



ROPTA

REGLEMENT OFFICIEL DU POKER DE TOURNOI EN ASSOCIATION

NL HOLDEM – GRATUIT – FREEZOUT – SANS CROUPIER

Version 2023-09

AVANT-PROPOS

Le présent règlement (ROPTA) est établi à partir de documents émanant de personnes ou associations faisant autorité dans le monde du poker (notamment la Tournament Director Association). Une relecture commune avec François Lascourrèges (Texapoker) en 2019 a permis de rapprocher ce règlement de celui désormais utilisé dans la majorité des tournois en casino en France.

Dans cette version, les principaux ajouts sont surlignés **en rose** par rapport à la version précédente.

Ce règlement sera régulièrement tenu à jour et aussi proche que possible des règles internationalement appliquées.

Chaque Directeur de Tournoi peut modifier ou ajouter des règles avant le début d'un tournoi

Les commentaires de chaque utilisateur sont les bienvenus par mail à contact@liguedepoker.org.

Ce règlement est établi pour des tournois sans croupiers. Il est vivement conseillé, sauf si un organisateur a des croupiers professionnels et/ou expérimentés dans l'arbitrage de l'utiliser tel quel. Les croupiers professionnels et/ou expérimentés peuvent intervenir pour :

- Assistance au jeu : exposer les faits au Directeur de Tournoi de façon neutre et objective pour arbitrage, comptage des jetons (dans la limite des règles),
- Arbitrage à table : déclarer une carte flashée, déclarer une mise en plusieurs fois (string bet) qui est interdite

TABLE DES MATIERES

ARTICLE 1 : CONCEPTS GENERAUX	7
-------------------------------------	---

ARTICLE 1.1 : REGLE DE BASE – MISE A DISPOSITION DU REGLEMENT ET ESPRIT DU JEU	7
ARTICLE 1.2 : RESPONSABILITE DES JOUEURS – REGLE GENERALE	7
ARTICLE 1.3 : MATERIEL A LA TABLE	7
ARTICLE 1.4 : INTERDICTION AUX MINEURS	8
ARTICLE 1.5 : LANGUE OFFICIELLE	8
ARTICLE 1.6 : TERMINOLOGIE ET GESTES	8
ARTICLE 1.7 : RECLAMATIONS	8
ARTICLE 1.8 : RETARDS	8
ARTICLE 1.9 : JOUEUR SORTANT	9
ARTICLE 1.10 : SORTANTS SIMULTANES	9
ARTICLE 2 : ASSIGNATION DES SIEGES, CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES	9
ARTICLE 2.1 : SIEGES ALEATOIRES.....	9
ARTICLE 2.2 : LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE	10
ARTICLE 2.3 : ÉQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE).....	10
GENERALITES	10
ARTICLE 2.4 : FERMETURE DE TABLES	11
ARTICLE 2.5 : LE DROIT AU BOUTON	11
ARTICLE 2.6 : NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE	12
ARTICLE 2.7 : JEU EN MAIN PAR MAIN	12
ARTICLE 3 : PRATIQUES GENERALES	13
ARTICLE 3.1 : NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU	13
ARTICLE 3.2 : COLOR UP ET CHIP RACE	13
ARTICLE 3.3 : LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES	14
ARTICLE 3.4 : CHANGEMENT DE JEU – CARTES SUR LA TABLE	14
ARTICLE 3.5 : DEMANDE DU TIME	15
ARTICLE 3.6 : RABBIT HUNTING	15
ARTICLE 3.7 : TRANSPORT DE JETONS	15
ARTICLE 4 : AVANT LE JEU	15
ARTICLE 4.1 : PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE	15
ARTICLE 4.2 : FORMAT DES ANTE	16
ARTICLE 4.3 : BOUTON MORT	17
ARTICLE 4.4 : BOUTON EN HEADS-UP	17
ARTICLE 4.5 : ERREUR DANS LA POSE DES BLINDES	18
ARTICLE 5 : LA REGULARITE DE LA DONNE ET LES ANNONCES PAR LE DONNEUR	18
ARTICLE 5.1 : ASSISTANCE A LA DONNE	18
ARTICLE 5.2 : MELANGE DES CARTES.....	18

ARTICLE 5.3 : PRECISIONS LIEES A LA PRESENCE DE DEUX JEUX DE CARTE	19
MELANGE ET COUPE DES JEUX :	19
ARTICLE 5.4 : FEUILLE MORTE.....	20
ARTICLE 5.5 : PAQUET DE CARTES IRRÉGULIER	20
ARTICLE 5.6 : ANNONCES PAR LE DONNEUR	21
ARTICLE 6 : ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE	21
ARTICLE 6.1 : LA FAUSSE DONNE	21
ARTICLE 6.2 : LA REPETITION DES FAUSSES DONNES	21
ARTICLE 6.3 : LES CARTES RETOURNEES	21
ARTICLE 6.4 : LES CARTES TOMBEES DE LA TABLE	22
ARTICLE 6.5 : LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN	22
ARTICLE 6.6 : PAS DE CARTE FLASHÉE.....	22
ARTICLE 6.7 : LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUTE FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES.....	22
ARTICLE 6.8 : LE BOUTON PEUT RECEVOIR SA DEUXIEME CARTE TANT QU'IL N'A PAS AGIT	23
ARTICLE 7 : ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP	23
ARTICLE 7.1 : UNE ERREUR N'ANNULE PAS LE COUP.....	23
ARTICLE 7.2 : LES ERREURS AU FLOP	23
ARTICLE 7.3 : TURN OU RIVER PREMATUREE	24
ARTICLE 7.4 : LE TABLEAU ENLEVE PREMATUREMENT.....	24
ARTICLE 7.5 : PAQUET ET MUCK MELANGES	24
ARTICLE 7.6 : PAQUET DEVOILE OU TOMBE SANS MISE POSSIBLE.....	24
ARTICLE 7.7 : LES CAS QUI ANNULENT LE COUP	25
ARTICLE 8 : LES CARTES MORTES	25
ARTICLE 8.1 : LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES.....	25
ARTICLE 8.2 : MAINS NON-PROTEGEES	25
ARTICLE 8.3 : CARTES JETEEES INDISCERNABLES	25
ARTICLE 8.4 : CARTES JETEEES DISCERNABLES	26
ARTICLE 8.5 : CARTES JETEEES SUR UN JEU NON PROTEGE	26
ARTICLE 8.6 : EXPOSER SA MAIN	26
ARTICLE 9 : MISES ET RELANCES	26
ARTICLE 9.1 : LE MONTANT TOTAL	26
ARTICLE 9.2 : MISER SES JETONS	27
ARTICLE 9.3 : JOUER A SON TOUR	27
ARTICLE 9.4 : L'ANNONCE VERBALE PREVAUT.....	28
ARTICLE 9.5 : METHODES DE RELANCE.....	29
ARTICLE 9.6 : MONTANT DE LA RELANCE	29

ARTICLE 9.7 : RELANCE A TAPIS PRE-FLOP INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE	30
ARTICLE 9.8 : MISE A TAPIS PRE-FLOP INFÉRIEURE A LA RELANCE MINIMALE.....	32
ARTICLE 9.9 : OUVERTURE POST-FLOP A TAPIS INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE.....	32
ARTICLE 9.10 : MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE	32
ARTICLE 9.11 : JETON UNIQUE DE VALEUR SUPÉRIEURE.....	33
ARTICLE 9.12 : JETON UNIQUE DE VALEUR INFÉRIEURE.....	33
ARTICLE 9.13 : JETONS MULTIPLES	34
ARTICLE 9.14 : NOMBRE DE RELANCES.....	34
ARTICLE 9.15 : COMPTER LES JETONS.....	34
ARTICLE 9.16 : JOUER 'IN THE DARK'	34
ARTICLE 9.17 : LE POT COMPLET	35
ARTICLE 9.18 : ACTIONS SIMULTANÉES	35
ARTICLE 9.19 : DECLARATIONS CONDITIONNELLES.....	35
ARTICLE 9.20 : LES ACTIONS MAL COMPRISÉES	35
ARTICLE 9.21 : RELANCE BLOQUÉE	35
ARTICLE 9.22 : INTERDICTION DE JETER QUAND AUCUNE MISE N'EST ATTENDUE.....	36
ARTICLE 9.22 : JETONS OUBLIÉS A TAPIS	36
ARTICLE 9.23 : SUR-MISER POUR OBTENIR DU CHANGE	36
ARTICLE 10 : FIN D'UN COUP.....	36
ARTICLE 10.1 : MONTRER SES CARTES SUR UN COUP FINI SANS ABATTAGE	36
ARTICLE 10.2 : TUEZ LA MAIN GAGNANTE	37
ARTICLE 10.3 : LES CARTES ONT RAISON	37
ARTICLE 10.4 : FACE VISIBLE EN CAS DE TAPIS	37
ARTICLE 10.5 : ABATTAGE.....	37
ARTICLE 10.6 : DEMANDE DE CONTRÔLER LES CARTES A L'ABATTAGE.....	38
ARTICLE 10.7 : POTS EXTERIEURS	38
ARTICLE 10.8 : JETON INDIVISIBLE	38
ARTICLE 10.9 : RECLAMER LE POT	39
ARTICLE 10.10 : CARTES JETÉES TROP RAPIDEMENT	39
ARTICLE 11 : ÉTHIQUE & SANCTIONS.....	39
ARTICLE 11.1 : SANCTIONS ET DISQUALIFICATION	40
ARTICLE 11.2 : LA HIERARCHIE DES SANCTIONS	40
ARTICLE 11.3 : PAS DE REVELATION	41
ARTICLE 11.4 : PÉNALITÉS EN CAS DE REVELATION INTENTIONNELLE	41
ARTICLE 11.5 : CARTES MONTREES.....	42
ARTICLE 11.6 : ÉTHIQUE.....	42

ARTICLE 11.7 : MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX.....	42
---	----

ARTICLE 1 : CONCEPTS GENERAUX

ARTICLE 1.1 : REGLE DE BASE – MISE A DISPOSITION DU REGLEMENT ET ESPRIT DU JEU

L'organisateur du tournoi a obligation de tenir le ROPTA à disposition des participants, ainsi que le règlement du tournoi

Avec ses règles spécifiques s'il y en a.

Les responsables de tournois (floors, directeurs de tournois) se doivent de considérer l'intérêt et l'équité du jeu comme

La priorité dans leur processus de prise de décision. Des circonstances inhabituelles peuvent mener à des décisions dans lesquelles l'équité du jeu prime sur les règles techniques. Les responsables peuvent donc être amenés à

Prendre une décision contraire au règlement. La décision du responsable est définitive.

ARTICLE 1.2 : RESPONSABILITE DES JOUEURS – REGLE GENERALE

La participation à un tournoi vaut pleine et entière acceptation de son règlement, dont le joueur doit prendre connaissance. Tout participant se doit de respecter l'organisation, les autres joueurs, la presse et le public. Les vêtements et autres accessoires ne doivent jamais couvrir de manière continuelle l'identité d'un joueur ou provoquer une distraction importante par rapport au jeu. Le Directeur de Tournoi est seul juge à ce propos.

Tout participant à un tournoi a des responsabilités dans le bon déroulement de celui-ci : vérifier son inscription et son placement à la table, rester à la table et protéger sa main lorsqu'il est en jeu, suivre l'action et protéger son droit d'agir, **vérifier le nombre de cartes qu'il a reçues avant toute action substantielle à la table**, agir à son tour en utilisant des termes et des gestes corrects, **jouer en temps voulu**, garder ses cartes visibles et ses jetons correctement rangés (voir §3.3), montrer ses cartes correctement lorsqu'il participe à l'abattage, intervenir s'il voit une erreur, changer de table rapidement en cas de déplacement, respecter le principe « une main un joueur », connaître le règlement et l'appliquer, **informer les responsables s'il subit ou constate un comportement discriminatoire ou blessant et contribuer au bon déroulement de l'événement où tous les joueurs se sentent bien accueillis.**

ARTICLE 1.3 : MATERIEL A LA TABLE

Il est interdit de communiquer par téléphone à la table de poker et les sonneries, musiques, ... ne doivent pas être audibles des autres joueurs. Les règles maison sont appliquées concernant les autres utilisations d'appareils électroniques qui ne doivent en aucun cas créer de dérangement, **retarder le jeu ou apporter un avantage au joueur.**

L'utilisation d'un « Card Guard » est recommandée pour protéger les cartes, toutefois un « Card Guard » doit être de taille raisonnable, ne pas être de nature à pouvoir choquer un autre participant (signes religieux, objets à connotation irrespectueuse...) et ne pas gêner la bonne visibilité des cartes et des jetons du joueur.

