

Les lois du poker

Robert's rules of poker



par Robert Ciaffone

traduit de l'anglais par François Montmirel

édité par OpenOfficeMax

Note de l'éditeur

Ce document répond à deux objectifs :

- ▶ Mettre à disposition des joueurs de poker un livret facilement imprimable et présentant les règles officielles, les conventions et l'éthique du poker.
- ▶ Proposer un exemple de livret efficacement mis en page avec OpenOffice.org Writer.

Droits d'utilisation

Ce texte est libre de droit, selon les désirs de l'auteur. Si vous en reproduisez des extraits, ajoutez obligatoirement cette mention : « © Bob Ciaffone & François Montmirel ». Ces lois peuvent être copiées et transmises à quiconque tant que cela est fait à titre gratuit, sans autorisation nécessaire de l'auteur à condition que celui-ci soit cité et que l'appellation *Robert's rules of poker* soit respectée.

Crédits

Auteur : Robert Ciaffone,

<http://www.pokercroach.us>

Traduction et introduction : François Montmirel,

<http://www.over-pair.com>

Mise en page et typographie : Igor Barzilai,

<http://zeelzy.free.fr/OpenOfficeMax>

Photo de couverture : <http://commons.wikimedia.org>

Logiciel de mise en page : OpenOffice.org Writer,

<http://fr.openoffice.org>

Version

Version 1.1, réalisée à partir de la version 7 du texte de Bob Ciaffone. Vous trouverez ce document au format PDF ainsi que ses sources au format ODT sur le site : <http://zeelzy.free.fr/OpenOfficeMax> (tapez « les lois du poker » dans l'outil de recherche). Pour toute suggestion concernant ce document, merci de prendre contact avec igor.barzilai@free.fr

Les règles en 17 sections

1 Comportement.....	3
2 Prérrogatives du club.....	3
3 Lois générales du poker.....	4
4 Usage du bouton et des blinds.....	6
5 Hold'em ou Texas hold'em.....	7
6 Omaha.....	8
7 Omaha high-low split.....	8
8 Stud à 7 cartes ou seven card stud.....	8
9 Stud à 7 cartes nullot ou razz.....	9
10 Stud à 7 cartes high-low split ou seven-card stud high-low.....	9
11 Nullot fermé ou lowball.....	9
12 Poker fermé.....	10
13 Kill pots.....	11
14 No-limit.....	11
15 Tournois.....	13
16 Explications.....	14
17 Glossaire.....	15

Introduction

Le poker a pris une telle ampleur en ce début de III^e millénaire qu'il en a lui-même été modifié en tant que jeu. Ses règles se sont soudain codifiées pour s'adapter aux grands rendez-vous des compétitions internationales dans lesquelles les enjeux sont de plus en plus élevés. Bob Ciaffone, expert en lois pokeriennes devant l'Éternel depuis le début des années 1990, a contribué à normaliser les lois du poker.

Un peu d'histoire

Le poker est, pourrait-on dire, LE jeu de cartes national des États-Unis. Il naît sur le Mississippi de Mark Twain, dans le premier tiers du XIX^e siècle, à la faveur des steamboats, bateaux à aubes imposants dont la première ligne commerciale a été lancée par

Fulton en 1812. Il est l'héritier des jeux des pionniers français, notamment le Brelan et la Bouillotte, ainsi que le Brag anglais. C'est à partir de la décennie 1830 qu'il est joué avec 52 cartes et un nombre de joueurs supérieur à quatre ; auparavant, il était joué avec 4 joueurs, sans écart de cartes, avec un jeu de 20 cartes. Il se déploie ensuite à la faveur des Ruées vers l'or (entre 1848 et 1900) et infiltre les foyers américains au retour des combattants de la Guerre de Sécession (1861-1865). C'est l'époque où il atteint l'Europe grâce aux voyageurs et aux diplomates. En France, il remplace peu à peu la Bouillotte, qu'il détrône définitivement entre les deux guerres. En 1970 a lieu le premier grand festival mondial, les World series of poker, à Las Vegas. D'autres grands tournois internationaux s'installent peu à peu autour du monde. Le premier européen a lieu en 1990. Des joueurs légendaires apparaissent : Stu Ungar, Johnny Moss, Doyle Brunson. En 1998, le premier site de poker en ligne est créé, suivi de centaines d'autres. Ils permettent de réaliser le rêve d'affronter des adversaires situés aux quatre coins de la planète. C'est aussi à cette époque que les premiers tournois télévisés sont diffusés. Aujourd'hui, la popularisation du poker ouvre la voie à des pratiques divertissantes du jeu. De petits clubs locaux s'ouvrent, avec des enjeux faibles, où l'envie de gagner en s'amusant prévaut. Elle permet aussi à de petits joueurs, grâce au système des tournois qualificatifs organisés sur internet (*satellites*), de participer à d'énormes tournois internationaux, qu'ils gagnent parfois ! Le statut juridique du poker en France Le statut juridique du poker n'a pas varié en France depuis 1930, même si le poker d'aujourd'hui n'a rien à voir avec celui qui était pratiqué dans l'entre-deux-guerres. Le poker en France est juridiquement un jeu de hasard, et les jeux de hasard sont les monopoles des casinos, des cercles et de la Française des jeux. Les choses se sont un peu assouplies au fil du temps, tendance amplifiée par l'arrivée du poker sur le Web. La nouvelle politique est la suivante :

