit la dernière carte. Il joue en premier pré flop 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.

Texapoker conserve les ante en H.U.

Règles de distribution

35. Fausse-donne (Misdeal) et jeux de cartes incorrects

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. Mauvais nombre de cartes données à un joueur (sauf [règles 37](#));
6. Avant une action substantielle ([règle 36](#)) donne d'une carte incorrecte (comme un joker ou en short-deck une carte entre 2 et 5) ;
7. Dans les jeux avec Flop, si l'une des 2 premières cartes distribuées est retournée ou 2 cartes quelconque sont exposées avant le flop 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 37](#)).

C. Après une fausse donne, la donne doit être recommencée de façon identique : le bouton ne bouge pas ; pas de nouveau joueur ; pas d'augmentation des blinds. Les cartes sont distribuées également aux joueurs sous le coup d'une pénalité et aux joueurs absents lors de la première donne **et ces derniers peuvent rejouer la nouvelle donne** (règle 30). **Les joueurs sous le coup d'une pénalité qui avait initialement reçu des cartes en recevront à nouveau, mais leurs cartes seront brûlées (main morte). La fausse donne et la nouvelle donne ne comptent que pour une seule main et non deux.**

D. Après une action substantielle (voir [36](#)), 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 AS, elle doit être traitée comme si c'était un morceau de papier (exception, jeu non conforme).

E. Jeu de cartes non conforme: si deux cartes identiques (même valeur et même famille) sont trouvées dans le paquet, le jeu est non conforme. 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 22](#)).

36. Action substantielle (AS)

Une action substantielle est soit :

- A. 2 actions avec au moins l'une qui engage des jetons (ceci exclut 2 checks ou 2 folds) ;
- B. Toute combinaison de 3 actions (check, bet, raise, call, fold). Le fait de poser les blinds n'est pas compté comme une action. Voir [règle 35-D](#) et [règle 53-B](#).

37. 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 au moins une carte manquante, sa main est déclarée morte.

38. 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 AS, 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 cartes est considéré comme un paquet normal, et une seule carte sera brûlée à chaque "street" ([voir exemples en Annexe](#)).

39. 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) et même si la dernière carte peut être identifiée, il faut appeler un floor. Le croupier devra mélanger les 4 cartes faces cachées, le floor choisit au hasard une carte qui deviendra la prochaine carte brûlée et 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 (retournées ou non) sont mélangées faces cachées, puis une carte est choisie pour devenir la carte brûlée. 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 continue 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 39 et procédure ([RP-5](#)), d'un paquet désordonné ([RP-4](#)) de cartes de tirage ou de cartes supplémentaires au Stud ([RP-10 H](#)), etc.

Le jeu : mises et relances

40. Méthodes pour miser : oralement et avec des jetons

- A. On peut miser par une annonce verbale ou en avançant des jetons. Si un joueur fait les deux, la première des 2 actions définit la mise. Si elles sont simultanées, une déclaration verbale claire et raisonnable prime, sinon c'est la mise avancée qui compte. 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](#). Voir [règle 57](#) et [les exemples en Annexe](#).
- 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.

41. Méthode de “Call”

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

- A. Annoncer “call” ou “payé” ;
- B. Avancer des jetons d’un montant égal à la mise ;
- C. Avancer silencieusement un jeton d’une valeur supérieur ;
- D. Avancer plusieurs jetons inférieurs à la mise, ou supérieurs à condition de respecter la règle 45 concernant les mises avec plusieurs jetons.

Avancer un jeton d’un montant largement inférieur à la mise (exemple en blind 1000/2000, payer une relance de 50 000 payé avec un jeton de 1 000) 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 qui peut tout à fait considérer que c’est un call du montant complet.

42. 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. En annonçant le montant total avant d’avancer les jetons.

⇒ Il est de la responsabilité des joueurs d’exprimer clairement leurs intentions.

43. 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” ou que le joueur soit à tapis ([règle 45-B](#)). Déclarer un montant ou avancer le même montant en jetons est traité de la même manière ([règle 40-C](#)).

Exemple : NLHE, la mise d’ouverture est de 1000, annoncer “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 en Annexe](#).

- 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.

44. Mise avec un jeton de grosse valeur (Overchips)

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 en Pot Limit).

45. 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 1 100 (relance de 700), C avance un jeton de 1 000 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 1 050 et B avance ses 2 derniers jetons de 1 000 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 43](#) 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 en Annexe](#).

46. 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" ([41](#) à [45](#)) s'appliquent de la façon suivante : 1. Si les jetons déjà posés sont insuffisant pour un call, et s'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% ([règle 43](#)). 2. Si les jetons déjà posés sont suffisants pour un 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, (règles [43](#) et [45](#)). Voir [exemples en Annexe](#).

47. 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 43](#)). Voir [exemples en Annexe](#).
- 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.

48. Nombre de relances autorisées

En no-limit et pot-limit, il n'y a pas de nombre de relances maximum.

En limit, le nombre de relances maximum doit être fixé par le règlement du tournoi, il s'applique même quand il n'y a que 2 joueurs dans le coup. Dans le heads-up final, le maximum ne s'applique plus.

49. 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](#).

50. 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. Ex: Joueur A annonce "relance" B fold immédiatement. B devrait attendre que le montant de la relance soit annoncé.

51. Déclaration contraignante, mise insuffisante (undercall)

- A. Les déclarations telles que "payé" ou "relance" engage le joueur à exécuter pleinement cette action. Voir [exemples en Annexe](#).

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 en Annexe](#)). Pour les mises et relances insuffisantes voir [règles 52](#).

(*) *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.

En HU, il n'y a pas d'undercall.

En pot multi, si le joueur met la somme exacte de la précédente relance, alors il y a undercall. Pour tout le reste il s'agit d'un call.

Attention une exception, si un joueur n'a pas de monnaie et a mis un jeton plus gros pour payer la précédente, et relance alors on peut faire un under call.

Ex : Blinds 100/200, raise 400, raise 1100, le joueur suivant n'annonce rien et met un jeton de 500, il n'a pas de monnaie, il s'agit d'un under call et on fera un retour de 100. Si il met un jeton de 1000, alors qu'il avait des 500, ça sera un call. L'under call est une exception, pas la règle.

52. Montant de mise ou de relance insuffisant

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 cours (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 passe, 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 51](#))

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 exemple en Annexe](#)).

53. Action prématurée (Action Out of Turn [OOT])

A. Pour toute action effectuée (checker, payer ou relancer) 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 ouverture ou relance change l'action, quand la parole revient au joueur ayant misé prématurément, il a toutes les possibilités : payer, relancer ou folder.