ARTICLE 1.4 : INTERDICTION AUX MINEURS

Seuls les joueurs majeurs peuvent participer au tournoi. Si un joueur triche sur son identité et/ou son âge et que le Directeur de Tournoi s'en aperçoit, il sera immédiatement exclu du tournoi.

ARTICLE 1.5 : LANGUE OFFICIELLE

La langue officielle est le français. Si un joueur non francophone souhaite participer, c'est possible à condition que l'ensemble de ses propos à la table puissent être compris de l'ensemble des autres joueurs (directement ou via une traduction). Les conditions sont les mêmes pour l'éventuelle participation d'une personne communiquant avec le langage des signes.

ARTICLE 1.6 : TERMINOLOGIE ET GESTES

Les termes officiels sont simples, il est impossible de se méprendre sur leur utilisation, et ils sont consacrés par l'usage : mise/ouverture (bet), relance (raise), payé/suivi (call), passe (fold), parole (check), tapis (all in).

L'utilisation de termes qui n'entrent pas dans cette nomenclature est un risque pour le joueur car il peut aboutir à une décision différente de l'action prévue par celui-ci. Il est donc de la responsabilité du joueur d'être extrêmement clair dans ses annonces. Il est convenu que taper sur la table signifie « parole » ou « check ».

De la même façon, miser ses jetons de façon non habituelle pourra entraîner des incompréhensions et être jugé par les responsables du tournoi d'une façon différente du choix initial envisagé par le joueur.

ARTICLE 1.7 : RECLAMATIONS

Le Directeur de Tournoi et les Floors sont seuls responsables des décisions prises. Leur décision est irrévocable et aucune réclamation ne sera acceptée. De même, aucune réclamation ne peut être faite auprès d'un quelconque tiers (personne ou organisme extérieur).

ARTICLE 1.8 : RETARDS

Un délai de retard, exprimé en niveaux de jeu (rounds) peut être spécifié aux joueurs dans un règlement. Si aucune disposition en ce sens n'est prise, la règle est d'autoriser les retardataires à entrer en jeu jusqu'à la fin du deuxième niveau.

Durant son retard, les cartes du joueur lui sont distribuées et ses blindes sont prélevées. Les préinscriptions sont fortement conseillées. Les enregistrements tardifs avec un stack complet sont à éviter.

Sauf si les places sont gérées informatiquement, un joueur qui entre tardivement dans le tournoi est positionné de façon à payer la grosse blinde le plus vite possible sur sa table.

Dans un tournoi en plusieurs journées, il est admis qu'un joueur qualifié à l'issue du premier jour ne sera pas éliminé avant la disparition de ses jetons en cas d'absence, sauf s'il a prévenu ou si le règlement du tournoi prévoit qu'il doit se présenter dans un temps défini pour ne pas être retiré du tournoi.

ARTICLE 1.9 : JOUEUR SORTANT

Un joueur est déclaré hors du tournoi lorsqu'il n'a plus de jetons ou lorsqu'il annonce clairement son abandon au Directeur de Tournoi.

Un joueur qui a des jetons et quitte le tournoi sans intention de revenir est encouragé à prévenir le responsable du tournoi avant de quitter afin que ses jetons soient retirés du tournoi.

Un joueur peut toutefois quitter le tournoi sans annoncer son abandon, auquel cas ses jetons sont maintenus en jeu (les blindes tournent) et il ne sera éliminé que lorsqu'il n'en aura plus. Il est recommandé aux joueurs qui s'absentent longtemps de prévenir le Directeur de Tournoi. Même s'il est à tapis, un joueur absent ne peut en aucun cas remporter un coup.

Si un joueur annonce un départ définitif, il faut lui demander d'aller le confirmer au responsable du tournoi. Dans ce cas, ses jetons sont retirés du tournoi et il est classé comme sortant au moment de son annonce.

Un Directeur de Tournoi peut considérer qu'un joueur abandonne même si ce dernier ne l'a pas clairement annoncé s'il dispose d'un faisceau d'indices suffisant (ex : le dernier jour d'un tournoi le joueur quitte la salle en annonçant qu'il a un avion à prendre).

ARTICLE 1.10 : SORTANTS SIMULTANES

Si deux joueurs (ou plus) sont éliminés en même temps à la même table ou dans le cas de la bulle, celui qui possédait le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé. Si les deux joueurs possédaient le même tapis ou s'ils étaient assis à deux tables différentes et qu'il ne s'agit pas de la bulle, ils sont définitivement ex-æquo. S'il s'agit de la bulle, voir le §2.7.

ARTICLE 2 : ASSIGNATION DES SIEGES, CASSAGE ET EQUILIBRAGE DES TABLES

ARTICLE 2.1 : SIEGES ALEATOIRES

Au début du tournoi ainsi qu'au début de la table finale, les sièges seront aléatoirement assignés. Les joueurs requérant des besoins physiques particuliers pourront bénéficier de traitements de faveur. Un joueur qui a démarré le tournoi au mauvais siège avec le bon montant de jetons sera déplacé à la bonne place et prendra avec lui son montant de jetons au moment du mouvement. En fonction des circonstances, le joueur sera pénalisé.

Une fois les places attribuées, le directeur de tournoi doit faire tirer la place de démarrage du bouton. Cela permet d'assurer à tous les joueurs les mêmes chances de placement par rapport au bouton en début de tournoi.

ARTICLE 2.2 : LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE

Au début du tournoi, le jeu commence à une table à partir de trois joueurs assis. Au retour d'une pause, le jeu commence

à partir de deux joueurs assis.

ARTICLE 2.3 : ÉQUILIBRAGE DE TABLES (SANS FERMETURE DE TABLE)

GENERALITES

En début de tournoi le jeu devrait être stoppé sur toute table ayant au moins trois joueurs de moins qu'une autre table lorsque la grosse blinde arrive au niveau d'un siège libre, en attente de fermeture ou de rééquilibrage. En tournoi à 10 joueurs par table, la table arrête de jouer s'il n'y a que 7 joueurs, 6 en tournoi à 9 par table, etc...

Lorsque le nombre de tables diminue, le jeu devrait être stoppé à partir d'une différence de deux joueurs.

Note : quand on parle de joueurs ici, on parle de jetons : si un joueur est sorti se détendre alors qu'il est en jeu, il compte dans le nombre de joueurs présents à la table (ses blindes sont prélevées).

Lorsqu'il est désigné, le joueur doit effectuer son déplacement dès qu'il n'est plus en jeu et au plus tard immédiatement après la fin de son dernier coup sur la table. Il ne doit pas prendre de pause et, s'il n'est pas présent à la table alors qu'il doit se déplacer, il doit être immédiatement rappelé ou ses jetons doivent être déplacés par un floor afin qu'il participe au plus tôt au jeu sur sa nouvelle table. Le fait de perdre du temps volontairement au moment d'un changement de table doit être sanctionné par le Directeur de Tournoi.

STATUT DU JOUEUR DEPLACÉ

Lors d'un équilibrage de table, le joueur choisi pour être déplacé est toujours la future grosse blinde (sauf en cas de gestion du tournoi via un logiciel qui n'en tient pas compte). Sur sa nouvelle table, il est positionné afin de payer la grosse blinde le plus vite possible.

Lors de l'arrivée d'un joueur à la table (que ce soit pour donner suite à un déplacement ou à une entrée tardive), la règle primordiale à respecter dans tous les cas est la suivante : la grosse blinde doit avancer au joueur suivant ET on ne peut enlever à quiconque le droit de parler en dernier (d'être dealer). Cette règle servira à juger tous les litiges et notamment des cas spéciaux (voir plus loin). Si cette règle n'a pas été respectée et qu'un coup s'est joué (VOIR actions substantielles §6.7), on ne peut revenir en arrière sur les blindes.

Par exemple, le joueur peut entrer à n'importe quelle position mais :

- S'il entre au bouton, il peut jouer à cette position si cela ne modifie pas l'avancement de la grosse blinde. Sinon, il passe le bouton à sa gauche mais peut jouer le coup. Un joueur arrivant à une place précédemment occupée par le joueur de petite blinde (et qui vient juste d'être éliminé) peut jouer immédiatement au bouton puisque les deux règles d'avance des blindes (à sa gauche) et de droit au bouton (le joueur à sa droite a bien été au bouton le coup précédent) sont respectées.
- S'il entre en petite blinde, il ne peut jouer que s'il occupe la place de l'ancienne grosse blinde (celui-ci ayant été éliminé au coup précédent) et il assumera la petite blinde, même s'il était déjà de blinde le coup précédent sur son ancienne table puisque les deux règles d'avance de la grosse blinde (à sa gauche) et de droit au bouton (à sa droite) sont respectées.
- S'il rentre en grosse blinde, il assumera la grosse blinde ainsi que l'ante Big Blinde si c'est le format du tournoi, même s'il était déjà de grosse blinde le coup précédent sur son ancienne table.
- Cas (très) spécial : le bouton avance bien mais la BB recule ! Cette situation peut arriver même en respectant la règle primordiale, exemple : place 1 = donneur / place 2 = SB / places 3 et 4 = vides / place 5 = BB ... et BB saute ! ... Plus trois nouveaux joueurs sont assis aux places 3,4 et 5 ... Cela donne ensuite : place 2 = donneur / place 3 = SB / place 4 = BB

Dans tous les cas où il peut jouer, un nouveau joueur à la table reçoit des cartes dans la simple mesure ou la donne n'a pas commencé et cela même si le mélange et les mises initiales (blindes et ante) sont terminées. Il devra bien s'acquitter de ses mises, si nécessaire en faisant modifier les mises des autres joueurs.

Note : en cas de gestion par un logiciel de tournoi, les règles de cassage et d'équilibrage du logiciel prévalent. Le logiciel doit toutefois être paramétré (autant que possible) pour réaliser les équilibrages.

ARTICLE 2.4 : FERMETURE DE TABLES

L'ordre de fermeture des tables sera prédéterminé et l'information sera disponible pour les participants, idéalement en l'affichant sur l'écran du tournoi. Le Directeur de Tournoi peut toutefois le modifier en cas de nécessité, en prenant soin d'informer les joueurs.

ARTICLE 2.5 : LE DROIT AU BOUTON

Quelques soient les circonstances, on ne doit jamais enlever à un joueur qui était de petite blinde le coup précédent le droit d'être dernier de parole le coup suivant. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception si le joueur reste à la même table.

ARTICLE 2.6 : NOMBRE DE JOUEURS A LA TABLE FINALE

Une table finale sera constituée au maximum de 9 joueurs et sera de préférence constituée d'un nombre impair de joueurs afin que les deux dernières tables se terminent avec le même nombre de joueurs. Dans le cas où le tournoi est joué avec un nombre pair par table, la table finale sera jouée avec un joueur de plus que le format du tournoi (9 joueurs en tournoi à 8 maximum par table, 7 joueurs en tournoi à 6 maximum par table, ...).

ARTICLE 2.7 : JEU EN MAIN PAR MAIN

Le jeu en main par main (ou coup par coup) est conseillé lorsqu'il reste un joueur à éliminer avant la table finale d'un tournoi ou avant une 'bulle' qui peut avoir une forte incidence sur le jeu : début des places payées, pallier important dans les places payées, ...

Dans une telle situation, un coup joué de trop peut s'avérer fatal à un petit tapis. La recherche de la neutralité implique donc que tous les participants du tournoi doivent jouer le même nombre de coups dans le même laps de temps.