- ▶ En tant que particulier, vous pouvez organiser des parties de façon totalement privée : pas de publicité y compris dans les forums en ligne, pas d'écriteaux, pas de petites annonces.
- ▶ Pas de poker dans les arrière-salles de bar sinon le tenancier peut se faire retirer sa *licence iv*, autant dire qu'il met la clé sous la porte. Nul n'est censé ignorer la loi, et surtout pas en la matière les très fameux article 410 du Code pénal punissant les tenanciers de tripots clandestins, si humbles soient-ils.
- ▶ Si vous tenez absolument à organiser un tournoi et à l'annoncer dans un forum internet, ne faites pas gagner d'argent, même si c'est l'argent des inscriptions. Faites gagner des lots, comme dans les lotos de campagne : articles de jeux, produits électroménagers, hi-fi, télévisions, etc. La date où paraît cet ouvrage, des essais de poker dans les casinos français sont en cours, ce qui permettra aux joueurs de tous niveaux et de tous budgets de s'adonner à leur passe-temps préféré sans encourir les dangers des parties privées et de certains cercles mal famés.

Le tour d'enchères

Une partie de poker est constituée d'une suite de coups successifs, indépendants les uns des autres.

Chaque coup est constitué lui-même de plusieurs *tours de cartes* (entre deux et cinq selon les variantes) entrecoupés de *tours d'enchères*. De quoi s'agit-il ? Le tour d'enchères est l'expression des engagements des joueurs. Si un joueur engage ses jetons dans un coup, il oblige ses adversaires à s'engager à un même niveau pour rester en jeu. Si ses adversaires refusent de le faire, ils peuvent quitter le coup, mais ce droit se paie en abandonnant les enchères déjà versées. Un tour d'enchères se gère avec des annonces faites par les joueurs :

J'ouvre : je verse une première enchère dans le pot.

Je suis : je mise au niveau de l'enchère précédente.

Je relance : j'augmente l'enchère précédente.

Je passe : je quitte le coup en laissant mes enchères.

Check : quand un coup n'est pas encore ouvert, je me maintiens gratuitement dans le coup.

Le tour d'enchères s'arrête de lui-même quand tous les joueurs en lice ont misé autant. Les enchères sont plus ou moins plafonnées selon le choix adopté par les joueurs ou par l'organisateur :

Enchères fixes (limit) : les ouvertures et relances se font à un montant connu à l'avance ; système très répandu aux USA ;

Spread limit : les ouvertures et relances évoluent dans une fourchette (entre un minimum et un maximum) connue à l'avance ; système joué aux USA et plutôt rare ;

Pot-limit : ouvertures et relances sont plafonnées au montant du pot ;

No-limit : ouvertures et relances sont plafonnées au montant du tapis.

Le coup se termine de deux manières :

- ▶ soit, à un moment donné des enchères, un joueur n'est pas suivi dans ses relances et se retrouve seul ; le combat s'arrête faute de combattants, et ce joueur remporte le pot sans abattre ses cartes ;
- ▶ soit un joueur est suivi dans ses enchères au dernier stade du coup, et les joueurs encore en lice abattent leurs mains ; la meilleure main remporte le pot.

Les détails, cas particuliers et exceptions qui peuvent advenir ici ou là font l'objet de lois décrites dans les pages qui suivent.