Un fold prématuré est définitif. [Voir Annexe](#).

B. Les joueurs oubliés lors d'une action OOT doivent se manifester et défendre leur droit à jouer. Si un joueur oublié ne s'est toujours pas manifesté après un temps raisonnable alors qu'une action substantielle a lieu ([règle 36](#)), alors l'action OOT est valide et obligatoire.

→ Le floor décidera la façon de gérer la main du joueur oublié en fonction des circonstances, la décision peut aller jusqu'à tuer la main ou contraindre le joueur à une action non-agressive. [Voir Annexe](#).

54. 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 RP-21 Répartir le pot](#).

- B.** Pré-flop une mise all-in d'un tapis inférieur à une blind **ou une small blind morte, n'affectent pas le calcul du pot. Toutes les mises "pot" ou "re-pot" pré-flop supposent que les blinds sont complètes. Exemple 1: PLO, 100-200 blinds, pas de SB, BB 200. Exemple 2: SB pose 100, BB est) tapis à 100. Dans les 2 exemples, le "pot" du premier joueur est à 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 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.

55. Déclaration d'action invalide

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

- A. "payé", c'est un check ;
- B. "relance", 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.

56. Miser en plusieurs fois (String Bets et String Raises)

Les mises et les relances (string bets) en plusieurs fois **ne sont pas autorisées. Ces mises impliquent des mouvements multiples où un joueur place une première mise puis retourne à son stack pour ajouter une nouvelle fois une mise.** Les croupiers doivent signaler les mises et relances posées en plusieurs fois (cf. règle [40](#) & [42](#)).

Les mises doivent être fluides, en un seul geste et sans prise d'information. Dans le cas où il y a une prise d'information le floor ou TD peuvent engager l'intégralité. Les intentions de faire tapis peuvent être engagées.

57. 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 (*). Ex: 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](#), [40](#) et [42](#)

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

58. Fold non-standard

Pendant le coup, jusqu'à la fin du dernier tour d'enchères, 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 15-B](#).

Un joueur qui fold alors qu'il peut checker verra sa main systématiquement brûlée et peut amener le croupier à appeler le Floor pour une pénalité de deux mains.

59. 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 toute expression du type "si ... (alors)"

B. Si le joueur A annonce "mise" ou "relance" et que B dit "payé" 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.

60. Compter le tapis d'un adversaire

Les joueurs, croupiers et floors doivent pouvoir estimer raisonnablement les tapis adverses ([règle 25](#)). Un joueur ne peut demander le compte précis qu'à son tour de jeu 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 49](#)). Le rangement des jetons en stack (cf. [règle 25](#)) améliore grandement la précision des comptages.

61. 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 45](#)).

62. Tapis avec des jetons cachés

Si un joueur mise son tapis et que des jetons cachés sont trouvés après qu'un autre joueur ait payé, le TD décidera si les jetons cachés sont en jeu (cf. [règle 49](#)). 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 payé le tapis.

Points divers

63. Visibilité des jetons lors des changements de table

Les joueurs ne peuvent pas détenir ou transporter des jetons sans qu'ils ne restent visibles. Un joueur qui dissimulerait des jetons, perdra ceux-ci et risquera la disqualification. Les jetons ainsi perdus sont sortis du jeu. Le TDA recommande de fournir des racks ou des sacs de transport si nécessaire.

64. Jetons perdus et retrouvés

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

65. 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.

66. 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.

Étiquette & Pénalités

67. Ne pas divulguer d'informations. Une main, un joueur

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.

68. 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](#)

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

70. Comportement incorrect

Tout comportement inconvenant peut entraîner l'application de sanctions prévues à la [règle 71](#). Quels exemples non-exhaustifs de comportement à prohiber : retarder le jeu de façon répétée ; toucher inutilement un autre joueur, ses cartes ou ses jetons ; jouer régulièrement avant son tour ; maintenir ses cartes ou ses jetons peu visibles ou difficiles à compter ; poser ses mises hors de portée du croupier ; se conduit grossièrement ; avoir une hygiène repoussante ; bavarder avec excès.

71. Avertissement, pénalité et disqualification

- A. La liste non exhaustive de sanctions possibles comprend : les avertissements verbaux, une ou plusieurs "mains de pénalité" ou "tours de pénalités" 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 (lui 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 joueurs absents ou sous le coup de pénalité peuvent être éliminés si leur tapis est totalement absorbé par le prélèvement des blinds et antes.
- B. Une pénalité peut être demandée pour comportement incorrect (cf. [règle 70](#)), tablage des cartes avant la fin du coup, jeter de ses cartes, non-respect de la règle "une main un joueur", **utilisation inappropriée d'appareil électronique ou d'outils stratégiques**, ou tout incident similaire. Une pénalité sera donnée pour jeu passif (soft play), propos injurieux, **esquive des blinds**, comportement perturbateur ou tricherie.
- Checker en ayant le jeu max unique, quand le joueur est le dernier à agir n'est pas forcément une violation de la règle du jeu passif (soft play),
→ Le jugement du TD s'applique en fonction de la situation.
- 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 tournoi.

Parole prématurée : Si un joueur parle avant son tour de parole, c'est une faute de jeu pénalisable qui évolue dans le tournoi.

Début de tournoi (période d'entrée tardif) :

- PREFLOP ; action sans jetons = 0 pénalité, action avec jetons = 0 pénalité
- POSTFLOP ; action sans jetons = 0 pénalité, action avec jetons = 2 pénalité

Milieu de tournoi (avant les ITM) :

- PREFLOP ; action sans jetons = 0 pénalité, action avec jetons = 2 pénalité
- POSTFLOP ; action sans jetons = 2 pénalité, action avec jetons = 2 pénalité

Fin de tournoi (après les ITM) :

- PREFLOP ; action sans jetons = 2 pénalité, action avec jetons = 4 pénalité
- POSTFLOP ; action sans jetons = 2 pénalité, action avec jetons = 4 pénalité

Cette précision est une ligne directive, la décision reste à l'appréciation du floor.

Si un joueur quitte la table avant son tour de parole, il écope de 2 mains de pénalité, immédiatement, dès son retour. Un joueur recevant 2 mains de pénalités ou moins peut rester à la table. Au-delà, il doit la quitter.



Procédures Recommandées

Version 1.0 - 9 octobre 2024

Les procédures recommandées du TDA sont des propositions de méthode visant à réduire les erreurs et améliorer la gestion des événements. Elles s'appliquent également dans les situations où il y a trop de cas particuliers pour définir une règle générale. La décision la plus juste dans ces cas peut consister à tenir compte de plusieurs règles, apprécier les circonstances et se référer avant tout à la règle 1.