Usuellement, le Directeur de Tournoi gère le 'main par main' avec l'aide des floors, selon le nombre de tables concernées, avec les consignes suivantes :

- Le début du 'main par main' est annoncé « à la fin du coup en cours, le jeu se déroulera en main par main ».
- Toutes les tables doivent attendre le signal de fin du coup sur l'ensemble des tables pour débiter un nouveau coup.
- Lorsqu'un joueur est payé à tapis au cours d'un 'main par main', les cartes ne sont dévoilées que lorsque le jeu est terminé sur l'ensemble des autres tables et il est demandé aux joueurs de ne donner aucune indication sur leurs cartes afin de ne pas influencer le jeu en cours sur les autres tables. Une fois le jeu terminé sur l'ensemble des tables, les cartes sont dévoilées et jouées normalement.
- Lorsque deux joueurs sont éliminés à la même table au cours de la même main d'un « main par main », ils sont départagés en fonction de leur stack avant le coup qui les élimine. S'ils sont sur 2 tables différentes, ils seront classés à égalité (avec partage du gain du dernier payé le cas échéant).
- Il est conseillé d'arrêter le chronomètre au début de la première main en « main par main » et de le faire avancer d'exactly 2 minutes à la fin de chaque main jouée pendant cette procédure. Le chronomètre est ensuite relancé normalement à la fin du « main par main ».

ARTICLE 3 : PRATIQUES GENERALES

ARTICLE 3.1 : NOUVELLE MAIN, NOUVEAU NIVEAU

Une main commence dès que le pot précédent est attribué. L'attribution d'un pot est le fait de déterminer le vainqueur d'un coup. Quand le temps est écoulé dans un niveau de blinds pendant qu'une main est jouée (et cela même avant la distribution des cartes), le nouveau niveau de blinds s'applique à la main suivante. Si une main débute par erreur sur les blinds du niveau précédent, celle-ci doit continuer ainsi du moment qu'au moins une action substantielle est intervenue (voir §6.7)

ARTICLE 3.2: COLOR UP ET CHIP RACE

À tout moment, le directeur de tournoi peut proposer ou imposer aux joueurs un échange de jetons (ou color up).

L'échange doit nécessairement se faire pour des montants exacts.

Cet échange peut être total (implique la disparition totale des jetons de petite valeur qui ne sont plus utiles du fait de l'augmentation des blinds) ou partiel (suppression de quelques jetons, dans le cas où un joueur a trop de jetons de petites valeurs). L'échange, qu'il soit total ou partiel, doit toujours être fait par un floor et de préférence sous la surveillance des joueurs à la table.

La procédure de color up et de chip race est la suivante :

- Le floor annonce au cours d'un niveau le chip race d'une valeur en cours du niveau ou lors de la pause suivante.

Les joueurs ne doivent plus utiliser les jetons de la valeur annoncée, sauf dans le cas où ils sont à tapis.

- Les joueurs procèdent aux échanges de cette valeur (color up) entre eux à la table afin qu'un seul joueur regroupe quasiment l'ensemble des jetons de cette valeur sans porter préjudice au rythme de la partie. C'est en général le plus gros tapis de la table qui regroupe ainsi les jetons en procédant à des échanges à valeur égale et il peut utiliser un rack pour ranger efficacement les jetons regroupés.

- Lorsque le color up est terminé à la table, les joueurs indiquent au floor que le chip race peut avoir lieu.

- Le floor vient alors procéder au chip race pour les jetons supplémentaires (ceux ne permettant pas un échange à valeur exacte). Classiquement, les joueurs avancent distinctement les jetons restants de la valeur à supprimer, puis et en commençant par la place 1, chaque joueur reçoit une carte par jeton supplémentaire restant, la plus grosse (ou les plus grosses s'il y a plusieurs nouveaux jetons en jeu) gagnant un jeton de valeur supérieure. Un joueur ne peut gagner qu'un jeton par ce procédé. Le nombre total des jetons supérieurs distribués est calculé sur l'ensemble des jetons inférieurs restant sur la table, arrondi au-dessus dès 50% du jeton supérieur atteint, sinon arrondi en-dessous (par

exemple si on enlève les jetons de 100, on donnera 1 seul jeton de 500 s'il reste sept jetons de 100 et on donnera deux jetons de 500 s'il en reste huit). En cas d'égalité de cartes (exemple : deux as distribués et un seul jeton à donner) la valeur des couleurs des cartes sera utilisée dans l'ordre suivant du plus fort au moins fort : pique, cœur, carreau et trèfle.

- Le floor procède également à un échange total des jetons de la valeur à retirer avec le joueur qui les a regroupés, de préférence en utilisant un ou plusieurs jetons de la plus grosse valeur disponible pour éviter de réinjecter des jetons qui seront prochainement retirés du tournoi.

Un joueur ne peut être éliminé du tournoi par le chip race : un joueur perdant son dernier jeton lors d'un chip race se verra remettre un jeton de la plus petite valeur encore en jeu. Ce jeton sera un jeton en plus de ceux accordés aux joueurs par le chip race.

Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont déjà été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils seront échangés uniquement pour des montants strictement identiques. Les jetons insuffisants ou supplémentaires seront retirés du tournoi.

ARTICLE 3.3 : LES JETONS DES JOUEURS (STACKS) DOIVENT ETRE VISIBLES

Tout joueur doit pouvoir estimer les tapis de ses adversaires. En conséquence il est obligatoire de ranger les jetons par valeur et par des piles de taille équivalente (il est fortement recommandé de faire des piles de 10 ou 20 jetons selon le nombre total de jetons dans le tapis. Les responsables du tournoi peuvent obliger un joueur à respecter cette règle).

Les jetons de la plus forte valeur doivent rester bien visibles. La seule annonce qui est obligatoire si elle demandée est l'annonce exacte du montant d'une mise ou d'une relance. Dans le dernier cas, le décompte doit être fait sur la totalité de la mise. Un joueur peut demander le nombre de jetons par pile d'un adversaire ou la taille totale du tapis MAIS l'adversaire n'a aucune obligation de répondre.

Les supports de jetons (racks) ne peuvent être utilisés en dehors du déplacement des jetons d'une table à une autre ou le regroupement de jetons lors d'un color up.

ARTICLE 3.4 : CHANGEMENT DE JEU – CARTES SUR LA TABLE

Les changements de jeux de cartes ne peuvent être demandés par les joueurs que si une carte du jeu utilisé est marquée.

Le Directeur de Tournoi est seul juge de la nécessité du changement et peut imposer un changement de jeu à tout moment.

Lors d'un coup de poker, l'ensemble des cartes doit rester sur la table, visible de tous. De même lorsqu'un joueur mélange les cartes, il ne peut les prendre et les mélanger ailleurs que sur la table.

ARTICLE 3.5 : DEMANDE DU TIME

Quand un délai raisonnable s'est écoulé (selon l'usage, ce délai dépend de l'importance du coup à jouer et n'est jamais inférieur à une minute), le « Time » peut être demandé. Cette demande peut être faite par tout joueur en jeu dans le tournoi assis à sa table ou un responsable du tournoi. Le « Time » doit être validé par l'arrivée du floor et peut être refusé ou retardé par ce dernier s'il estime que la demande est faite trop rapidement.

Le joueur qui hésite se verra donner 30 secondes pour prendre une décision, les 5 dernières secondes étant décomptées à haute voix. Cette durée peut être modifiée si le floor le juge nécessaire. Si le joueur n'a toujours pas agi à la fin du décompte, sa main sera brûlée. S'il agit au moment de la fin du décompte, sa décision sera prise en considération.

Si l'organisation le permet, le « Time » sera décompté par un floor. Avec l'accord de l'organisation et une fois validé, le « Time » pourra être décompté par un joueur de la table non engagé dans le coup.

L'abus de demande de « Time » peut être sanctionné, de même que l'abus de lenteur.

ARTICLE 3.6 : RABBIT HUNTING

Le « rabbit hunting » n'est pas autorisé. Le « rabbit hunting » est le fait de révéler les cartes qui "seraient venues" si la main n'avait pas pris fin.

ARTICLE 3.7 : TRANSPORT DE JETONS

Sauf indication inverse du Directeur de Tournoi, les joueurs ne peuvent porter ou transporter les jetons de tournoi d'une manière où ils ne sont pas visibles. Un joueur qui agit de la sorte annule les jetons et risque l'élimination. Les jetons annulés seront retirés du jeu. Ceci est valable même pour une pause de courte durée. Si possible, l'organisation mettra à disposition des joueurs devant changer de table des racks pour faire ce déplacement.

ARTICLE 4 : AVANT LE JEU

ARTICLE 4.1 : PRESENCE DES JOUEURS A LA TABLE

Un joueur doit être assis à sa place ou, si ponctuel et justifié, debout à portée de son jeu lorsque la première carte de la donne est distribuée pour pouvoir jouer la main. Dans tout autre cas la main est déclarée morte. Le joueur dont la main est déclarée morte ne pourra pas voir ses cartes et elles seront jetées au rebut à la fin de la donne. Les éventuelles blindes et antes lui seront prélevées.

Note : cette règle fait partie de celles qui diffèrent régulièrement, n'hésitez pas à vous renseigner avant de disputer un tournoi.

Un joueur doit être assis à portée de sa place pour conserver sa main vivante, pour demander le « Time », ... Cela signifie qu'il doit pouvoir toucher son siège sans se déplacer et avoir son attention portée sur la table.

Un joueur qui s'éloigne de la table alors qu'il est toujours en jeu verra sa main jetée automatiquement, sauf s'il est à tapis auquel cas sa main reste vivante mais s'il n'est pas éliminé du tournoi, il devra être sanctionné pour cet éloignement. De plus, le joueur présent mais qui s'éloigne de la table alors que ce n'est pas son tour de jeu devra être sanctionné.

Un joueur qui utilise son téléphone ou un autre objet électronique de façon active alors qu'il est en jeu dans le coup sera averti. Il verra sa main jetée automatiquement en cas de récidive, et cela même s'il est à tapis. De plus, le joueur pourra être sanctionné.

ARTICLE 4.2 : FORMAT DES ANTE

Le format « Ante big blinde (BB) » devient la norme, le ROPTA conseille son utilisation dans les tournois, toutefois le format des ante peut être défini par les organisateurs.

FORMAT ANTE CLASSIQUE

Tous les joueurs de la table paient une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure. Un joueur qui n'a pas le montant de l'ante pose son tapis et ne peut gagner que le montant de son tapis multiplié par le nombre de joueurs ayant joué le coup.

FORMAT ANTE (BTN) BOUTON

Le joueur au bouton paie une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure. Un joueur à tapis peut prétendre à l'intégralité de l'ante quelle que soit la taille de son tapis. Si c'est le joueur au bouton qui est à tapis et ne peut pas payer son ante intégralement, il ne peut gagner que le montant de son ante.

FORMAT ANTE (BB) BIG BLINDE

Le joueur à la big blinde paie une ante qui est versée au pot. La valeur de l'ante est définie par la structure. Un joueur à tapis peut prétendre à l'intégralité de l'ante payée par la big blinde quelle que soit la taille de son tapis.

Dans ce format, l'ante est prioritaire sur la big blinde et donc un joueur disposant de moins de 2 BB et se retrouvant en big blinde paiera d'abord l'ante puis sa big blinde pour le reste de ses jetons s'il en a. Si le joueur n'a pas de quoi payer plus que l'ante, il ne peut gagner plus que l'ante sur le coup et il n'y a exceptionnellement pas de BB en jeu.

Si le joueur peut payer une partie de la BB, il ne peut gagner que l'ante et le montant qu'il aura payé en BB multiplié par le nombre de fois où la BB aura été payée. Cela ne modifie pas les montants des relances des autres joueurs, le call minimum restant d'une BB.

EXEMPLES :

- Cas A : Blindes 500/1000(1000), le joueur A est en BB avec 800. Il est à tapis d'ante pour 800 et ne peut gagner que 800 s'il gagne le coup. Le coup se déroule sans BB posée.

- Cas B : Blindes 500/1000(1000), le joueur A est en BB avec 1400. Il est à tapis avec 1000 d'ante et 400 de BB partielle, il ne pourra gagner que l'ante de 1000 et 400 par adversaire dans le coup.