La hiérarchie croissante des combinaisons

Comme une main humaine compte cinq doigts, une main de poker compte cinq cartes. Chacune forme une combinaison, dont voici la hiérarchie croissante :

carte isolée (high card) : c'est la carte la plus élevée d'une main quand aucune autre combinaison n'y figure.

paire (pair) : deux cartes de même valeur.

double-paire (two-pair) : deux paires.

brelan (three of a kind) : trois cartes de même valeur.

quinte, suite (straight) : cinq cartes consécutives en valeur et de familles diverses, l'as pouvant avoir la valeur de 1 ou être au-dessus du roi.

couleur (flush) : cinq cartes de même famille.

full (fullhouse) : un brelan et une paire.

carré (four of a kind) : quatre cartes de même valeur.

quinte flush (straight flush) : suite d'une seule famille.

Le traducteur, François Montmirel
<http://www.over-pair.com>

Bob Ciaffone

Bob est un des grands experts du poker aux États-Unis. Il a sélectionné les lois dignes d'emploi, les a mises en forme, les a organisées et rédigées. Pratiquement toutes ces lois sont d'usage courant pour le poker, mais ce travail inclut un certain nombre d'idées novatrices et de présentations originales. Beaucoup de ces lois sont similaires à celles qu'utilisent les clubs où Bob est intervenu comme consultant et contrôleur. Bob Ciaffone est l'auteur du manuel de lois de la *Poker players association* (fondée en 1984, aujourd'hui disparue), le premier ensemble de lois du poker destiné au grand public. Il a aussi travaillé largement aux lois appliquées au Las Vegas Hilton, au Mirage, au Hollywood park casino, et a apporté son aide à bien d'autres clubs. Il est par ailleurs chroniqueur pour *Card player magazine* et peut être joint à travers cette publication. Le présent règlement en est à sa 7^e version. Il sera périodiquement révisé, complété, rectifié au besoin. Les suggestions sont les bienvenues. Les lois du poker sont largement appliquées et librement copiées. Il est donc impossible de construire un manuel de lois sans utiliser des lois qui existent déjà dans le règlement d'un club quelconque. Si une loi donnée est utilisée, on ne sait pas d'où elle vient (il est très probable que la loi qu'on lit dans un club soit la version originale). Le but de ce manuel est de constituer le meilleur ensemble de lois disponible. N'importe qui, particulier ou club, peut l'utiliser selon ses désirs. La finalité reste l'amélioration du poker via un règlement qui résolve au mieux les situations rencontrées. La philosophie générale qui prévaut dans ce manuel est la précision des lois, pour que celui qui les applique sache sans équivoque laquelle convient. L'auteur a fermement milité pour une uniformisation des lois du poker et applaudi au travail accompli sous l'égide de la *Tournament directors' association* (TDA). La quasi totalité des lois présentées ici sont compatibles avec les lois de la TDA, même si quelques différences de langage demeurent. Ces lois peuvent être copiées et transmises à quiconque tant que cela est fait à titre gratuit, sans autorisation nécessaire de l'auteur à condition naturellement que celui-ci soit cité et que l'appellation *Robert's rules of poker* soit respectée. Des extraits d'une taille inférieure à un chapitre peuvent être reproduits sans restriction ni rappel de la source. Bienvenue aux personnes qui souhaitent utiliser ces lois, jusqu'à y apposer leur propre nom ou marque tant qu'elles ne sont pas utilisées en dehors de leur établissement. Elles peuvent aussi bien copier ces lois pour d'autres personnes avec les mêmes restrictions que celles spécifiées ici. N'importe qui peut réaliser des copies de ces lois et les distribuer à titre gratuit à des tiers comme offre promotionnelle sans avoir à en demander l'autorisation.

C'est le manuel officiel de règles de votre club

Bienvenue dans notre club. Votre présence dans notre établissement signifie que vous adhérez au règlement et aux procédures qui y sont en vigueur. En prenant place à une de nos parties de cartes, vous vous soumettez aux décisions finales de notre encadrement pour toutes les questions concernant le jeu...

1 Comportement

1.1 Le code de bonne conduite

L'encadrement tentera de maintenir un environne-

ment plaisant pour tous les clients et employés mais ne saurait être responsable de la conduite d'un joueur en particulier. Nous avons établi un code de bonne conduite et nous pouvons aller jusqu'à interdire notre club à ceux qui le transgressent. Ainsi, les actions suivantes sont interdites :

- Collision avec un autre joueur, et tout autre forme de tricherie.
- Menace verbale ou physique dirigée vers un client ou un employé.
- Langage obscène ou insultant.
- Désordre - cris ou bruit excessif.
- Jeter, plier, déchirer ou froisser des cartes.
- Destruction ou dégradation de matériel.
- Usage de substances illégales.
- Port d'une arme.

