



Règles Générales de Tournoi de Poker Variante Texas Hold'em no limit

Version 1.5 du 15/05/2009©
Par **Guillaume GLEIZE** (Directeur de Tournoi)

0. Règles internationales

0.1. Il s'agit ici d'une synthèse générale limitée au Texas hold'em no limit. Les nuances propres aux tournois avec ou sans croupier seront précisées. La majorité des références sont internationales. Elles proviennent, entre autres, des dernières mises à jour du TDA (Tournament Directors Association) et du «Robert's Rules of Poker» de Robert (Bob) Ciaffone pour les règles avec croupiers. Elles proviennent de sites locaux américains pour les règles sans croupier. Rappel: ces règles internationales comportent des différences importantes avec les règles « maison » (house rules) des cercles et des casinos et encore plus lorsqu'il s'agit des parties d'argent (cash games).

1. Les règles générales :

- 1.1. Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant selon eux au bon déroulement du tournoi ou au confort des ses participants. Ils se baseront pour se faire sur leur propre jugement en utilisant le bon sens et la justice comme critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions du directeur de tournoi sont définitives et sans appel.
- 1.2. Le fait de s'inscrire à un tournoi implique de la part des participants une acceptation tacite de l'ensemble des règles écrites et de toutes les décisions qui seront prises par le directeur de tournoi et par ses assistants. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera ainsi recevable.
- 1.3. Aucun mineur n'est accepté en tournoi.
- 1.4. Les places sont tirées au sort quelle que soit la méthode employée (par séries de tickets, par un logiciel, etc...)
- 1.5. Les joueurs reçoivent une masse identique de jetons (le « buy-in » ou la « cave ») et le tournoi se termine quand un seul joueur possède tous les jetons.

- - Reproduction et diffusion strictement interdite - Droits d'usage strictement personnel - -



2. La donne :

- 2.1. Les croupiers mélangent et donnent les cartes sans intervention des joueurs. Sans croupier, ce sont les joueurs qui donnent. Dans ce cas un joueur ne peut en aucun cas être désigné pour être donneur permanent. Il peut à nouveau y avoir un ou plusieurs croupiers lors des tables finales, le règlement qui s'appliquera redeviendra alors celui du tournoi avec croupiers.
- 2.2. Le bouton (ou premier donneur) est déterminé soit par tirage au sort (carte la plus haute du paquet), soit même par le tirage au sort des places (le donneur ou bouton commençant simplement à la place n°10 par exemple).
- 2.3. Le mélange des cartes est obligatoire. Sans croupier c'est le donneur qui mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas. Les organisateurs peuvent aussi opter pour une formule plus lente mais plus sécurisée: le donneur fait mélanger les cartes par le petit blind et les fait couper par le cut-off (en utilisant une carte de coupe) avant de les distribuer.
- 2.4. Une carte retournée : la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler. Il est tout à fait possible dans ce cas que le dernier joueur servit (donneur ou bouton) reçoive deux cartes à la suite.
- 2.5. Une carte retournée est morte si cela est du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur.
- 2.6. 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). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.
- 2.7. Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, alors son jeu est considéré comme mort mais les autres joueurs continuent le coup.
- 2.8. 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 selon l'expression usuelle : « comme une feuille morte » découverte au milieu du paquet.
- 2.9. Le flop est exposé sans carte brûlée :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop est remélangé et redonné en brûlant une carte.
- 2.10. Le flop est exposé avec deux cartes brûlées :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop et l'une des cartes brûlées sont remélangés et redonnés sans brûler de carte.
- 2.11. Le flop est exposé avec 4 cartes :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop à 4 cartes est remélangé et redonné sans brûler de carte.



- 2.12. La turn ou la river est exposée sans carte brûlée : cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
- 2.13. Dans les tournois sans croupiers, toutes répétitions exagérées de fausses donnes de la part d'un joueur sera sanctionnée.
- 2.14. Flop prématuré : le flop seul est repris, remélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).
- 2.15. Turn prématurée : la turn seule est mise de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est remélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.
- 2.16. River prématurée : la river seule est reprise, remélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.
- 2.17. Toute carte prématurée doit être reprise quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold).
- 2.18. Fausse donne (misdeal):
 - La toute 1ère ou 2ème carte est retournée
 - Une seconde carte est retournée
 - Mauvais ordre de donne
 - Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée)Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur : ce joueur seul sera hors du coup.
- 2.19. Si deux joueurs après les blinds ont agit avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.
- 2.20. Joueur absent de la table: ses cartes lui sont distribuées et enlevées immédiatement avant le premier tour de mise. Un joueur doit être assis à sa place lors de la distribution de la dernière carte pour ne pas être considéré comme absent.
- 2.21. Les cartes ne sont pas changées sur demande mais selon une procédure propre au tournoi ou en cas de détérioration.