- o Cas B1 : Supposons qu'il obtienne un walk (!), la SB lui donnera alors 400 et récupèrera 100 (surplus de la

SB sur le tapis).

- o Cas B2 : Tout joueur qui veut payer doit mettre 1000 même si la BB n'est que de 400. Si par exemple le bouton paie seul, il récupère 600 (le surplus de sa mise par rapport au tapis) et 100 (le surplus de la SB de 500 par rapport au tapis) et le tapis se joue pour un montant total de 1000 (ante) + 3 * 400 (BB+SB+BU) soit 2200.

ARTICLE 4.3 : BOUTON MORT

Le jeu en tournoi utilise la règle du bouton mort : si le joueur qui devait donner le coup est éliminé, les cartes sont distribuées par celui immédiatement à sa droite tel que le bouton l'aurait fait (le bouton ne peut passer au joueur suivant car il sauterait la petite blinde). De ce fait, il peut ne pas y avoir de petite blinde dans un coup.

- La petite blinde est éliminée : il y a bouton mort, l'ancienne grosse blinde devient petite blinde, l'ancien UTG devient grosse blinde et l'ancien bouton donne les cartes.

- La grosse blinde est éliminée : il n'y a pas bouton mort, l'ancienne petite blinde devient bouton et l'ancien UTG devient grosse blinde toute seule. Il y aura un bouton mort au coup suivant si aucun joueur n'arrive.

- Les deux blindes sont éliminées ensemble : il y a bouton mort, l'ancien UTG devient grosse blinde toute seule et l'ancien bouton donne les cartes.

- Ante bouton : lorsque le bouton est mort, il n'y a pas d'ante dans le format ante bouton.

Pratique : si le bouton n'est plus dans le coup, c'est le joueur précédent (qui usuellement vient de distribuer le coup précédent) qui distribue pour le « bouton mort » et aucunement un joueur en blinde. Le joueur précédent mélange alors à sa place.

ARTICLE 4.4 : BOUTON EN HEADS-UP

En Heads-up, la petite blinde est au bouton et parle en premier avant le flop, en dernier après le flop. Lorsque le Heads-up commence, le bouton doit être placé devant celui des deux joueurs qui a payé la grosse blinde en dernier, en vertu de la règle qui veut qu'un joueur ne doit pas payer deux fois de suite la grosse blinde. Les cartes sont données en commençant par la grosse blinde. Si le format des ante n'est pas le format classique, il n'y a pas d'ante en HU.

ARTICLE 4.5 : ERREUR DANS LA POSE DES BLINDES

Si le joueur qui doit jouer UTG pose par mégarde une blinde et éventuellement une ante, l'arbitrage doit dépendre des actions :

- Si le joueur pose les jetons après avoir reçu ses cartes, on ne peut pas préjuger du fait qu'il les ai vues ou pas. Sa pose de jetons sera considérée comme une action de jeu (call ou raise selon les jetons posés et l'éventuel 'string bet').
- Si les joueurs suivants ont réalisé au moins une action substantielle (voir §6.7) après la pose du joueur fautif, les jetons sont engagés (et l'action devra être corrigée si elle ne correspondait pas à un call ou un raise).
- Dans les autres cas (pose avant la distribution des cartes et remarque faite avant la moindre action substantielle), le joueur sera averti mais pourra reprendre ses jetons et jouer normalement le coup.

ARTICLE 5 : LA REGULARITE DE LA DONNE ET LES ANNONCES PAR LE DONNEUR

Afin de sécuriser le jeu et d'éviter des litiges, il est conseillé de :

- Réunir le muck sans le ranger (comme une défausse).
- Réunir le pot au centre de la table ou près du donneur sans le ranger.
- Mettre les cartes brûlées sous le bouton ou le pot constitué.
- Toujours tenir le paquet de carte en cours de jeu en main et ne jamais le poser sur la table. Ce n'est pas forcément facile en self-dealing, mais c'est tout de même conseillé de le garder à une main.

ARTICLE 5.1 : ASSISTANCE A LA DONNE

Dans un tournoi multi tables, il doit y avoir uniformité de traitement de l'ensemble des tables du tournoi. En particulier, le nombre de jeux de cartes doit être le même sur toutes les tables, et si des personnes non en jeu aident à la distribution, ils doivent le faire sur toutes les tables simultanément, sauf cas particulier prévu dans le règlement du tournoi (table TV, ...).

ARTICLE 5.2 : MELANGE DES CARTES

Le jeu se déroule de préférence avec deux paquets de cartes (de dos de couleurs distinctes) à chaque table. Le donneur récupère les cartes après sa distribution, mélange le jeu sur la table et

garde le paquet devant lui pendant que le joueur à sa gauche distribue l'autre jeu. Dès la fin du coup il présente le jeu au futur donneur qui le coupe obligatoirement et distribue, la coupe laissant deux tas comportant chacun au moins trois cartes. L'opération se répète après chaque main.

Si toutefois il n'y a qu'un jeu de cartes, il devra être mélangé avant la donne par le donneur qui le fait couper par son voisin de droite, ce dernier laissant deux tas comportant chacun au moins trois cartes.

Si le jeu se déroule avec un seul paquet, le joueur qui a distribué passe le jeu au suivant qui le mélange et lui fait couper avant de distribuer le coup suivant.

Dans tous les cas, il n'est pas admissible qu'un seul joueur quel qu'il soit manipule les cartes entre deux coups (mélange et coupe).

ARTICLE 5.3 : PRECISIONS LIEES A LA PRESENCE DE DEUX JEUX DE CARTE

MELANGE ET COUPE DES JEUX :

La seule règle impérative reste que ce ne soit pas la même personne qui mélange et qui coupe le chaque jeu. La procédure suivante est recommandée, elle peut être différente localement.

- Avant de distribuer un coup, le dealer coupe le jeu qu'il a reçu, peu importe s'il y a déjà eu une coupe avant.
- Lorsque le coup est fini, il récupère toutes les cartes et mélange le jeu.
- Une fois qu'il a fini de mélanger le jeu, il le passe à celui qui le distribuera la prochaine fois.
- Le jeu peut se dérouler avec 1 ou 2 cartes de coupe par table, selon les habitudes et en respectant ce qui suit.
- S'il y a 2 cartes de coupe, le jeu est présenté avec la carte de coupe AU-DESSUS du paquet, pour faire penser au dealer suivant de couper le jeu.
- S'il n'y a qu'une carte de coupe, elle est donnée par le dealer d'un coup au dealer du coup suivant pour faire penser au dealer suivant de couper le jeu.
- Dans les rares cas où un joueur doit distribuer avec le jeu qu'il a mélangé (sortie des 2 joueurs à sa gauche entre le coup où il donnait et le coup suivant), il fera couper le jeu par un autre joueur de la table avant de distribuer.

ERREUR DANS LE JEU DU FAIT DE DEUX JEUX DIFFERENTS

Notez que si la procédure précédente est appliquée, le nombre d'erreurs devrait être réduit.

Toutefois, cela arrive qu'à la fin d'un coup, on se rende compte que les deux jeux ont été utilisés dans le même coup, ce qui est bien évidemment une erreur.

SI L'UTILISATION DU 2E JEU EST DECOUVERTE AU FLOP

Si l'utilisation du 2e jeu est découverte pendant le tour de mises du flop, les cartes du 2e jeu sont écartées et les mises sont rendues aux joueurs, puis un flop est distribué avec le 1er jeu et le tour de mises du flop redémarre normalement.

Le 2e jeu est mélangé à nouveau avant la donne suivante.

SI L'UTILISATION DU 2E JEU DECOUVERTE A LA TURN OU A LA RIVER

Si l'utilisation du 2e jeu est découverte pendant le tour de mise de la turn ou de la river, le coup est annulé et les mises sont rendues aux joueurs. Le coup est intégralement rejoué dans les mêmes conditions : même dealer, même joueurs absents (même si un joueur est arrivé à la table ou revenu d'une absence entre temps, il ne peut pas participer au coup rejoué).

SI L'UTILISATION DU 2E JEU DECOUVERTE APRES LA FIN DU COUP

Si les jetons du pot sont dans le stack du gagnant avant la découverte de l'erreur, le coup est validé et ne peut pas être rejoué.

Par exception, si le coup s'est joué à tapis pre-flop et que les montants des tapis peuvent être précisément reconstitués, le coup doit être rejoué avec le bon jeu tant que le coup suivant n'est pas démarré. Cette décision est de la responsabilité du Directeur de Tournoi.

ARTICLE 5.4 : FEUILLE MORTE

Toute carte apparaissant directement face visible dans le paquet ("boxed card") doit être clairement montrée à tous les joueurs puis être mise de côté pour le reste du coup. Bien que pouvant influencer tactiquement la fin du coup, elle ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée « comme une feuille morte » découverte au milieu du paquet. Deux cartes à l'envers ou plus créent une fausse donne automatique si cela arrive pendant la donne initiale. Si cela arrive après la donne initiale, voir le §7.6.

ARTICLE 5.5 : PAQUET DE CARTES IRRÉGULIER

S'il apparaît en cours de donne que le paquet de carte n'est pas régulier (présence d'une carte à dos différent, présence d'une carte en double, présence d'un joker ou toute autre carte différente ...), la donne est annulée et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça arrive à la turn ou à la river : on redonne les blinds et les mises à leurs propriétaires avant de redistribuer le coup. Cela ne remet nullement en cause les coups précédents qui sont terminés et donc validés (voir le §10.9 « Réclamer le Pot »).

Si deux paquets sont utilisés et qu'il apparaît en cours de donne que les deux paquets ont été utilisés dans la même donne, le coup est annulé uniquement si le coup n'est pas récupérable (des actions ont été faites avec les cartes des deux paquets) et les jetons sont restitués aux joueurs et ce même si ça

arrive à la turn ou à la river : on redonne les blindes et les mises à leurs propriétaires avant de redistribuer le coup. Si le coup est récupérable (cas d'un joueur à tapis pré flop pour lequel le tableau aura été distribué avec le mauvais paquet de cartes par exemple), il sera récupéré (et le tableau sera redistribué avec le bon paquet, dans cet exemple).

ARTICLE 5.6 : ANNONCES PAR LE DONNEUR

Il est conseillé au donneur d'annoncer toutes les mises et relances avec leur montant (qu'elles soient silencieuses ou annoncées par les joueurs) mais uniquement les mises : le donneur n'a pas à annoncer les autres événements : payer (call), parole (check), couché (fold).

ARTICLE 6 : ERREUR LORS DE LA DONNE INITIALE

ARTICLE 6.1 : LA FAUSSE DONNE

Il y a automatiquement fausse dans les cas suivants :

- L'une des deux premières cartes distribuées est retournée,
- Deux cartes ou plus ont été retournées,
- Au moins une carte a été distribuée à un siège qui ne devait pas en recevoir,
- Un joueur a été oublié par le donneur,
- Le nombre de cartes distribuées est incorrect (3 cartes ou une seule à un joueur) et le joueur prévient avant une action substantielle (voir §6.7)

Le joueur au bouton peut recevoir deux cartes consécutives (cf. §6.3)

Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup et sera sanctionné.

Le fait de faire une fausse donne implique de recommencer intégralement le coup dans les mêmes conditions. Donc un joueur qui aurait été absent en début de donne mais présent une fois celle-ci constatée ne pourra pas jouer le coup issu de la nouvelle donne.

ARTICLE 6.2 : LA REPETITION DES FAUSSES DONNES

Toute répétition exagérée de fausses donnes, d'erreurs ou de cartes retournées par un même donneur ou par la faute d'un même joueur sera sanctionnée.

ARTICLE 6.3 : LES CARTES RETOURNEES

Une carte retournée est déclarée morte et le joueur concerné par une carte déclarée morte ne peut pas choisir de la garder. La donne continue normalement jusqu'à la fin et une ultime carte (celle qui devait être la première carte brûlée) est donnée au joueur concerné en échange de sa carte

retournée. Cette dernière est placée (toujours visible) sur le paquet et sera la première carte brûlée avant le flop. Une fois brûlée, cette carte est à nouveau jetée face cachée sur la table pour éviter toute confusion avec le tableau. Il est donc tout à fait possible dans certains cas que le dernier joueur servi (donneur ou bouton) reçoive ainsi deux cartes à la suite.