RP-1. Bouton All-In

Le bouton All-In indique clairement un joueur à "tapis". Le croupier placera un bouton All-In de façon parfaitement visible de tous, devant un joueur ayant misé son tapis. Seul le croupier conserve et manipule les boutons All-In.

RP-2. 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.

RP-3. 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.

Les casinos partenaires de Texapoker autorisent les joueurs à disposer sur la table uniquement un Cover card (moins grand qu'une carte de poker). Tout autre objet est strictement interdit.

RP-4. Paquet de cartes mélangé par accident

Lorsque le paquet de cartes tombe par accident pendant le coup et que les cartes sont mélangées :

- A. En priorité essayer si possible de reconstituer le paquet dans son ordre original ;
- B. 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 ;
- C. 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).

RP-5. 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 :

- 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.

RP-6. Déplacement rapide des joueurs

Lors des équilibrages ou fermetures de table, les joueurs doivent être déplacés rapidement, afin 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 [10](#), [11](#) et [63](#))

RP-7. Organisation des relèves 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.

RP-8. 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, toutes les mains comptent pour le même temps prédéfini au regard de l'horloge du tournoi, indépendamment de la durée réelle de chaque main. **La norme du TDA est de 3 minutes par main au maximum.**

Exemple : lors de l'annonce, il reste 17mn30 à jouer dans ce niveau, au début de la main suivante l'horloge est réglée sur **14mn30** puis **11mn30** pour la main suivante et ainsi de suite.

Texapoker préconise 3mn par main a la bulle des tournois de qualité Épique est supérieur, 2mn sur les tournois de qualité Inhabituel et Rare et pas de stop clock sur les turbos. [Voir charte qualité des tournois Texapoker.](#)

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.

RP-9. 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.

RP-10. Procédures de donne en tournoi de Stud

A. Lorsque l'une des 2 premières cartes fermées d'un joueur est dévoilée, cette carte devient sa 3^e carte ouverte. Même si cette carte l'oblige à payer le "Bring-In".

B. Si la 7^e carte d'un joueur est flashée par le croupier, elle sera remplacée s'il y a encore des actions possibles. La 7^e carte doit être distribuée face cachée même si aucune action n'est possible et dans une situation de All-In où le joueur à tapis n'est pas le premier à devoir dévoiler sa main.

C. Si un joueur n'est pas à son siège lors de la donne, sa main sera morte ([règle 30](#)). La 4^e 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'ante, 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 passer.
- F. Les mises ne sont pas doublées quand il y a une paire affichée à la 4^e street.
- G. Pour les cartes prématurées en Stud voir procédure [RP-5-D](#).
- H. Procédures pour la 7^e street lorsqu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans le paquet. Si avant de donner la dernière carte, il n'y a plus assez de carte dans le paquet (nombre de joueurs + carte brûlée + dernière carte non distribuée) procédez comme suit :
 1. S'il manque moins de 3 cartes ajoutez au talon les cartes brûlées aux tours précédents (4, 5 et 6e streets) mélangez et coupez, brûlez une carte puis donnez une carte à chaque joueur.
 2. S'il manque plus de 3 cartes au paquet, conservez ce paquet, le croupier brûlera une carte puis placera la carte suivante ouverte au centre de la table qui sera commune à tous les joueurs.
 3. S'il y a moins de 3 cartes restantes dans le talon, récupérez les 3 cartes brûlées, mélangez-les avec le talon, coupez, brûlez une carte et sortez une carte commune.
 4. S'il y a une carte commune à la 7e street, le premier à jouer sera le même joueur qu'à la 6e.

RP-11. Format à Ante et pas de réduction d'Ante

Pour les tournois avec un seul joueur qui paye l'ante, il est recommandé d'appliquer, le format Big Blind Ante (BBA) avec Big Blind prioritaire. Dans la progression du tournoi, les Antés ne devraient jamais être réduits (même en table finale).

RP-12. 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 49 \(accepter l'action\)](#) s'applique toujours. Les Color-ups doivent être faits régulièrement pour faciliter le comptage des tapis.

Texapoker ne souhaite pas annoncer le montant des mises ou relances à chaque action. Nous préférons annoncer les actions : call, bet, raise, fold. Et dans les actions de bet ou raise, le croupier doit uniquement ouvrir la mise pour la lisibilité. Seul un joueur dont c'est le tour de parler peut demander le montant de l'action, également en situation de All-in.

RP-13. Gestion du pot dans les jeux à pot partagé

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

RP-14. 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.

RP-15. Communication appropriée entre membres du staff

- A. 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.
- B. Les croupiers doivent informer les floors des infractions à la règle 2 (responsabilité des joueurs) qu'elles soient effectives ou supposées. En particulier les comportements discriminatoires ou blessants à l'encontre de joueurs ou de membres du personnel.

RP-16. 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.

RP-17. Procédure de mise dans les jeux en “Draw”

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

RP-18. 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.

RP-19. Réduire les pertes de temps (Stalling)

L'organisateur de tournoi doit annoncer clairement l'intention de réduire les pertes de temps inutiles, les joueurs doivent comprendre clairement qu'on attend qu'ils jouent sans retarder le jeu.

Il est conseillé à chaque organisateur d'établir ses propres méthodes créatives pour éviter les temporisations volontaires.

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 des chronomètres aux tables, etc.

RP-20. Cartes prêtes pour le mélange

Au début du tournoi ou à la fin d'une pause, dans la minute qui précède le début ou la reprise du jeu, le floor doit annoncer « Dealers, préparez vos paquets ». Lorsque au moins deux joueurs sont présents à la table, le croupier doit faire la première partie du mélange avec une “salade” (wash) et ensuite regrouper les cartes faces cachées pour qu'elles soient prêtes à être mélangées au début du niveau.

RP-21. Répartir le Pot

Le pot ne sera compté que dans les événements à limite du pot (pot-limit). Sur demande, le pot peut être étalé (spread) afin d'améliorer la visibilité des jetons. [Voir également la règle 54 : Taille du Pot et Mises à Limite du Pot.](#)

RP-22. Mises avec des objets sans valeur nominale (Jetons bounty, jetons time, etc.)

Les objets d'action sans valeur nominale (comme les jetons bounty, les jetons time, etc.) doivent être d'une taille différente de celle des jetons de mise standard. Miser avec ces objets sera interprété conformément à la politique interne ou à la [règle 1](#), et pourra être considéré comme un call ou un all-in à la discrétion du TD.