3. Retardataires et absents :

- 3.1. Concernant les retardataires qui sont inscrits au tournoi : ils reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevés.
 - S'il s'agit d'un tournoi sans frais de participation (ou dont les frais n'ont pas été réglés à l'avance) : Les absents ont un délai fixé par les organisateurs pour arriver. A l'issue du délai leurs jetons sont retirés du tournoi.
 - S'il s'agit d'un tournoi avec frais de participation (réglés à l'avance) : Les blinds sont prélevés jusqu'à la disparition du tapis de l'absent ou jusqu'à son arrivée.
- 3.2. Concernant les joueurs « levés de table » : ils sont considérés comme absents ! Leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevés. Un joueur doit être assis à sa place au moment où le donneur finit la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.
- 3.3. Un joueur ne peut agir qu'assis. Toute action déclarée debout ne sera pas prise en considération et tout abus pourra être sanctionné.



4. Les cartes flashées :

- 4.1. Si une carte est annoncée « vue » ou « flashée », seul son propriétaire (et seulement s'il n'a pas touché cette carte) peut décider de la conserver ou pas. S'il ne la conserve pas, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur.

5. Les cartes mortes :

- 5.1. Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes (5-2).
- 5.2. Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table de telle manière qu'elles ne puissent être vues.
- 5.3. Toute main jetée faces cachées ayant touché une carte morte (le « muck », « rebus » ou « ballot ») ou jugée indiscernable par le croupier est déclarée irrémédiablement morte. Le joueur ne pourra pas même récupérer ses dernières mises non suivies ni relancées sauf la partie que ne pourrait être couverte par ses adversaires encore en jeu.
- 5.4. Toute main jetée faces cachées n'ayant pas touché les autres cartes mortes et même jugée discernable par le croupier est déclarée morte. Elle ne peut être récupérée que dans de rares cas (impliquant une faute adverse et un montant conséquent) et sur le seul jugement du directeur de tournoi.
- 5.5. Est morte toute main ramassée ou jetée faces cachées accidentellement par le croupier ou un autre joueur (rappel : c'est au joueur de protéger ses propres cartes). Si elle n'a pas touché d'autres cartes mortes ou est jugée discernable par le croupier, elle peut éventuellement être récupérée dans certains cas (impliquant un montant conséquent) et sur le seul jugement du directeur de tournoi. Si un joueur s'est fait prendre son jeu mais que ses dernières mises n'ont pas encore été ni payées ni relancées, il peut les récupérer.
- 5.6. Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone ou utilisé un quelconque appareil de communication.
- 5.7. Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé « raisonnable » le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaire. Ce délai chronométré peut être demandé par n'importe quel joueur assis à la table (qu'il soit dans le coup ou non) ou par un manager mais pas par le croupier.
- 5.8. Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des sanctions.

6. Les cartes dévoilées :

- 6.1. Il est strictement interdit de révéler son jeu (ou une partie de son jeu) en annonçant ou en montrant sa main avant la fin d'un coup (c'est à dire quand des joueurs peuvent encore miser). Cela est valable même si le joueur désirant dévoiler son jeu est le dernier à pouvoir encore miser (l'adversaire étant à tapis). Cet acte sera sanctionné (mais la main reste en jeu). Cette règle ("one hand - one player") a pour but d'isoler le joueur dans sa décision (pas de réaction des autres joueurs ou du public) et de combattre la collusion (pas de passage d'information).



- 6.2. Si le joueur qui expose sa main sans aucun commentaire et en plein milieu d'un coup le fait en plus au milieu de la table : non seulement il sera sanctionné après le coup mais son acte sera librement interprété par les managers comme un fold ou un call. De manière générale, pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les managers prendront une décision protégeant les intérêts des adversaires de ce joueur et seule la main maximum pourra justifier un call.