Si deux cartes sont déclarées mortes dans le même tour de donne pré flop, il y a fausse donne. Si c'est à partir du flop, il faut appliquer le §7.6 en fonction de la situation.

ARTICLE 6.4 : LES CARTES TOMBEES DE LA TABLE

Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue) et sera traitée comme une carte retournée. Si elle est tombée du fait du joueur après la donne, elle doit être jouée.

ARTICLE 6.5 : LA CARTE MORTE MELEE A LA MAIN

Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte de telle manière que la carte vivante ne peut plus être clairement identifiée, l'ensemble de sa main est alors considéré comme morte mais les autres joueurs continuent le coup.

ARTICLE 6.6 : PAS DE CARTE FLASHÉE

Il n'y a pas de cartes flashées : soit la carte a été vue par toute la table et elle est brûlée, soit elle n'a été vue que par une partie des joueurs (carte volante qui ne se retourne pas) et le jeu continue, les joueurs pouvant simplement prévenir qu'ils pensent avoir vu une carte (sans préciser ce qu'ils ont vu).

NB : le principe de la carte flashée si vue par une ou plusieurs personnes a été supprimé car, la plupart du temps, les joueurs qui annoncent avoir vu une carte se trompent !

EN TOUT ETAT DE CAUSE : TOUTE ERREUR CONSTATEE N'ANNULE PAS LES MISES QUI PRECEDENT LE TOUR

D'ENCHERE DE LA FAUTE (EX : LES MISES PRE FLOP SONT CONSERVEES EN CAS D'ERREUR DU FLOP, LES MISE

DE LA TURN SONT CONSERVEES EN CAS D'ERREUR A LA RIVE R).

ARTICLE 6.7 : LES ACTIONS QUI ANNULENT TOUTE FAUSSE DONNE : LES ACTIONS SUBSTANTIELLES

La main doit obligatoirement se poursuivre même en cas de fausse donne avérée si des actions substantielles ont été faites. Celles-ci sont :

- Deux actions consécutives dont l'une au moins implique la mise de jetons avant qu'on s'en aperçoive (call + fold, check + bet...).

- Trois folds sont annoncés avant qu'on s'en aperçoive.

Dans ce cas, seuls les joueurs disposant d'un jeu conforme (deux cartes) peuvent jouer le coup, les jeux des autres joueurs étant brûlés (cf §1.2).

Même si un joueur avait trop ou trop peu de carte(s), cela ne modifie pas l'ordre d'apparition des cartes suivantes. Il n'y a pas « d'ordre des cartes » à préserver.

ARTICLE 6.8 : LE BOUTON PEUT RECEVOIR SA DEUXIEME CARTE TANT QU'IL N'A PAS AGIT

Si le dealer oublie de se donner une deuxième carte et s'en rend compte avant son tour de jeu, il peut compléter sa main avant d'agir. S'il joue avec une seule carte, sa main sera déclarée morte.

ARTICLE 7 : ERREUR DE DONNE A PARTIR DU FLOP

Une carte DOIT être brûlée avant chaque élément du tableau (Flop, Turn & River). Cela doit être fait dans tous les cas au moment de la distribution, cette carte brûlée étant là pour protéger le reste du paquet.

ARTICLE 7.1 : UNE ERREUR N'ANNULE PAS LE COUP

Toute erreur constatée n'annule pas les mises qui précèdent le tour d'enchère de la faute (ex : les mises pré flop sont conservées en cas d'erreur du flop, les mise à la turn sont conservées en cas d'erreur à la river).

Si des actions substantielles ont été faites avant que l'erreur ne soit vue, le jeu continue tel quel. Dans la mesure du possible, priorité sera donnée à faire apparaître par la suite les cartes qui devaient réellement arriver.

ARTICLE 7.2 : LES ERREURS AU FLOP

Plusieurs erreurs peuvent se produire au flop. Attention, dans ces cas les cartes jetées par les joueurs sont mortes et jamais remélangées au paquet :

- Flop sans carte brûlée : Si la première carte est identifiable, elle est désignée brûlée et le donneur tire une quatrième carte. Si elle n'est pas identifiable, les 3 cartes du flop sorti sont mélangées pour déterminer la carte brûlée et la carte suivante est placée comme troisième carte du flop. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.
- Flop avec deux cartes brûlées : Si les cartes sont identifiables, la deuxième brûlée devient première du flop et la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si elle n'est pas identifiable, les cartes du flop sorti (y compris les deux cartes brûlées) sont mélangées pour brûler une carte avant le flop,

tirer un nouveau flop et brûler une carte avant le turn. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.

- Flop à 4 cartes (après la carte brûlée) : Si les cartes sont identifiables, la dernière du flop devient carte brûlée pour le turn. Si seule la carte brûlée est identifiable, les 4 cartes sorties sont mélangées pour tirer un nouveau flop et la carte brûlée de la turn. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.

- Flop prématuré : si la carte brûlée est identifiable, les autres cartes du flop sorti et les cartes restant à distribuer sont mélangées pour tirer un nouveau flop sans carte brûlée. Si la carte brûlée n'est pas identifiable, toutes les cartes sorties et les cartes restant à distribuer sont ménagées pour tirer un nouveau flop avec carte brûlée. Si leur nombre le permet, un floor effectuera le mélange et le tirage.

ARTICLE 7.3 : TURN OU RIVER PREMATUREE

Lorsque la turn ou la river est donnée de façon prématurée, la carte brûlée est maintenue brûlée et la carte sortie est remélangée avec le reste du paquet afin de distribuer une carte le moment venu.

ARTICLE 7.4 : LE TABLEAU ENLEVE PREMATUREMENT

Si le dealer retire le tableau prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable sans avoir à retourner les cartes, le pot est partagé entre les joueurs encore en jeu. Si le donneur retire le tableau prématurément mais qu'il est discernable sans avoir à retourner les cartes, le coup continue.

Le donneur pourra être pénalisé s'il a dévoilé ou fait tomber le paquet, surtout s'il est impliqué dans le coup.

ARTICLE 7.5 : PAQUET ET MUCK MELANGES

Si le paquet est indiscernable du muck (l'ensemble des cartes rejetées) alors que des cartes restent à révéler, l'ensemble est entièrement mélangé et le coup continue.

ARTICLE 7.6 : PAQUET DEVOILE OU TOMBE SANS MISE POSSIBLE

Si le paquet est dévoilé (à partir de deux cartes) ou est tombé de la table alors que plus aucune mise n'est possible, toutes les cartes de ce paquet et uniquement celles-ci sont à nouveau mélangées par le dealer et coupées par le joueur à sa droite pour continuer la distribution du coup.

Le dealer procède ensuite au tirage du flop, turn ou river en se basant sur le principe du paragraphe 7.1 qui stipule que toute erreur constatée n'annule pas les mises qui précèdent le tour d'enchère de la faute.

Note : Les erreurs signalées aux §7.1 à §7.6 peuvent se cumuler si le donneur multiplie les erreurs, et ce sans remettre en cause la validité du coup. Dans ce cas, le donneur devra être averti.

ARTICLE 7.7 : LES CAS QUI ANNULENT LE COUP

En plus des cas évoqués dans le §6.1, un coup peut être annulé dans les cas suivants :

- Deux cartes au moins sont à l'envers (boxed cards) après la première donne et des mises sont encore possibles.
- Il y a une irrégularité flagrante dans le paquet (joker, 2 fois la même carte...).

Les cas d'annulation obligent à rejouer le coup : restitution des mises et blinds à tous les joueurs sans exceptions.

Attention, si l'incident n'a pas influencé les folds des joueurs précédents (ex : irrégularité du paquet reconnue après les

folds), le pot est partagé entre les joueurs restant à égalité de mises.

ARTICLE 8 : LES CARTES MORTES

ARTICLE 8.1 : LES JOUEURS SONT RESPONSABLES DE LEURS CARTES

Tout joueur est seul et unique responsable de ses cartes. À lui de les protéger afin qu'aucune mésaventure ne puisse lui arriver, par exemple en les plaçant devant lui avec une protection dessus (des jetons, un bibelot...) qui permettra de les identifier. Les cartes des joueurs toujours en jeu doivent toujours rester sur la table et être visibles.

Dans le cas où un responsable de tournoi est obligé d'intervenir pour rendre sa main (si les cartes sont identifiables) à un joueur qui ne l'a pas protégée, ce dernier recevra un avertissement.

Lors de l'abattage, un joueur gagnant un coup doit attendre que le pot lui soit clairement attribué pour jeter sa main (voir §10.5).

ARTICLE 8.2 : MAINS NON-PROTEGEES

Si le donneur brûle une main non-protégée ou si un autre joueur la jette, le joueur dont la main est brûlée n'a aucun recours, perd le coup et se verra remboursé ses mises du tour d'action en cours comme suit :

- Si le joueur ayant sa main brûlée n'a pas misé comme dernière action, il ne récupère rien,
- Si le joueur ayant sa main brûlée a misé, il ne récupère sa mise que s'il n'a pas été payé,
- Si le joueur ayant sa main brûlée a relancé, il récupère la différence entre sa relance et la dernière mise s'il n'a pas été payé. L'ensemble de ses autres mises dans le coup est perdu.

ARTICLE 8.3 : CARTES JETEES INDISCERNABLES

Toute main jetée vers le muck faces cachées et jugée indiscernable est déclarée morte. Dans de rares cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé et avoir été suivi ou qu'il restait un joueur à parler) et sur le seul jugement du directeur de tournoi, le joueur pourra récupérer ses dernières mises non payées ni relancées. La main jetée par inadvertance d'un joueur n'ayant rien misé mais qui pouvait checker, est déclarée morte et le joueur sera pénalisé. S'il s'agissait du joueur ayant posé la grosse blinde, le montant est perdu sans autre pénalité.

ARTICLE 8.4 : CARTES JETEES DISCERNABLES

Toute main jetée faces cachées vers le muck, même jugée discernable, est déclarée morte. Dans de rares cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé) et sur le seul jugement du directeur de tournoi, le joueur pourra récupérer sa main.

ARTICLE 8.5 : CARTES JETEES SUR UN JEU NON PROTEGE

Si un joueur jette ses cartes sur le jeu non protégé d'un adversaire, le responsable du tournoi doit faire ce qu'il peut pour les identifier. Si c'est possible, le jeu du joueur qui n'a pas jeté reste en jeu mais reçoit une sanction pour ne pas avoir protégé ses cartes (voir §8.1 « les joueurs sont responsables de leurs cartes »). S'il n'est pas possible d'identifier les cartes, ou si les cartes ont été mélangées au rebus, le jeu du joueur est considéré comme mort. Que la faute soit intentionnelle ou non, le joueur qui a jeté ses cartes devra être sanctionné.

ARTICLE 8.6 : EXPOSER SA MAIN

Si le joueur dont c'est le tour de jouer expose sa main sans aucun commentaire au milieu de la table, il sera sanctionné après le coup pour avoir dévoilé son jeu prématurément mais son acte ne recevra aucune interprétation.

Le joueur devra préciser ses intentions qui seront validées comme un fold ou un call et en aucun cas comme une relance.

De manière générale et pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les managers appliqueront après le coup un niveau de sanction proportionnel à la confusion créée à la table.

ARTICLE 9 : MISES ET RELANCES

ARTICLE 9.1 : LE MONTANT TOTAL

Toute annonce d'une relance sera automatiquement traduite par la somme totale (« Plus 4000 » ou « Relance de 4000 » seront par exemple traduit en « Relance pour un montant total de 4000 »). Relancer en deux temps n'est pas autorisé, à savoir par exemple sur une mise de 2000 annoncer « je

relance pour tes 2000 et 5000 de plus » qui sera interprété comme une relance minimale du fait de la phrase comprise « je relance 2000 » qui est une annonce relance insuffisante, ce sera donc une relance à 4000.