Annexe : exemples

Version 1.0 - 9 octobre 2024

“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.

Règle 10 : Fermeture de table

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 cartes de placement aux joueurs, mélangez les face-cachée et formez une pile. Le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur, les cartes de placement sont données aux joueurs en partant de la carte la plus haute.

Règle 11-D : Équilibrer les tables et arrêter le jeu

Exemple : NLHE à 9 joueurs par table, à la table A il reste 5 joueurs, la table qui comporte le plus de joueurs est la table B avec 8 joueurs. Le jeu s’arrête à la table A, lorsque la grosse blind arrive sur une place libre.

Règle 16 : 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 privatives 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, le 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, le joueur A (le plus petit tapis) fait All-In, il est payé 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) puisque 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, le 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 1 000 et C paye. Vu que B et C ont toujours des jetons et qu’il reste la River à venir avec des mises toujours possibles, ne montez pas les cartes.

A la River B et C “check” : il n’y a plus de mise possible, retournez maintenant toutes les mains (A, B et C) finalisez le coup. Attribuez d’abord le pot extérieur 2 000 entre B et C, puis attribuez le pot principal.

⇒ Ne laissez pas les cartes du joueur A face cachée pendant l’attribution du pot extérieur.

Règle 18 : 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 "payé 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 1 000, B suit, C relance à 5 000, 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. Le 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 payé pour voir et ont conservé leurs cartes. Le joueur D (qui avait payé 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 38 : Carte brûlée après une action

Exemple A : NLTH blinds 50-100. Les cartes sont distribuées à tous les joueurs, les blinds sont aux sièges 1 et 2. Le siège 3 (UTG) passe 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 passe 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 3^e carte du siège 5 "remplace la carte brûlée" et sortir le Flop sans brûler de carte.

Règle 40-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 1 : NLTH, En Heads-Up à la River. Le Joueur A déclare "quarante-deux mille" mais ne pose qu'un jeton de 5 000. Tout le monde à la table n'a pas entendu l'annonce. B pose 5 000 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 5 000. Dans ce type de situation confuse et contradictoire, le TD rendra la décision la plus équitable possible au regard de la règle 1. 

Règle 43 : 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 3^e - 4^e - 5^e - 6^e - 7^e 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.

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 payé. 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 45 : 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 43](#))
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 : le 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 43](#)) : 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 43](#), 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 : le joueur A ouvre à 1 400, B (à qui il reste de nombreux jetons) avance un jeton de 1 000 et trois de 500, sans rien annoncer. Il s'agit d'une relance minimale obligatoire à 2 800, en application de la règle des 50% ($1\ 400 + 50\% = 2\ 100$).

Exemple 4-B : même ouverture à 1 400, B avance un jeton de 1 000 et deux 500. Il s'agit d'un call, la relance étant inférieur au seuil de 50% ($2\ 100$).

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

Règle 46 : 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.

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 :
 - a. Poser deux jetons de 500 sur les deux 25 ;
 - b. 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 45](#)) 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 45](#), 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 **ne couvrent pas la mise et** 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 de la mise précédente (**qu'ils couvrent ou non le montant de la mise à suivre**) :

Reprendre une partie des jetons (retirer un 25 en laissant l'autre et ajouter de nouveaux jetons) est une mise à jetons multiples ([règle 45](#)), c'est un call si inférieur à 50%, 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 45](#)). NLTH 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 45](#)). **Cela s'applique que le premier jeton de 1 000 soit retiré ou laissé tel quel.**

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 45](#)).



Règle 47 : Relance bloquée et relance autorisée

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

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

Exemple 1-A : A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, le joueur A paie 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 payer ou passer.

Exemple 1-B : A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, le joueur A relance de 100 de mieux pour un total de 300. Joueur-C qui a déjà payé 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 : passer, payer ou relancer.

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 le 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.

Le joueur F peut soit payer 800 ou relancer à 1100 minimum. Voir [règle 43 exemple 2](#) dans cet Annexe.

Exemple 3 : All-in d'un petit tapis, 2 scénarios.

NLHE, blinds 2 000-4 000. Pré-flop : le joueur A paye les 4 000 de la BB. B passe et C fait tapis pour un total de 7 500 (soit 3 500 en plus des 4 000 de la BB). Les autres joueurs passent y compris la SB.

Exemple 3-A : C'est 3 500 de plus pour le joueur en BB qui n'a pas encore joué. Il peut passer, juste payer les 3 500 ou relancer d'au moins 4 000 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 passer ou suivre 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 4 000, pour un total de 11 500. Pour le joueur A, la relance est maintenant de 7 500. Cette relance étant supérieure à la relance minimum valide, elle lui permet de sur-relancer, il peut maintenant, passer, payer ou relancer.



Règle 51 : Mise insuffisante à son tour de parole (Undercall)

Exemple 1 : NLHE, blinds 1 000-2 000. Post Flop, le joueur A ouvre à 2 000, B relance à 8 000, C avance 2 000 sans annonce. C a sous-estimé la mise de B. En application de la règle 51-B, 8 000 n'est pas la mise d'ouverture et il y a plus de 2 joueurs dans le coup, le TD devra décider si le joueur C doit compléter le call à 8 000 ou s'il est autorisé à laisser les 2 000 dans le pot et passer.

Exemple 2 : NLHE, blinds 1 000-2 000. Post Flop il reste 4 joueurs. Joueur-A ouvre à 8 000. B avance 2 000 sans annonce. En application de la règle 51-B, joueur-B a sous-estimé la mise d'ouverture, il doit compléter son call à 8 000.

Exemple 3 : NLHE, blinds 1 000-2 000. Post Flop, A ouvre à 2 000, B relance 8 000, C annonce "payé" (ou "call"). En application de la règle 51-A, le joueur C a fait une annonce verbale à son tour de parole et doit payer la mise totale de 8 000.

Exemple 4 : NLHE, blinds 200-400. Ouverture à 400, le joueur A relance à 1 200, joueur B avance silencieusement un jeton de 500, le croupier informe B que c'est 1 200 et B se couche. A la discrétion du TD, B perd 400 et 100 sont restitués.

Règle 52-B : Montant de mise incorrect en Pot-Limit

Exemple 1 : PLO, blinds 500-1 000. Au Flop le pot totalise 10 500. Le joueur A veut miser le pot et demande un compte au croupier qui répond "neuf mille cinq cents". A pose 9 500. B passe et C paye les 9 500. Une action substantielle a eu lieu après la mise initiale erronée. Le croupier réalise alors que le montant du pot est de 10 500. Le montant indiqué était inférieur au pot et qu'il a eu une action substantielle, la mise de 9 500 est contraignante et ne sera pas modifiée.