7. Les recaves et add-ons :

- 7.1. Un tournoi joué « freezout » (ou « à décave ») ne permet ni recave ni add-on aux joueurs en lice.
- 7.2. Un tournoi joué avec recaves (« rebuys ») permet aux joueurs de racheter une cave (et une seule à la fois) pendant un certain nombre de rounds chaque fois qu'ils se retrouvent à zéro ou en dessous du gros blind en cour. Le nombre de recaves peut être limité ou non.
- 7.3. Une décision de recave doit être immédiate et sans loucher aucune main. Si un joueur annonce qu'il se recave les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.
- 7.4. Un tournoi joué avec « add-on » permet à tous les joueurs de racheter une ultime cave à la fin de la période des recaves et cela quel que soit le montant de leur tapis (des « doubles add-ons » sont aussi possibles).
- 7.5. Une recave et un add-on ne peuvent en aucun cas être cumulés. A la fin de la période de recave deux coups supplémentaires sont joués: après le premier coup un joueur peut se recaver (s'il remplit les conditions) et après le deuxième coup il ne peut prendre qu'un add-on.

8. Les Blinds et les changements de place :

- 8.1. Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués si le coup suivant n'est pas commencé.
- 8.2. Le coup suivant commence au mélange des cartes. En l'absence de croupier le coup suivant commence au moment de l'attribution du pot.
- 8.3. Il sera utilisé le système du bouton mort (« dead button »): c'est le gros blind qui avance systématiquement et entraîne le reste (SB et bouton).
- 8.4. Au début de chaque nouveau coup, le gros blind avance systématiquement d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne n'est assis à cette place, il avance encore jusqu'à trouver un joueur. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception.
- 8.5. Quelques soient les circonstances, on ne doit jamais enlever à un joueur qui était de petit blind le coup précédent le droit d'être au bouton (ou donneur) le coup suivant. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception.
- 8.6. L'ordre de fermeture des tables ainsi que le choix des tables vers lesquelles sont déplacés les joueurs doivent suivre une procédure préétablie.
- 8.7. Les règles concernant le déplacement des joueurs et leurs conséquences sur les blinds diffèrent de manière conséquente s'il s'agit de déplacements pour équilibrage des tables ou de déplacements sur fermeture de table.



- 8.8. Les tables sont équilibrées dès un écart de 3 joueurs maximum entre deux tables. Les organisateurs peuvent librement opter pour un écart maximum de 2 joueurs. Cet écart maximum de 2 joueurs devient obligatoire pendant les dernières tables (souvent à partir de 6 tables et moins).
- 8.9. Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage, on choisit le futur gros blind.
- 8.10. Un nouveau joueur déplacé pour rééquilibrage doit être assis à la place libre la plus proche à gauche du gros blind (ou au gros blind si la place est libre) mais ne peut donc jamais se retrouver au petit blind. En effet même si les deux places libres sont le petit blind et le bouton : il sera assis au bouton.
- 8.11. Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au bouton, au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite (il venait d'être bouton, petit blind ou gros blind à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.
- 8.12. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à gauche du nouveau bouton (ou donneur) passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.
- 8.13. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à l'emplacement du nouveau bouton (ou donneur) peut jouer immédiatement mais le bouton (ou la donne) passe à sa gauche.
- 8.14. Dans tous les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.
- 8.15. Si le nouveau petit blind est absent : il n'y en a pas. Dans cet exemple et en l'absence de croupier : le donneur va donner deux fois de suite. Dans les tournois sans croupier, si le nouveau donneur est absent : l'ancien redonne une seconde fois car se ne sont jamais les joueurs aux blinds qui donnent les cartes.
- 8.16. On retire en général les places au sort uniquement pour la Table finale.
- 8.17. En tête-à-tête il y a inversion : le bouton (ou donneur) mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind.
- 8.18. Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient bouton (ou donneur) même si cela fait rester le bouton (ou la donne) deux fois de suite sur le même joueur.

9. Les actions et les relances :

- 9.1. Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance engage son auteur et devient obligatoire. Le témoignage du croupier fait autorité sur toute la table. Par contre en cas de désaccord sur ce qui s'est passé et en l'absence de croupier se sont alors les actes qui seront librement jugés par les managers.
- 9.2. Tout joueur agissant ou parlant en dehors du stricte cadre des actions officielles du poker prend le risque de voir ses adversaires et surtout les managers en décision finale interpréter son acte ou ses paroles d'une manière différente que celle qu'il avait prévu.
- 9.3. Taper plusieurs fois la table signifie « parole » (check) si personne n'a encore misé dans le tour ou « passer » (fold) s'il y a déjà eu des mises.