Une annonce d'un montant abrégé sera interprétée selon la valeur du pot. Si un joueur annonce « 5 » alors que le pot représente moins de 5000, cela sera interprété comme 500 alors que la même annonce alors que le pot représente 5000 ou plus, cela sera interprété comme 5000 (sauf dans le cas de présence de jetons de valeur 5 ou une annonce « 5 » vaudra 5 !).

ARTICLE 9.2 : MISER SES JETONS

Les mises doivent être faites clairement vers l'avant, à une distance accessible et facilitant le bon déroulement du jeu mais sans atteindre ni approcher le pot central. Un joueur misant volontairement de manière gênante pour le bon déroulement du jeu sera sanctionné. Un joueur désirant reprendre de la monnaie à la suite d'une mise doit avoir annoncé clairement le montant de sa mise. Sans annonce, la mise est considérée comme totale et les différentes règles (50%, jetons identiques multiples, jeton unique...) s'appliquent.

EXEMPLE :

- Sur 50/100, un le joueur A mise 325 et le joueur B, sans rien annoncer, pose ensemble un jeton de 500 et un jeton de 25 (pour aider à la monnaie). La mise totale étant de 525 et composant une relance valable (plus de

50% de la relance minimale qui est ici de 225), on considèrera que le joueur B a relancé à 525 (relance valable mais insuffisante) et devra mettre 550 voir §9.6 le montant minimal de la relance).

ARTICLE 9.3 : JOUER A SON TOUR

La parole engage un joueur de façon inconditionnelle lorsque c'est son tour de jeu.

JOUER AVANT SON TOUR

Une annonce faite avant son tour prévaudra si l'action n'a pas changé quand la parole revient au joueur. Un check, un call ou un fold ne sont pas considérés comme un changement d'action. En cas de mise ou de relance, il récupère toute liberté de parole ainsi que sa mise. Un fold annoncé a valeur d'engagement et est sanctionné. **Dans tous les cas, le joueur ayant fait une action avant son tour doit être sanctionné.**

Tout joueur foldant ou se levant de table avant son tour (« out of turn »), ainsi que tout joueur foldant quand il peut checker sera sanctionné. Tout joueur agissant hors de son tour de manière accidentelle mais répétitive se verra sanctionné.

Note : le fait de jouer avant que le joueur précédent ait complété son action est sujet à sanction, en particulier en cas de répétition. Si le joueur précédent annonce « Relance », il faut attendre de connaître le montant de la relance avant de jouer (que ce soit pour payer bien sûr, mais également pour abandonner le coup).

Le joueur pourra être sanctionné en cas de répétition d'erreur.

NE PAS JOUER A SON TOUR

Si un joueur a été oublié, il ne récupère son droit à disputer le coup normalement que s'il réagit avant que des actions substantielles (voir règle 6.7 « les actions qui annulent toute fausse donne : les actions substantielles ») aient été faites.

Sinon, il ne pourra plus que passer ou suivre la dernière mise.

Note : une tolérance pourra être accordée à un joueur qui n'a pas réellement tardé à parler, par exemple s'il était en train de mélanger le jeu précédent ou si ses adversaires ont parlé très rapidement après lui.

ARTICLE 9.4 : L'ANNONCE VERBALE PREVAUT

Si elles sont faites avant ou en même temps que le mouvement des jetons, les annonces verbales prévalent : un call annoncé sera toujours considéré comme un call même si un joueur envoie plus du double de la mise minimum au milieu.

Inversement, même s'il met moins de la mise et annonce une relance, le joueur sera obligé de mettre le minimum de relance.

Si un joueur annonce un montant, il sera obligé de le mettre sous réserve qu'il respecte les autres règles à suivre. Si un joueur annonce « relance » sans donner de montant mais met plus que le nécessaire à la relance minimale au milieu, les jetons seront considérés comme faisant tous partie de la relance.

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur.

Si des jetons sont avancés sans aucune annonce verbale, ils doivent être interprétés sans prendre en compte toute annonce postérieure.

Si un joueur annonce « call » alors qu'aucune mise n'a été faite, ce sera considéré comme un check.

Si un joueur annonce « check » alors qu'une mise a été faite, il devra reprendre son action mais ne pourra pas relancer.

Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute

évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur. Cette règle ne doit être utilisée que de façon exceptionnelle et uniquement par le Directeur du Tournoi. Ce dernier n'a aucune obligation de l'utiliser.

ARTICLE 9.5 : METHODES DE RELANCE

Une relance peut être faite de trois manières :

- En plaçant le montant total de la relance en un seul geste (précédé ou non de l'annonce de relance), de manière distincte (jetons suffisamment éloignés du tapis du joueur et suffisamment éloignés du pot central pour éviter toute confusion), entre les jetons du joueur et le pot.

Note : 'String Bet' : il est interdit de prendre ses jetons et de les miser en plusieurs fois (sauf si le montant de la relance a été annoncé). Dans ce cas, seule la première pile de jetons arrivée sur la table est prise en considération pour la mise.

- En annonçant le montant total avant le geste de mise des jetons entre les jetons du joueur et le pot.

- En annonçant « Relance » (ou « Raise ») puis en posant ses jetons en une seule fois. Si les jetons posés ne correspondent pas à un montant supérieur à la relance minimale, ces jetons seront interprétés comme une relance minimale (du fait de l'annonce) et le joueur devra compléter au niveau de cette relance minimale.

Si un joueur met le montant du call ou un autre montant inférieur au minimum de relance sans annoncer son intention de relancer, la mise reste un « call », la règle des 50% est applicable à ce cas (voir §9.6).

Le joueur se doit de faire connaître le plus clairement possible ses intentions de mise. Toute action interprétée par les autres joueurs et validée par le Directeur de Tournoi engagera le joueur qui aura commis l'erreur.

Exception : voir point 2 du §9.10 -> Si seule une somme insuffisante a été annoncée sans intention d'action (relance, call ...) : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix. L'abus sera sanctionné.

ARTICLE 9.6 : MONTANT DE LA RELANCE

Une relance doit ajouter au moins le même montant que la grosse blinde, ou que la mise précédente, ou que la relance de l'actuel tour d'enchère. La petite blinde n'est jamais considérée comme une mise.

EXEMPLES :

- Cas A : Blindes 25 / 50 - seules les blindes ont été placées, relance minimum = 100

- Cas B : Blindes 25 / 50 - une relance à 150 a été faite, la relance minimum est de 250 : la mise précédente de 150 plus la relance précédente de $150 - 50 = 100$. Si une telle relance est faite alors la

relance minimum suivante de 350 la mise précédente de 250 plus la relance précédente de 250-150 = 100.

Attention, à chaque nouveau tour d'enchère, on repart de zéro : la mise ne peut être inférieure à la grosse blinde, la première relance doit ajouter au moins le montant de la mise précédente (la première mise) et la sur relance a les mêmes règles.

EXEMPLE :

- Blindes 25/50 : le tour se finit avec deux joueurs à 350. Le premier joueur à parler mise 250, la relance minimum doit ajouter la mise donc à 250 + 250 soit 500. Dans cet exemple et en cas de relance à 500, la sur relance minimum est 500 + 250 donc 750 et ainsi de suite.

La règle des 50% s'applique tout le temps : si un joueur place une relance de 50% ou plus de la mise précédente mais moins que la mise minimale, la relance est validée au montant minimum et il doit compléter. Si un joueur met moins de

50% de la relance minimale, il ne peut compléter pour atteindre ce montant minimal que s'il avait annoncé une relance.

Sinon, son action sera considérée comme un call.

EXEMPLES :

- Cas A : Post flop, le joueur A a misé 100. Le joueur B n'annonce rien et engage 150. Comme il a engagé 50% de la mise en plus, il doit compléter à 200 pour valider sa relance, même s'il a voulu juste suivre.

- Cas B : Post flop, le joueur C a misé 100. Le joueur D n'annonce rien et mise 125. Comme il a engagé moins de

50% de la mise en plus, il doit reprendre 25 pour réduire son engagement à 100 et juste suivre, même s'il a voulu relancer.

- Cas C : Post flop, le joueur E a misé 100. Le joueur F annonce qu'il relance et mise 125. Il doit compléter en ajoutant 75 pour atteindre la relance minimum, qui est de 200, même s'il a voulu relancer au-delà (cela illustre aussi le §9.4).

ARTICLE 9.7 : RELANCE A TAPIS PRE-FLOP INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE

Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blinde avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal à la grosse blinde (qui est considérée comme une mise) ou de relancer au moins du double de la grosse blinde.

EXEMPLE :

- Grosse blinde à 100, tapis à 30, les autres joueurs pourront alors suivre à 100 ou relancer au minimum à 200.

En conséquence, si le joueur qui mise la grosse blinde a un tapis inférieur à celle-ci, le premier joueur qui fait un call crée un pot extérieur, a fortiori s'il relance.

De même, si le joueur qui mise la petite blinde a un tapis inférieur à celle-ci, le joueur qui mise la grosse blinde crée un pot extérieur.

Rappel : dans le format ante big blind, l'ante est prioritaire sur la big blinde (§4.2).

EXEMPLES :

- Cas A : Blindes 5 000/10 000. Le joueur de petite blinde a un tapis de 3 000. Il mise son tapis. Le joueur de grosse blinde mise 10 000. On se retrouve avec un pot principal de 6 000 (2 x 3 000) et un pot extérieur de 7 000 qui est immédiatement rendu au joueur de grosse blinde.

- Cas B : Blindes 5 000/10 000. Le bouton ouvre pour son tapis de 3 000. Le joueur de petite blinde doit au moins compléter à hauteur de la grosse blinde (10 000) pour disputer le pot et donc le tapis du bouton. Si le joueur de petite blinde complète à 10 000 et le joueur de grosse blinde check, on se retrouve avec un pot principal de

9 000 (3 x 3 000) et un pot extérieur de 14 000 (2 x 7 000) qui sera disputé entre la petite blinde et la grosse blinde.

- Cas C : Blindes 5 000/10 000 ante bouton 10 000. Le bouton est à tapis ante à 3 000, tout le monde fold sauf la petite blinde qui suit la grosse blinde et la grosse blinde qui checke. Le pot principal est de 3 000 et le pot extérieur est de 20 000 (2 x 10 000). Si le bouton gagne, il ne reprend que les 3 000 de son ante.

- Cas D : Blindes 5 000/10 000 ante bouton 10 000. Le joueurs UTG mise son tapis à 3 000, tout le monde fold sauf la petite blinde qui suit la grosse blinde et la grosse blinde qui checke. Le pot principal est de 19 000 (ante bouton

10 000 + 3 x 3 000) et le pot extérieur est de 14 000 (2 x 7 000).

- Cas E : Blindes 5 000/10 000 ante big blinde 10 000. Le joueur big blind est à tapis à 3 000, tout le monde fold sauf le bouton qui paye 10 000 et petite blinde qui suit également à 10 000. Le pot principal est de 3 000 (ante big blinde incomplète) et le pot extérieur est de 20 000 (2 x 10 000).

- Cas F : Blindes 5 000/10 000 ante big blinde 10 000. Le joueur big blind est à tapis et avait 13 000 avant le coup, donc 10 000 d'ante et 3 000 de BB, tout le monde fold sauf le bouton et la petite blinde qui suivent à 10 000. Le pot principal est de 19 000 (ante big blinde 10 000 + 3 x 3 000) et le pot extérieur est de 14 000 (2 x 7 000).

ARTICLE 9.8 : MISE A TAPIS PRE-FLOP INFÉRIEURE A LA RELANCE MINIMALE

Toute mise à tapis d'un joueur inférieure à la relance minimale ne peut être considérée comme une relance même si le montant est supérieur à la précédente mise. Les joueurs parlant après dans ce tour d'enchères peuvent soit suivre du montant de son tapis soit le relancer au moins du montant de la dernière mise valable. Voir le §9.21 « Relance bloquée » pour les cas particuliers.

EXEMPLE :

- La grosse blinde est à 100, un joueur fait tapis à 180, les autres joueurs pourront alors suivre à 180 ou relancer au montant minimum à 280 (soit 180 du tapis + la mise précédente qui est la grosse blinde).