Exemple 2 : Contexte identique à l'exemple 1 ci-dessus, le joueur B passe, à ce moment-là le croupier réalise que la mise "pot" aurait dû être de 10 500. L'erreur ayant été remarquée avant une action substantielle, A doit compléter sa mise pour un montant total de 10 500.

Exemple 3 : PLO, blinds 500-1 000. Au Flop, le pot totalise 10 500. Le joueur A demande le montant du Pot. Le croupier annonce "onze mille cinq cents". A mise 11 500. B passe, C et D payent 11 500. 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 10 500 pour tous les joueurs ayant misé ou payé les 11 500.

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



Règle 53-A : Action prématurée

Exemple 1 : NLHE blinds 50-100. Après le Flop, le siège 3 ouvre à 300, le siège 4 passe, 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 paye ou passe, 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 : passer, payer 600, relancer 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.

- 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 : passer, payer 300, ou relancer de 600 ou plus.



Règle 53-B : Action substantielle anticipée

Un joueur oublié lors d'une action anticipée doit défendre son droit de jouer. Si un temps raisonnable s'est écoulé et que le joueur oublié ne s'est pas exprimé avant qu'une action substantielle ait lieu à sa gauche, l'action anticipée sera contraignante (cf. [règle 36](#)).

→ Un floor devra être appelé pour décider de la façon de traiter la main du joueur oublié.

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 avant son tour. Le siège 6 réfléchit un instant et passe. 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 36](#)). De plus, le joueur au siège 4 a eu un temps suffisant pour s'exprimer et signaler qu'il a été oublié. 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 joueur oublié.

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

→ Un floor doit être appelé pour prendre une décision concernant la main du joueur oublié.

Règles Supplémentaires Texapoker

Knockout progressif (KOP)

- Les jetons KO Prog doivent toujours être disposés devant les joueurs légèrement à gauche.
- Excepté à la demande du croupier ou du floor, les joueurs ne sont pas autorisés à toucher les KO Prog.
- Lorsqu'un joueur est éliminé par minimum 2 autres, le croupier se doit d'appeler le Floor pour la répartition du KO Prog.
- Lorsqu'un joueur élimine plusieurs adversaires sur une même main, le Floor prend la somme des Bounty remportés et dépose la moitié sur le progressif et l'autre dans la poche. Le bounty indivisible ira toujours à l'avantage de la poche et dans un second temps dans l'ordre du bouton.
- Dans le cas particulier d'un joueur qui élimine plusieurs adversaires, la totalité des KO prog doivent être réunis et ensuite divisés.

Satellite Hit&Run (Objectif jetons)

- Sat Hit&Run : En atteignant le nombre de jetons défini, vous obtenez votre ticket pour le tournoi « cible »
- Sat Hit&Run : Vous sortez alors du tournoi et votre reliquat de jetons est distribué entre les autres joueurs de la table ayant reçu des cartes au début de la main. La distribution s'opère à partir de la première place à gauche du bouton.
- Sat Hit&Run : Un joueur qui, en récupérant un reliquat, atteint le nombre de jetons défini obtient également son ticket.
- Sat Hit&Run : Le ou les joueurs éliminés sur une main ne peuvent prétendre à récupérer un reliquat de jetons.
- Sat Hit&Run : En HU final un joueur ne peut pas prétendre à remporter un ticket (dans le cas où il reste un ticket) plus du cash. Dans ce cas, le vainqueur remporte le ticket et l'adversaire perdant, le cash, s'il y en a.

Divers

- Concernant les fins de day et la mise en sac : contrôle avec pièce d'identité ou Player's Card.
- Table Finale Main Event – High Roller & multi-day : les téléphones portables sont interdits et doivent être entreposés dans une boîte.
- Re-entry Texapoker : un joueur qui souhaite re-entry est toujours prioritaire sur un joueur en liste d'attente. Dans des cas où la liste d'attente est très importante nous pouvons répartir 2 joueurs de liste d'attente pour 1 joueur en re-entry.

Règlement Réservations Texapoker

Vous souhaitez participer à l'un de nos tournois, mais les restrictions gouvernementales étant strictes, nous ne pouvons contenter tous les joueurs. Dans ce cadre, merci de lire attentivement le règlement qui suit, ce qui vous permettra de retrouver le goût des cartes.

- Un joueur qui règle son inscription auprès de la caisse ou en ligne, avant la fin du 1er niveau et qui a réservé sa place ou non sur le site texapoker.net, se garantit de jouer le tournoi. Sa place n'est pas bloquée cependant il sera privilégié et bénéficiera d'un accès rapide jusqu'à la fin des inscriptions tardives.
- Un joueur qui réserve sur le site texapoker.net, mais qui n'a pas réglé son inscription, voit son siège réservé jusqu'à la fin du 1er niveau (ou la valeur des niveaux suivants pour les superstack). Une fois ce délai passé, il est transféré en liste d'attente.
- Un joueur qui n'a pas réglé son inscription au préalable et qui n'a donc pas réservé sur le site texapoker.net, doit attendre la fin du 1er niveau pour pouvoir intégrer le tournoi (dans la limite des places disponibles et après validation du Floor).
- Concernant les tournois avec plusieurs Day1, un joueur ne peut réserver que sur un seul jour.
- Un joueur éliminé sur un day 1A, par exemple, est prioritaire pour re-entry sur un autre jour. Dans ce cas, il doit prévenir le Floor responsable, une fois éliminé du tournoi.
- Le Floor responsable du tournoi a toutes les latitudes pour organiser au mieux le suivi et la mise en place de l'opération.

Charte de qualité des tournois Texapoker

Qualité	Type / Durée effective / Niveaux	BB Garanti* jusqu'à la TF	Format**	Bulle	Redraw Avant TF	Shot Clock
Commun	½ jour ~5/7h 15/20 mn	-	10/9 max	-	-	-
Inhabituel	1 jour ~10/12h 20/25 mn	15 BB	10/9 max	Stop 2mn par main	2 tables (100 entrées mini)	-
Rare	2 jours ~20/24h 30/40 mn	20 BB	9/8 max	Stop 2mn par main	2 tables (100 entrées mini)	Oui (buy-in 500€ mini)
Epique	3 jours ~30/36h 40/50 mn	25 BB	9/8 max	Stop 3mn par main	4 tables et 2 tables	Oui (buy-in 500€ mini)
Légendaire	4 jours ~40/48h 60/75 mn	35 BB	8 max	Stop 3mn par main	4 tables et 2 tables	Oui
Mythique	5 jours ~50/60h 90/120 mn	45 BB	8 max	Stop 3mn par main	4 tables et 2 tables	Oui

*Pas de BB Garanti sur les Day 1 turbo. **Le passage à 9 par table se fera après les entrées tardives. Sur les tournois à 25 min et plus, les niveaux sont réduits de moitié arrondi à 5 min au supérieur à 3 joueurs restants de tous les tournois. Le directeur du tournoi se réserve le droit de modification pour le bon fonctionnement du tournoi et l'expérience joueur.