- 9.4. Toute mise d'ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.
- 9.5. Une relance doit être faite :
- Soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois.
 - Soit en annonçant clairement le montant total avant de la placer sur le tapis.
 - Soit en annonçant clairement « relance » ou « raise » avant de procéder à l'un des deux actes précités.
- 9.6. Seul le montant total doit être annoncé car en cas de litige une somme complémentaire annoncée elle sera en fait traduite par la somme totale (ex : « plus 4000 » sera traduit par le manager en « total 4000 »). Toute annonce répétitive et incorrecte de montant pourra être sanctionnée.
- 9.7. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind avant le flop, il est à tapis mais les autres joueurs sont tenus d'ouvrir du montant minimum égal au gros blind (qui est considéré comme une mise) ou de relancer au moins du double du gros blind.
- 9.8. Toute relance doit au moins être égale au montant de la mise (ou relance) précédente et ne jamais être inférieur au gros blind (sauf en cas de « tapis ») ex: ouverture à 100, relance à 200, sur-relance minimum 300 (total).
- 9.9. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind après le flop, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind (ex : gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum 130).
- 9.10. Si une mise trop petite est faite par erreur :
- Avec annonce : l'action sera imposée au joueur.
 - Sans annonce :
 - Mise (bet ou call) insuffisante : les jetons déjà placés sur la table devront y rester et le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold) en abandonnant ses jetons. Si seule une somme (donc insuffisante) a été annoncée : cette annonce est considérée comme nulle et le joueur est prié de reformuler librement son choix.
 - Relance (raise) insuffisante : 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).
- Attention : il existe une jurisprudence (« gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à récupérer ses mises si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant très largement supérieur. Ce joueur sera néanmoins et évidemment sanctionné.
- 9.11. Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour d'enchères est terminé.
- 9.12. Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.
- 9.13. Après la réunion des jetons le pot est définitivement considéré comme complet.
- 9.14. Un série d'erreurs de mises doit être rectifié à partir de l'erreur initiale sauf si 2 joueurs ou plus ont agi après elle auquel cas l'erreur est maintenue. Dans ce cas si l'erreur était un suivi insuffisant (« undercall ») la différence est rendue au joueur en amont de la faute. Toutes les mises doivent être rectifiées si elles ne



respectaient pas la règle du BB minimum ou s'il y avait plusieurs joueurs en amont d'un suivit insuffisant (« undercall »).

- 9.15. En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer. Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer (ex : A ouvre à 100, B tapis à 180, C tapis à 210, C suit à 210, A peut sur-relancer).
- 9.16. Toute action annoncée avant son tour devient obligatoire si la situation ne change pas entre temps (donc uniquement après : abandon – parole – suivi). Dans le cas contraire (après ouverture ou relance) le fautif peut changer d'annonce mais ne peut alors relancer que s'il avait lui-même déjà changé la situation (fait une ouverture ou relancé). Si deux joueurs agissent simultanément: on vérifie simplement la cohérence de l'action du deuxième.
- 9.17. Si trois personnes ont agi après un joueur sans que celui-ci n'ait agi : la main de ce dernier est morte ! Seul le directeur de tournoi peut sauver cette main dans certaines conditions exceptionnelles et sans jamais autoriser de relance.
- 9.18. Tout joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des sanctions.
- 9.19. Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades (string bet) auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée. Les croupiers sont habilités à déclarer les string bets. Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.
- 9.20. Miser un jeton seul et d'une valeur supérieure signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montant : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

10. L'abattage (showdown):

- 10.1. Un jeu gagnant par abandon (donc avant l'abattage), s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.
- 10.2. Un joueur gagnant par abandon (donc avant l'abattage) peut ne montrer qu'une seule carte.
- 10.3. Un joueur prétendant gagner à l'abattage doit montrer sa main. C'est au dernier relanceur du dernier tour de mise (ou au premier de parole s'il n'y a pas de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner.
- 10.4. Les joueurs renonçant à gagner et n'ayant pas encore montré leur main peuvent la jeter faces cachées (sauf dans le cas des joueurs à tapis de la règle 10.10).
- 10.5. Dans le cas d'un abattage où tous les joueurs sauf un renoncent à gagner en jetant leurs cartes faces cachées, le dernier joueur gagne le pot comme possesseur de la dernière main vivante et n'est pas obligé de la montrer.