ARTICLE 9.9 : OUVERTURE POST-FLOP A TAPIS INFÉRIEURE A LA GROSSE BLINDE

Après le flop, si un joueur ouvre sans avoir assez pour ouvrir à hauteur de la grosse blinde, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant de la grosse blinde (puisque la valeur ajoutée est inférieure de la grosse blinde).

EXEMPLE :

- La grosse blinde est à 100, post flop un joueur fait tapis à 30, les autres joueurs pourront alors suivre à 30 ou miser au minimum à 130.

ARTICLE 9.10 : MISES INSUFFISANTES AVEC ET SANS ANNONCE VERBALE

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur (selon le §9.4 « L'annonce verbale prévaut »).

Une relance annoncée mais insuffisante obligera le joueur à compléter à hauteur de la relance minimum. Attention : il existe une jurisprudence (« le gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur. Voir §9.4, l'utilisation de cette jurisprudence doit être très limitée.

Si une mise insuffisante est faite par erreur mais sans annonce verbale officielle (par exemple des jetons posés en silence ou un montant annoncé seul), les conséquences dépendront du type de mise :

MISE D'OUVERTURE INSUFFISANTE (« UNDERBET »)

S'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur la grosse blinde (que nul n'est censé ignorer).

MISE POUR SUIVRE INSUFFISANTE (« UNDERCALL ») :

Si seulement deux joueurs restent en jeu dans la main en cours, la mise devra obligatoirement être complétée.

Si la mise fait suite à la première mise dans le tour de mise d'un pot à plusieurs joueurs, la mise devra obligatoirement être complétée.

Dans les autres cas, le directeur de tournoi doit statuer sur l'action à imposer ou non au fautif entre compléter ou abandonner sa mise, en particulier dans le cas où cette erreur a des conséquences graves (comme de faire exposer une main adverse).

Si plusieurs « undercalls » consécutifs ont lieu, le premier doit corriger son action (comme prévu ci-dessus) et le directeur de tournoi doit statuer sur l'action à imposer ou non au(x) joueur(s) suivant(s).

EXEMPLES :

- Cas A : sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 8000 et B avance 2000 sans annonce. Comme A a ouvert les enchères, B devra payer les 8000.
- Cas B : sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 2000 et B relance à 8000. C avance 2000 sans annonce. Comme B n'a pas ouvert les enchères, l'action de C sera soumise à décision du directeur de tournoi.
- Cas C : sur les blindes 1000/2000, 4 joueurs sont en jeu après le flop. A ouvre à 2000 et B relance à 8000. C annonce « Call » (éventuellement en avançant 2000). Comme C a fait une annonce verbale, il doit payer 8000.

RELANCE INSUFFISANTE (« UNDERRAISE »)

Le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call). Tenir compte avant cela des règles du jeton unique et des jetons multiples (voir le §9.11 « Jeton unique de valeur supérieure » & le §9.13 « Jetons multiples »).

ARTICLE 9.11 : JETON UNIQUE DE VALEUR SUPERIEURE

Après une relance (ou une blinde), le fait de placer un seul jeton de valeur supérieure correspond à un call si la relance n'est pas verbalement annoncée et ce même si le joueur a déjà d'autres jetons misés dans le coup. Pour relancer avec un seul jeton de valeur supérieure, une annonce doit être faite avant que le jeton ne touche la surface de la table. Si la relance est déclarée (mais pas le montant), la relance sera du montant du jeton.

ARTICLE 9.12 : JETON UNIQUE DE VALEUR INFERIEURE

Dans un coup où il ne reste plus que deux joueurs, le fait de placer un seul jeton de valeur inférieure après une mise d'ouverture ou une relance correspond à un call.

Dans un coup à trois joueurs ou plus, le fait de placer un seul jeton de valeur inférieure n'est pas une mise valide. Le jeton sera engagé et le joueur devra préciser s'il call ou fold mais il ne pourra plus relancer.

ARTICLE 9.13 : JETONS MULTIPLES

Miser plusieurs jetons sans aucune annonce après une mise ou après les blindes est un call si, **en retirant le jeton de plus grosse valeur**, le total deviendrait inférieur à une mise pour suivre (call). Exemple : à la suite d'une mise d'ouverture de 1200, une mise sans annonce de deux jetons de 1000 est un call et non une relance de montant insuffisant (qui aurait sinon été complété à 2400 suivant la règle des 50% déjà vue plus haut dans le cas de relance insuffisante). Dans tous les autres cas, une mise de plusieurs jetons est une mise à hauteur de la valeur total des jetons.

La règle des jetons multiples doit être appliquée même si le joueur en question a déjà misé des jetons pendant ce même tour d'enchères (ses blindes ou ses mises antérieures sont déjà sur la table). Autre exemple : sur des blindes 100/200, si un joueur ouvre à 1300 et que le joueur en grosse blind pose 2 jetons de 1000 sans aucune annonce, cette mise sera considérée comme un call et non une relance insuffisante **puisque en retirant un des 2 jetons, la mise est insuffisante pour un call.**

ARTICLE 9.14 : NOMBRE DE RELANCES

Il n'y a pas de limite du nombre de relances dans les parties de no-limit.

ARTICLE 9.15 : COMPTER LES JETONS

Le seul cas où une demande de compter les jetons doit être accordée est celui d'une mise ou d'une relance : le joueur doit compter et annoncer le montant total des jetons misés sur la demande d'un adversaire encore en lice.

Note : le fait d'annoncer « Tapis » étant une mise, le joueur qui a fait tapis doit bien annoncer le montant du tapis misé sur la demande d'un adversaire encore en lice.

Dans tous les autres cas (jetons restants devant un joueur, différence à rajouter pour suivre, montant total du pot) aucune obligation n'est faite aux joueurs de compter quoi que ce soit. Un joueur peut en revanche demander que le pot soit bien étalé sur la table pour en faciliter le compte.

Pour le décompte du tapis d'un joueur, on rappelle que les jetons doivent être correctement rangés devant le joueur (de préférence en piles de 10 ou 20 jetons) – voir §3.3.

Miser « le pot » n'est pas une annonce valable en no-limit puisque le pot n'est pas compté.

ARTICLE 9.16 : JOUER 'IN THE DARK'

Miser avant l'arrivée des cartes du tableau (« in the dark ») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au nombre de tours d'enchères ainsi déclarés. En cas de désaccord

sur ce qui a été annoncé : seules seront prises en compte les annonces confirmées par le dealer. En cas de désaccord, le floor tiendra compte selon son libre jugement des témoignages pour officialiser un nombre choisi d'annonces avant l'arrivée du tableau.

ARTICLE 9.17 : LE POT COMPLET

Après la réunion des jetons à la fin du tour d'enchères, le pot est définitivement considéré comme complet. En cas de désaccord sur l'origine d'une anomalie concernant le montant total des mises des joueurs, ces dernières doivent donc être vérifiées avant que les jetons ne soient réunis.

ARTICLE 9.18 : ACTIONS SIMULTANÉES

Si deux joueurs (ou plus !) agissent simultanément, ils sont considérés comme ayant joué dans l'ordre et on vérifie simplement la cohérence des actions.

ARTICLE 9.19 : DECLARATIONS CONDITIONNELLES

Les déclarations conditionnelles (ex : « si tu mises je me couche » ou « si tu checkes je mise » ou autres) sont interdites.

Le joueur en ayant fait s'expose à une sanction si l'attention du Directeur de Tournoi est attirée par un joueur adverse.

ARTICLE 9.20 : LES ACTIONS MAL COMPRISES

Toute action mal interprétée par un donneur n'engage pas son auteur. Toute erreur sur un comptage de la part du donneur ou d'un joueur initial n'enlève en rien les responsabilités des joueurs suivants. C'est aux joueurs suivants de vérifier l'exactitude des informations données en amont et ils restent responsables de leurs actions. Le directeur de tournoi pourra dans quelques cas rares impliquant des différences conséquentes et sur son seul jugement, utiliser ici le §1.1 « L'esprit du jeu avant tout » et uniquement à l'avantage du joueur trompé par les informations. Toute action mal interprétée sera maintenue telle que comprise si elle est suivie d'actions substantielles (voir §6.7) avant que le malentendu ne soit constaté et si les règles de mise et de relance sont respectées.

ARTICLE 9.21 : RELANCE BLOQUEE

Lorsqu'un joueur annonce un tapis pour un montant supérieur à la dernière relance mais insuffisant pour être une relance, son tapis est engagé sans que ce soit une relance. Ainsi :

- Tout joueur qui souhaite payer le tapis doit normalement mettre le montant du tapis.
- Tout joueur qui souhaite relancer doit relancer au moins du montant de la dernière relance.
- Si aucun joueur ne relance, le joueur qui a fait la dernière relance sera 'bloqué' et ne pourra pas relancer le coup quand son tour viendra.

EXEMPLES :

- Cas A : Blindes 50/100, le joueur A relance à 225 et le joueur B fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 350 [225+125], le tapis de B ne peut être considéré comme une relance (même insuffisante). Si un joueur veut sur relancer, il doit miser au moins 425 [300 du tapis + 125 de la relance de A]. Si un ou plusieurs joueur paient les 300, le joueur A ne peut pas relancer le coup puisque c'est lui le dernier joueur à avoir effectué une relance.

Si un autre joueur effectue une relance (à 425 au minimum), le joueur A est libéré et peut réagir comme il le souhaite (fold, call ou relance).

- Cas B : Blindes 50/100, le joueur A relance à 225 et le joueur B fait tapis pour 300. La relance minimum étant de 350 [225+125], le tapis de B n'est pas une relance. Le joueur C fait tapis pour 400. Bien que le tapis de C ne soit pas une relance par rapport au tapis de B, si un joueur call à 400, le joueur A peut à nouveau relancer le coup puisque lorsque son tour revient, sa relance à 225 fait face à une mise de 400 qui est considérée comme une sur relance.

ARTICLE 9.22 : INTERDICTION DE JETER QUAND AUCUNE MISE N'EST ATTENDUE

Il est interdit de jeter ses cartes pendant un tour de mise quand aucune mise n'est attendue (« Open Muck »). Un joueur qui jette ses cartes alors qu'il peut rester dans le coup sans miser (check possible) sera sanctionné.

ARTICLE 9.22 : JETONS OUBLIES A TAPIS

Si des jetons ont été oubliés par un joueur qui mise son tapis et ne sont montrés qu'une fois le tapis payé, le TD sera seul juge de leur intégration au tapis. Le TD peut valider le fait que les jetons oubliés ne seront pas payés par le joueur qui a payé si le joueur à tapis gagne le coup mais seront perdus si le joueur à tapis perd le coup.

ARTICLE 9.23 : SUR-MISER POUR OBTENIR DU CHANGE

Les mises faites par les joueurs ne peuvent pas être comprises comme impliquant une demande de change. Face à une ouverture de 325, le fait de vouloir payer en posant silencieusement et en une seule fois un jeton de 500 et un jeton de 25 (pour obtenir un retour de 200) sera considéré comme une relance incomplète et le joueur devra relancer à 650.

ARTICLE 10 : FIN D'UN COUP

ARTICLE 10.1 : MONTRER SES CARTES SUR UN COUP FINI SANS ABATTAGE

Un joueur peut, s'il gagne le coup sans que sa dernière mise ne soit suivie, ne rien montrer ou ne montrer qu'une seule carte. Qu'il n'en montre qu'une ou les deux, s'il les montre à un joueur (ou même à un spectateur) il doit les montrer à tous les joueurs de la table.

ARTICLE 10.2 : TUER LA MAIN GAGNANTE

Le donneur ne peut faire perdre la main gagnante si celle-ci a été correctement exposée et était de toute évidence la main gagnante. Les joueurs de la table sont invités à apporter leur aide au donneur s'il apparaît qu'une erreur va être commise.

Si un joueur expose une seule carte qui rend sa main gagnante, le donneur doit lui demander d'exposer sa deuxième carte. S'il ne le fait pas, un responsable du tournoi doit être appelé (voir §10.5) pour que le joueur expose sa deuxième carte et soit éventuellement pénalisé.