Règlement Shot Clock Texapoker

1. Introduction de la Shot Clock

Lors des tournois Texapoker la shot clock est prévue sur des tournois au minimum au buy-in de 500€ et sur des tournois de qualité Rare.

- ITM : On introduit les Shot clocks et cartes Xtras-Time à la première pause après les ITM.

2. Activation du Chronomètre

- Démarrage : Les croupiers activent la Shot Clock une fois le deal terminé.
- Temps de Réflexion : Le chronomètre commence pour un joueur après un temps de réaction naturel et sans interruption.

Exemple : Si un joueur consulte ses cartes et mise de façon fluide, son « free time » est intégré dans le flux du jeu.

3. Temps d'Action

- Pré-Flop : Chaque joueur dispose de 15 secondes pour effectuer sa première action.
- Xtras-Time : Les joueurs disposent de 30 secondes pour agir à chaque étape.

4. Annonce des Mises

- Pause de la Shot Clock : Pendant son action si un joueur souhaite avoir des informations sur l'action précédente, le croupier met la shot clock en pause, compte et annonce la mise ou relance (y compris le "All In") avant de relancer le chronomètre du joueur.

5. Organisation des Jetons

- Piles de 20 : Tous les jetons doivent être empilés par 20 pour faciliter la gestion pendant le tournoi.

6. Déplacements et Cartes Xtras-Time

- Changement de Table : Lorsqu'une table est dissoute, les joueurs doivent garder leurs cartes Xtras-Time et leurs jetons bien visibles durant leur déplacement vers leur nouvelle place.

7. Distribution des Cartes Xtras-Time

- Attribution : Les joueurs reçoivent des cartes Xtras-Time à des étapes définies, selon le niveau ou le nombre de joueurs restants (comme précisé en annexe).

8. Visibilité des Xtras-Time

- Sur la Table : Les cartes Xtras-Time doivent rester visibles sur la table durant tout le tournoi.

9. Utilisation des Xtras-Time

- Perte automatique : Si le chronomètre d'un joueur atteint zéro, il perd une carte Xtras-Time. Le croupier demande au joueur de remettre le nombre d'extensions utilisées après son action.
- Pas de Gestion Manuelle : Les joueurs ne sont pas tenus de mettre une carte Xtras-Time dans le pot en temps réel.

10. Chronomètre à Zéro sans Xtras-Time

- Main déclarée : Si le chronomètre atteint zéro et que le joueur n'a plus de cartes Xtras-Time, sa main sera déclarée "fold" ou "check" (si aucune action préalable n'était en cours). Le croupier informe le joueur des 5 dernières secondes.

11. Continuité de la Shot Clock

- Inaltérable : Une fois instaurée, la Shot Clock sera en place jusqu'à la fin de l'événement, sans suspension.

12. Report des Xtras-Time Non Utilisés

- Tournoi Multi-day : Les cartes Xtras-Time non utilisées à la fin de la journée sont placées dans le sac de jetons du joueur et reportées pour le jour suivant. Elles doivent être traitées aussi sérieusement que les jetons du tournoi, sous peine de sanctions, voire de disqualification.

13. Infractions et Abus de la Shot Clock

- Sanctions pour Ralentissement : La Shot Clock accélère le jeu, et les abus de temps peuvent entraîner des pénalités pour ralentissement volontaire.

14. Conflits de Timing

- Résolution des Litiges : En cas de conflit sur le timing, l'avantage revient toujours au joueur.

15. Nombre de cartes Xtras-Time

Lors de l'introduction de la shot clock 6 cartes Xtras-Time seront données par joueurs, ensuite 4 cartes supplémentaires par redraw (4 tables, 2 tables et TF), ainsi qu'à 3 joueurs lors de la réduction du temps des niveaux avec 4 cartes.

Ces règles garantissent un tournoi fluide et rythmé, en respectant l'équité et en gérant le temps de manière stratégique pour tous les joueurs.



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Légifrance

Le service public de la diffusion du droit

Réglementation des jeux dans les casinos Français

Arrêté du 14 mai 2007 relatif à la réglementation des jeux dans les casinos.

Version en vigueur au 15 novembre 2020

Section 2 : Règles applicables à l'organisation des tournois de poker. (Articles 57-5 à 57-13)

Article 57-5 : Organisation de tournois de poker avec mise en jeu de lots.

Modifié par Arrêté du 29 juillet 2011 - art. 9

Les casinos peuvent organiser des tournois de poker, avec mise en jeu de lots, dans leur salle de jeux ou dans des locaux présentant les mêmes garanties de sincérité et de sécurité des jeux.

Lorsque les tournois sont organisés dans les locaux annexes aux salles de jeux, les garanties de sécurité et de sincérité des jeux doivent être les mêmes que celles offertes dans les salles de jeux.

Les conditions d'organisation du tournoi doivent être portées à la connaissance du Ministre de l'Intérieur (service central des courses et jeux de la direction centrale de la police judiciaire), du préfet au moins vingt et un jours à l'avance par le directeur responsable qui leur en communique les modalités du règlement dans les mêmes délais. Lorsque des tables de poker supplémentaires sont installées, le plan d'implantation de ces tables est également communiqué dans ce délai en complément des éléments précités.

Pour les tournois, du personnel supplémentaire peut être recruté temporairement par le casino, à la condition d'en informer le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire

territorialement compétent au moins 21 jours à l'avance en lui transmettant un dossier conforme à celui prévu à l'article 15 du présent arrêté pour chaque employé.

Les mineurs, même émancipés, et les personnes dont le Ministre de l'Intérieur a requis l'exclusion des salles de jeux ne peuvent en aucun cas être admis à participer à ces tournois.

Article 57-6 : Constitution des lots.

Modifié par Arrêté du 6 décembre 2013 - art. 18

Les lots attribués aux gagnants sont obligatoirement en espèces et/ou en achat de cave pour un autre tournoi, au minimum d'une valeur égale au total des sommes engagées par les participants pour l'achat de leurs caves, sous déduction de la retenue au profit de la cagnotte (4%).