- 10.6. N'importe quel joueur à la table peut exiger de voir l'une des mains qui était présente à l'abattage. Néanmoins ce droit n'a pour seul but que de combattre la collusion et il ne pourra en aucun cas être utilisé de manière continue.
- 10.7. C'est au prétendant vainqueur de vérifier les abandons ou les montants payés par ses adversaires avant de jeter ou de montrer son jeu (cette règle concerne beaucoup de litiges). Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré.
- 10.8. Le jeu montré par le vainqueur à l'abattage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous.
- 10.9. Les cartes parlent : elles déterminent le vainqueur si des annonces incorrectes ont été faites. Une main jetée faces cachées pendant le showdown peut être récupérée si elle est jugée discernable par le croupier et sur décision du directeur de tournoi. Une mauvaise annonce jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée.
- 10.10. Quand il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu possédant des jetons avant la fin du coup : toutes les cartes des joueurs encore en jeu sont obligatoirement révélées et ne peuvent en aucun cas être jetées faces cachées.
- 10.11. Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier : le vainqueur se verra remettre ses gains.
- 10.12. La main gagnante doit absolument être protégée et mise à l'écart par le croupier et ceci même sur abandon des adversaires afin de systématiquement ramasser les mains perdantes et d'être sûr d'attribuer les jetons à la dernière main vivante.
- 10.13. Si un pot est attribué prématurément à un joueur sur une faute du croupier et que cette faute a provoqué une situation où le véritable vainqueur ne peut être défini : le pot sera partagé entre les derniers joueurs en lice.
- 10.14. En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du bouton (ou donneur).
- 10.15. Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.
- 10.16. Un joueur éliminé est annoncé par le croupier et doit quitter la table. En l'absence de croupier il doit s'annoncer aux responsables. Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table de tournoi.
- 10.17. Si 2 joueurs sont éliminés en même temps, celui ayant le plus gros tapis au début du coup sera classé avant.
- 10.18. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

11. L'effet rétroactif :

- 11.1. Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : le coup suivant commence au mélange des cartes et sans croupier le coup commence au moment de l'attribution du pot.
- 11.2. Lors d'un tour d'enchère, le pot est considéré comme complet lorsque toutes les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.



12. Le « Chip Race »:

- 12.1. Avec croupier Le chip race est effectué en commençant par le premier joueur à gauche du croupier et ceci quelque soit la position du bouton. Sans croupier, il est effectué par le nouveau donneur en commençant par le premier joueur à sa gauche. Il distribue alors une carte par jeton supplémentaire.
- 12.2. Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur.
- 12.3. En cas d'égalité l'ordre d'attribution est la suivante : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle.
- 12.4. Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les 2 plus fortes cartes ou plus.
- 12.5. Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires de la table, arrondi au-dessus.
- 12.6. Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques jetons, le joueur participe au chip race normalement mais reçoit automatiquement l'un des jetons redistribués aux joueurs et ceci quelque soient les cartes qu'il reçoit pendant l'opération.
- 12.7. Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont déjà été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont donc retirés du tournoi.

13. Sur la table :

- 13.1. Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles. Toute conséquence sur le jeu sera arbitrée au détriment du joueur ayant manipulé ses cartes à l'extérieur du bord de la table.
- 13.2. Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.
- 13.3. Les jetons doivent rester sur la table même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné.

14. L'éthique :

- 14.1. Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par l'arbitrage : sanction.
- 14.2. Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours : sanction.
- 14.3. Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau ("rabbit hunting") : sanction.
- 14.4. Toutes attitudes excessives pouvant gêner le confort des autres participants peuvent donner lieu à des sanctions (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions etc....).
- 14.5. Les deux seules langues autorisées sont la langue du pays où se situe le tournoi et l'anglais.



- 14.6. Concernant les communications audio (comme répondre oralement au téléphone) le joueur est tenu de s'éloigner de la table pour ne pas déranger le cours du jeu. Rappel : si un joueur participant à un coup utilise un téléphone (répond) ou tout autre appareil de communication : sa main est immédiatement déclarée morte.
- 14.7. Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises. Donner des jetons entraîne une sanction sans avertissement pour les deux joueurs concernés.
- 14.8. Une main montrée à une personne avant d'être jetée (fold) doit l'être à tous (show one – show all) mais en vérifiant qu'aucun joueur ne soit avantagé par cette révélation pendant un tour d'enchères. En général la main sera dévoilée après le tour d'enchère. Si la main a été montrée à un joueur n'ayant pas encore misé, la main sera dévoilée à tous et les mises du tour d'enchère rejouées.

15. Les sanctions :

- 15.1. Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :
- Avertissement (warning) avec possibilité de suspension d'une main.
 - Suspension momentanée du tournoi pendant 1,2,3 ou 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevés.
 - 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.

Guillaume GLEIZE (Conseiller technique FFJP et directeur de tournoi).