ARTICLE 10.3 : LES CARTES ONT RAISON

À l'abattage, les cartes parlent. Les annonces verbales concernant la main d'un joueur n'ont aucune valeur ; cependant, un joueur annonçant délibérément une fausse main pourra être pénalisé.

ARTICLE 10.4 : FACE VISIBLE EN CAS DE TAPIS

Toutes les cartes de tous les joueurs en jeu seront retournées face visible si au moins un joueur est à tapis et que plus aucune enchère n'est possible, quel que soit le moment où le tapis est intervenu. Les jeux seront donc vus pour l'attribution d'un éventuel pot secondaire entre joueur non à tapis ET ensuite pour l'attribution du ou des pots impliquant un ou plusieurs joueurs à tapis.

Si un joueur jette ses cartes faces cachées alors qu'un adversaire au moins est à tapis et qu'il ne fait face à aucune relance, il devra être sanctionné et son jeu récupéré dans la mesure du possible. La sanction sera plus importante si le jeu ne peut pas être récupéré. Si le jeu est récupéré et que le joueur gagne le coup, il gagnera le pot mais la sanction pourra être aggravée en fonction du désordre causé à la table (suspicion de collusion, ...)

ARTICLE 10.5 : ABATTAGE

À la fin du dernier tour d'enchères, le joueur qui a effectué la dernière action agressive (mise ou relance) dans ce tour doit montrer sa main le premier, puis les autres doivent le faire dans l'ordre de jeu.

S'il n'y a eu aucune mise, le premier joueur à gauche du bouton est le premier à montrer sa main et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Par main on entend obligatoirement les deux cartes qui doivent être définitivement relâchées.

Tout joueur peut refuser son droit à disputer le pot en jetant ses cartes faces cachées mais il doit le faire de façon qu'aucun doute sur son intention ne soit possible et il est interdit de jeter dans le muck au cas où un autre joueur qui en ait le droit demande à voir les cartes. Ce refus est possible dans toutes les situations, sauf en cas de joueur à tapis (voir ci-dessus §10.4).

Si tous les joueurs sauf un jettent leurs cartes face cachée, ce dernier remporte le coup sans avoir à dévoiler sa main.

Seuls les joueurs ayant suivi une mise ou une relance à la river peuvent demander à voir le jeu du dernier adversaire ayant misé ou relancé et seulement le sien. S'ils en font la demande (et ce même après avoir montré leurs mains mais avant que le pot ne soit attribué), le jeu doit leur être montré sous peine de sanction pour le relanceur qui aura jeté ses cartes directement dans le muck.

En demandant à voir les cartes d'un adversaire, le demandant les remet en jeu : même si elles avaient été jetées, si elles sont gagnantes le pot sera attribué au joueur qui les détenait.

Un joueur qui ne retourne qu'une carte à l'abattage et ensuite jette ses cartes sans attendre que le pot lui soit attribué le fait à ses propres risques : si le TD estime que ses cartes ne sont plus identifiables et que le pot n'a pas été clairement attribué, il n'aura plus aucun droit au pot.

Même pour prétendre partager le pot, un joueur doit montrer ses deux cartes privatives.

Les cartes ne sont considérées comme abandonnées que lorsqu'elles sont envoyées distinctement vers le muck. Des cartes posées face cachée devant le joueur peuvent être reprises pour disputer le pot.

Si un joueur checke en dernier de parole alors qu'il a le seul meilleur jeu possible à la river, il ne sera pas nécessairement pénalisé. C'est au Directeur de Tournoi d'apprécier la situation avant de le pénaliser ou pas.

ARTICLE 10.6 : DEMANDE DE CONTROLER LES CARTES A L'ABATTAGE

Tout joueur à table peut demander à un responsable de vérifier le ou les jeux non dévoilés dans le but de lutter contre la collusion. Un joueur qui demande au responsable du tournoi de regarder les cartes d'un autre joueur doit exprimer clairement que c'est pour un soupçon de triche, sans quoi le responsable ne peut valider la demande.

Tout usage abusif de cette demande devra être sanctionné.

Tout floor peut également demander à vérifier le ou les jeux non dévoilés dans le but de lutter contre la collusion, il doit indiquer que c'est dans ce but.

Tout joueur a toutefois obligation de montrer ses cartes si la demande est faite par un responsable du tournoi dans le seul but de contrôle. Le dealer retourne alors les cartes du joueur et le responsable du tournoi prend une éventuelle décision.

ARTICLE 10.7 : POTS EXTERIEURS

Chaque pot extérieur sera divisé séparément avant tirage de la ou des cartes suivantes (flop, turn ou river). À la fin du coup, les pots seront attribués en commençant par celui qui concerne le moins de joueurs (le pot le plus extérieur).

ARTICLE 10.8 : JETON INDIVISIBLE

Lors du partage d'un pot, le jeton indivisible va au joueur en jeu le plus près à gauche du bouton.

ARTICLE 10.9 : RECLAMER LE POT

Le droit de réclamer un pot prend fin lorsque la main suivante commence.

Si, lors d'un coup, les jetons sont attribués au mauvais joueur du fait d'une mauvaise lecture du jeu (oubli d'une combinaison gagnante), l'attribution peut être modifiée en cas d'intervention immédiate d'un tiers (avant que les cartes ne soient ramassées) par exception au §3.1 (qui indique que le coup suivant commence lors de l'attribution du pot). Une fois que les cartes sont ramassées et même si tous les joueurs sont d'accord à propos de l'erreur, l'attribution du pot ne peut plus être modifiée.

ARTICLE 10.10 : CARTES JETÉES TROP RAPIDEMENT

Si un joueur mise et jette ses cartes en pensant gagner le coup (en oubliant la présence d'un autre joueur dans le coup), le donneur devra conserver les cartes et appeler le floor. Si les cartes ne sont pas clairement identifiables, le joueur n'aura aucun droit au pot et sera juste remboursé des mises ou relances non encore payées.

ARTICLE 11 : ÉTHIQUE & SANCTIONS

Les fautes de jeu peuvent influencer une décision voir même changer intégralement un coup, pour cette raison il faut réduire au maximum la possibilité des joueurs de commettre des fautes de jeu.

La première étape est d'éduquer les joueurs, leur apprendre les fautes de jeu et leurs sanctions.

La deuxième étape sera de donner une progression dans les sanctions par rapport au degré d'importance de la faute et aussi en fonction du niveau dans le tournoi.

La dernière étape sera de rendre la sanction systématique peu importe le degré de la faute afin de rendre la faute punitive.

Avec ces directives, les fautes de jeu seront moins présentes et le jeu en sera plus agréable pour les joueurs.

Trois degrés de sanction sont à choisir pour les organisateurs de tournois, qu'ils devront indiquer dans leur règlement de tournoi :

- Sanction légère (éducatif) : principalement des avertissements suivis d'explication. C'est conseillé pour des « tournois open » ou des « tournois réguliers ».
- Sanction normale : Avertissement et sanction en fonction de l'importance de la faute et du niveau du tournoi. C'est conseillé pour des « tournois réguliers » ou des « tournois sur plusieurs jours ».
- Sanction lourde (compétition) : Sanction systématique sans avertissement. C'est conseillé pour des « tournois en compétition ».

ARTICLE 11.1 : SANCTIONS ET DISQUALIFICATION

Une sanction PEUT être appliquée si un joueur

- S'éloigne de la table ou utilise un appareil électronique en ayant encore des cartes (voir §4.1)
- Annonce une fausse donne volontairement ou répétition de fausse donne (voir §6.1 et §6.2)
- Joue avant son tour (voir §9.3)
- Fait une déclaration conditionnelle (voir §9.19)
- Open muck (voir §9.22)
- Jette ses cartes intentionnellement dans le muck (voir §10.5)
- Viole la règle du « un jeu = un joueur » (voir §11.3)
- Montre ses cartes alors qu'un coup est engagé (voir §11.4)
- Ou si un incident similaire prend place

Des sanctions SERONT appliquées en cas de

- Collusion et soft play
- Abus,
- Injure et comportement dérangeant,

Les sanctions possibles incluent les avertissements verbaux et les tours de pénalités. A l'exception des pénalités d'une seule main, les tours de pénalités seront infligés comme suivant : le joueur sanctionné manquera une main par joueur à la table lorsque la sanction est donnée, y compris lui-même, multiplié par le nombre de tours spécifiés dans la sanction.

Pour la durée de la sanction, le joueur sanctionné devra rester à l'écart de la table mais recevra tout de même un jeu sans que quiconque ne puisse le voir.

Seul le Directeur de Tournoi peut prononcer une disqualification.

ARTICLE 11.2 : LA HIERARCHIE DES SANCTIONS

Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :

- Avertissement (warning) avec suspension d'une main. Les blindes lui sont éventuellement prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.

- Suspension momentanée du tournoi pendant 2, 3 ou 4 mains. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blindes lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
- Suspension momentanée du tournoi pendant 1, 2, 3 ou 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blindes lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
- Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.

Le directeur du tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, le Directeur de Tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.

ARTICLE 11.3 : PAS DE REVELATION

Les joueurs se doivent de protéger les autres joueurs dans le tournoi en tout temps. De ce fait, qu'ils soient dans un coup ou non, par exemple ils ne peuvent :

- Révéler le contenu de mains en jeu ou couchées sur le coup en cours,
- Conseiller ou critiquer une action quoi qu'il arrive,
- Regarder des cartes qui ont été jetées.

La règle « un jeu = un joueur » prévaudra.

Les joueurs encore dans un coup peuvent se parler dans la mesure où ils ne dévoilent pas leur main, ne pratiquent pas la collusion et respectent l'éthique générale du poker. (Les joueurs dans le coup autres que le dernier relanceur et le joueur dont c'est le tour de parler sont donc relativement limités dans leurs droit de parole). Le niveau de sanction sera à la discrétion du directeur de tournoi et plus stricte à partir de trois joueurs.

Le règlement du tournoi peut interdire aux joueurs de parler du coup en cours tant que plus de deux joueurs ont encore des cartes.

ARTICLE 11.4 : PENALITES EN CAS DE REVELATION INTENTIONNELLE

Si un joueur encore en jeu montre intentionnellement son jeu ou même une carte (à un spectateur, un joueur ayant couché son jeu, à son capitaine, ...) alors que plus d'un autre joueur est encore en jeu, sa main est foldée, ses mises sont perdues et la main sera montrée à l'ensemble de la table en fin de coup. De plus, le joueur devra être sanctionné.

Si le jeu est montré à un joueur encore en jeu, il doit être immédiatement montré à toute la table afin que les joueurs en jeu aient la même information. Le joueur ayant montré sa main devra être sanctionné plus sévèrement dans ce cas.

Exception : s'il ne reste qu'un joueur en jeu (le joueur abandonne le coup alors qu'il ne restait que 2 joueurs), la main peut être montrée mais doit l'être à l'ensemble de la table en les retournant face visible sur la table (« Show One, Show All »).

ARTICLE 11.5 : CARTES MONTREES

Un joueur qui montre ses cartes à la table alors que l'action n'est pas finie recevra une sanction, mais sa main ne sera pas brûlée. La sanction débutera à la fin de la main.

ARTICLE 11.6 : ÉTHIQUE

Le poker est un jeu individuel. La collusion sera sanctionnée, ce qui peut inclure une annulation des jetons et/ou disqualification. Le chip dumping (donner volontairement des jetons à un autre joueur en foldant une mise) et/ou toute autre forme de collusion sera passible de disqualification.

ARTICLE 11.7 : MANQUEMENTS ETHIQUES ET COMPORTEMENTS IRRESPECTUEUX

Les manquements éthiques et comportements irrespectueux envers qui que ce soit (responsable, joueur, presse, public...) répétés seront sanctionnés. Des exemples peuvent inclure, mais ne sont pas limités à, toucher les cartes ou les jetons d'un autre joueur alors que ce n'est pas nécessaire, retarder le jeu, parler avant son tour avec répétition ou parler excessivement. Un joueur qui ne dispute pas un coup doit se taire.