Pour les tournois organisés initialement sans recave, les casinos peuvent toutefois proposer une "recave" unique, dite "bonus dealers". Dans ce cas, le montant de la "recave" est limité à 20 % du montant de la cave initiale, en contrepartie de 20 % du nombre de jetons initial. Cette recave ne contribue pas à la constitution des lots, mais demeure soumise à la retenue au profit de la cagnotte.

A titre promotionnel, les casinos organisateurs peuvent apporter une participation complémentaire à la constitution des lots, également en espèces ou en nature. En aucun cas la participation complémentaire apportée par les casinos organisateurs ne peut dépasser un montant de 250 000 euros.

Article 57-7 : Compétitions.

Modifié par Arrêté du 6 décembre 2013 - art. 19

Un tournoi de poker, est organisé sous la forme d'une compétition dans laquelle tous les joueurs commencent avec le même nombre de jetons. Lorsqu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé de la compétition.

Le tournoi s'achève lorsqu'un joueur a gagné tous les jetons. Le tournoi peut consister en :

- un tournoi multitable sans rachat de cave ;
- un tournoi multitable à "rachat" qui permet aux joueurs de se recaver pour un montant limité. Ces rachats ne peuvent être effectués qu'en première partie de tournoi selon les modalités fixées par le règlement du tournoi.
- un tournoi à table unique auquel ne peuvent participer au maximum par séance que dix joueurs pour le texas hold'em poker et que neuf joueurs pour le Omaha poker. Ce tournoi peut porter sur une ou sur plusieurs séances.

L'inscription à un tournoi de Texas Hold'em poker est strictement réservée aux personnes majeures et non interdites de jeu. La direction du casino organisateur peut de même refuser l'inscription au tournoi aux personnes ayant fait l'objet d'une limitation volontaire d'accès avec cet établissement. L'inscription à un tournoi de poker impose l'achat de la cave initiale.

Une préinscription ou inscription est admise par personne et par tournoi. Toutefois, le règlement du tournoi peut prévoir qu'un joueur éliminé du jeu puisse se réinscrire, en première partie de tournoi, et dans des conditions identiques à celles de son inscription initiale. La préinscription, inscription ou réinscription ne peut être cédée à un tiers, même à titre gracieux.

Les demandes d'inscription sont formalisées par un bulletin comportant au minimum les renseignements relatifs à l'état civil et l'adresse de la personne.

Les inscriptions sont validées par le casino qui procède aux vérifications d'usage avant de les enregistrer. Un récépissé valant admission à participer au tournoi est ensuite remis au joueur.

En remettant ou en transmettant leur formulaire d'inscription au tournoi dûment signé et approuvé au casino, les candidats en acceptent sans réserve les présentes règles. Les bulletins d'inscription sont conservés par l'établissement organisateur à des fins d'archivage.

Les gagnants doivent présenter un document d'identité valide pour percevoir leur prix.

Le jeu en équipe, les remplacements et le jeu assisté par un tiers ou un artifice technique sont interdits. Les salariés du casino et les personnels agréés ne peuvent pas participer en tant que joueurs aux tournois.

Article 57-8 Programmation du tournoi.

Modifié par Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 6

Les dates et horaires des tournois peuvent être modifiés ou annulés par le directeur responsable qui en informe le chef du service de la direction centrale de la police judiciaire territorialement compétent au minimum 72 heures à l'avance.

En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave dans les conditions de l'article 57-9 du présent arrêté, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement de leur droit d'inscription et de leur cave, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

En cas d'annulation ou d'arrêt du tournoi pour motif grave dans les conditions de l'article 57-9 du présent arrêté, les inscrits ne peuvent prétendre qu'au remboursement de leur droit d'inscription et de leur cave, à l'exclusion de toute autre somme ou dommages-intérêts.

Article 57-9 : Sécurité et sincérité du jeu durant le tournoi.

Le directeur du tournoi peut expulser temporairement ou définitivement du tournoi un participant dont le comportement serait de nature à perturber le déroulement de la partie en se rendant coupable de manœuvres frauduleuses durant le tournoi ou en occasionnant du scandale. Dans cette dernière hypothèse les droits d'inscription ou les caves mises hors jeu, ne sont pas remboursés, sans préjudice de poursuites judiciaires.

Toute tentative faite pour compromettre ou altérer le déroulement du tournoi sera passible d'exclusion, sans préjudice de poursuites judiciaires. Le directeur du tournoi peut suspendre ou arrêter un tournoi lors de son déroulement pour motif grave. Il veille à préserver les intérêts des joueurs encore en lice.

Toutes les décisions concernant, d'une part, l'organisation, l'ordonnancement, l'interprétation des règles du tournoi et, d'autre part, le droit à participer des joueurs incombent au directeur du tournoi.

Les décisions prises par le directeur du tournoi ainsi que ses arbitrages sont souverains, sous réserve du respect du règlement intérieur. Les règles du tournoi et la description de son déroulement sont tenus à la disposition des participants.

Article 57-10 : Attribution des places-prix.

Les tables ainsi que les places d'origine et celles durant tout le tournoi sont attribuées par le casino aux joueurs inscrits, par sélection aléatoire effectuée manuellement ou par ordinateur, sans recours d'aucune sorte, la décision du casino étant souveraine.

La composition des prix est liée au nombre d'inscrits et au type de tournoi concerné. Ces prix ne peuvent pas être cédés à un tiers, ni transférés à titre gracieux ou échangés. La structure des prix est établie au début de chaque tournoi ou à la fin de la période de rachat s'il s'agit d'un tournoi à rachats de caves.

Article 57-11 : Retenue sur les lots au profit de la cagnotte.

Modifié par Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 14

Une retenue de 4 % pour les tournois de Texas hold'em poker et de 2 % pour les tournois d'Omaha poker est opérée au profit de la cagnotte sur le montant des achats de cave.

L'enregistrement de la retenue au profit de la cagnotte est effectué sur un carnet prévu à cet effet (modèle n° 11 ter) lors de l'attribution définitive des lots. Cette écriture est immédiatement certifiée par le directeur responsable du casino ou un membre du comité de direction et contresignée par le caissier des jeux.

Article 57-12 : Matériels de jeu.

Modifié par Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 12

Les jetons utilisés dans un tournoi de poker sont des jetons non négociables dédiés exclusivement aux tournois et réputés sans valeur en dehors des tables du tournoi et au terme de celui-ci.

Les cartes utilisées dans les tournois de poker pourront être personnalisées. Les dispositions des articles 39, 40 et 40-1 relatives au dépôt, à la conservation et à l'usage des cartes y sont applicables. Toutefois, lorsque les tournois ont lieu dans des locaux annexes, le décachetage des sixains est effectué en présence du public qui est appelé à vérifier si la bande de contrôle est intacte.

Article 57-13 Les règles du jeu applicables aux tournois de poker.

Modifié par Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 12

Modifié par Arrêté du 29 octobre 2010 - art. 15

Les règles du jeu applicables aux tournois de poker sont celles fixées par le présent arrêté pour chaque forme de poker, sous réserve de variantes et précisions figurant dans le règlement intérieur tenu à la disposition des joueurs (Règles TDA).

TABLE DES MATIÈRES

1. Décisions des floors	1
2. Responsabilités des joueurs	1
3. Terminologie et gestuelle officielles	2
4. Identification des joueurs	2
5. Téléphones et appareils électroniques	2
6. Langues officielles	2
7. Attribution aléatoire des sièges	2
8. Liste d'attente, Inscriptions tardives et Réentrées	2
9. Besoins particuliers	3
10. Fermeture de tables	3
11. Équilibrage de table et arrêt du jeu	3
12. Annonces et abattage des cartes	3
13. Tablage des cartes & Tuer la main gagnante	3
14. Cartes vivantes à l'abattage	4
15. Abattage et défausse irrégulière	4
16. Ouverture des mains à Tapis (All-In)	4
17. Ordre d'abattage sans joueur à tapis	4
18. Demander à voir une main	4
19. Jouer le Board à l'abattage	4
20. Attribution de jetons indivisibles	4
21. Pots extérieurs	5
22. Contestation de mains et de pots	5
23. Nouvelle main et augmentation de blind	5
24. Chip-Race, Color-Up programmés	5
25. Visibilité des cartes et jetons, stacks et Color-Up	5
26. Changement de jeu de cartes	5
27. Recaves (Re-buys)	5
28. Demander à voir les cartes sans payer	5
29. Demander le "Time"	6
30. Être à son siège et main vivante	6
31. Rester à la table pendant l'action	6
33. Éviter les Blinds	6
34. Placement et mouvement du bouton	6
35. Fausse-donne (Misdeal) et jeux de cartes incorrects	6
36. Action substantielle (AS)	7
37. Carte manquante au bouton	7
38. Carte brûlée après une action substantielle	7
39. Flops incorrect et cartes données prématurément	7
40. Méthodes pour miser : oralement et avec des jetons	8
41. Méthode de "Call"	8
42. Méthode de relance	8
43. Montant d'une relance	8
44. Mise avec un jeton de grosse valeur (Overchips)	9
45. Mise avec plusieurs jetons	9
46. Mise précédente restée devant un joueur relancé	9
47. Relance bloquée	9
48. Nombre de relances autorisées	9
49. Accepter l'action	10
50. Jouer à son tour	10

51. Déclaration contraignante, mise insuffisante (undercall)	10
52. Montant de mise ou de relance insuffisant	10
53. Action prématurée (Action Out of Turn [OOT])	11
54. Taille du pot et mises en Pot-limit	11
55. Déclaration d'action invalide	11
56. Miser en plusieurs fois (String Bets et String Raises)	11
57. Mise confuse et non-standard	11
58. Fold non-standard	12
59. Déclarations conditionnelles ou prématurées	12
60. Compter le tapis d'un adversaire	12
61. Miser plus pour obtenir de la monnaie	12
62. Tapis avec des jetons cachés	12
63. Visibilité des jetons lors des changements de table	12
64. Jetons perdus et retrouvés	12
65. Main accidentellement tuées, polluées ou exposées	12
66. Main morte et mise au "muck" en Stud	13
67. Ne pas divulguer d'informations. Une main, un joueur	13
68. Dévoiler sa main et fold correct	13
69. Jeu éthique	13
70. Comportement incorrect	13
71. Avertissement, pénalité et disqualification	13
RP-1. Bouton All-In	15
RP-2. Déplacer les mises des joueurs	15
RP-3. Affaires personnelles	15
RP-4. Paquet de cartes mélangé par accident	15
RP-5. Cartes sorties prématurément	15
RP-6. Déplacement rapide des joueurs	16
RP-7. Organisation des relèves des croupiers	16
RP-8. Procédures pour le jeu en main par main	16
RP-9. Nombre de joueurs en table finale	16
RP-10. Procédures de donne en tournoi de Stud	16
RP-11. Format à Ante et pas de réduction d'Ante	17
RP-12. Annoncer les mises et relances	17
RP-13. Gestion du pot dans les jeux à pot partagé	17
RP-14. Gestions des situations particulières	17
RP-15. Communication appropriée entre membres du staff	17
RP-16. Joueur absent au moment de la fermeture de la table	17
RP-17. Procédure de mise dans les jeux en "Draw"	18
RP-18. Ordre des jeux en "Mixed-Games"	18
RP-19. Réduire les pertes de temps (Stalling)	18
RP-20. Cartes prêtes pour le mélange	18
RP-21. Répartir le Pot	18
RP-22. Mises avec des objets sans valeur nominale (Jetons bounty, jetons time, etc.)	18
Règle 10 : Fermeture de table	19
Règle 11-D : Équilibrer les tables et arrêter le jeu	19
Règle 16 : Ouverture des mains pour un All-In.	19
Règle 18 : Demander à voir une main	20
Règle 38 : Carte brûlée après une action	20
Règle 40-A : Mise confuse ou contradictoire	20
Règle 43 : Montant de la relance.	20
Règle 45 : Mise avec plusieurs jetons	21

Règle 46 : Mise précédente restée devant un joueur	22
Règle 47 : Relance bloquée et relance autorisée	22
Règle 51 : Mise insuffisante à son tour de parole (Undercall)	23
Règle 52-B : Montant de mise incorrect en Pot-Limit	23
Règle 53-A : Action prématurée	24
Règle 53-B : Action substantielle anticipée	24
Knockout progressif (KOP)	25
Satellite Hit&Run (Objectif jetons)	25
Divers	25
Règlement Réservations Texapoker	26
Article 57-5 : Organisation de tournois de poker avec mise en jeu de lots.	27
Article 57-6 : Constitution des lots.	27
Article 57-7 : Compétitions.	28
Article 57-8 Programmation du tournoi.	28
Article 57-9 : Sécurité et sincérité du jeu durant le tournoi.	29
Article 57-10 : Attribution des places-prix.	29
Article 57-11 : Retenue sur les lots au profit de la cagnotte.	29
Article 57-12 : Matériels de jeu.	29
Article 57-13 Les règles du jeu applicables aux tournois de poker.	29