1.2 L'éthique

Les actions suivantes sont à éviter et peuvent justifier un avertissement, une suspension ou une interdiction :

- Parler délibérément avant ou après son tour.
- Jeter délibérément ses jetons au pot.
- Accepter de checker tout au long d'un coup quand un troisième joueur est all-in.
- Lire une main pour un autre joueur à l'abattage avant qu'elle a été posée face visible sur la table.
- Demander à quelqu'un de retourner sa main face visible lors de l'abattage.
- Révéler le contenu d'une main, jetée ou encore en lice, dans un coup avec plusieurs joueurs avant que le tour d'enchères ne soit terminé. Il ne faut pas divulguer le contenu d'une main jetée pendant une donne, même à quelqu'un qui n'est pas/plus dans le coup parce que rien ne garantit que cette information ne sera pas transmise à un joueur encore en lice.
- Bloquer le jeu sans motif.
- Jeter ses cartes délibérément loin des cartes passées. Les cartes jetées par les joueurs doivent l'être à faible hauteur de la table et à vitesse modérée (pas sur les doigts du donneur ni sur son rack de jetons).
- Empiler des jetons d'une manière qui gêne la donne ou la vue des cartes.
- Tenir des propos ou accomplir des actes de nature à influencer injustement la course du jeu, que le faufit soit ou non dans le coup.
- Utiliser un téléphone portable à table.

1.3 Usage du tabac

(Ces lois s'appliquent aux clubs qui n'interdisent pas totalement le tabac.)

- Les sièges qui se trouvent de part et d'autre du donneur sont non-fumeurs.
- Le cigare et la pipe sont interdits.
- Seuls les joueurs ont le droit de fumer. Les invités et les spectateurs n'ont pas le droit de fumer.

2 Prérogatives du club

2.1 Prise de décision

1 L'encadrement se réserve le droit de prendre les décisions dans un esprit d'égalité, même si l'observance stricte des lois peut suggérer une décision différente.

2 Les décisions du superviseur sont sans appel.

3 Le moment convenable pour signaler une erreur ou une irrégularité est celui où elle est intervenue ou celui où elle est remarquée pour la première fois. Un retard peut affecter la prise de décision.

4 Si un employé interprète incorrectement mais de bonne foi une loi ou une décision, la responsabilité

de l'établissement n'est pas en cause.

5 Une décision peut être prise à propos d'un coup si la demande a été faite avant le début du tour d'enchères suivant ou avant que la partie s'arrête ou change de table. Si ce n'est pas le cas, le résultat d'une donne demeure. Le premier mélange de cartes marque le début d'une donne.

6 Si un pot a été attribué à un autre joueur qu'au gagnant factuel et déjà mélangé à des jetons qui n'en faisaient pas partie, si le délai pour une décision d'arbitre indiqué dans l'article précédent a été respecté, l'encadrement peut intervenir pour savoir combien le pot contenait en reconstituant les enchères, puis transférer le montant voulu au véritable gagnant.

7 Pour ne pas bloquer l'action de jeu, il est possible qu'une partie continue pendant la prise de décision. Le délai correspond par exemple à l'examen d'images vidéo, à un débat entre cadres, à la recherche d'un cadre particulier pour obtenir un avis d'expert, etc. Dans de telles circonstances, un pot peut être entièrement ou en partie figé et soustrait aux masses en présence le temps que la décision soit rendue.

8 La même action peut avoir une signification différente selon l'identité de celui qui l'accomplit, aussi l'intention du faufit sera prise en considération. L'expérience qu'à cette personne du poker ainsi que ses antécédents sont des facteurs qui entreront dans la décision.

2.2 Procédures

1 L'encadrement décide quand démarrer et fermer une partie.

2 Les droits de chaise sont payés à l'avance. Dans toutes les parties soumises au droit de chaise, le donneur doit collecter le droit de chaise de chaque joueur avant de donner. Un joueur qui ne souhaite pas payer le droit de chaise peut jouer un coup de courtoisie en stud, et jouer jusqu'au bouton dans les pokers avec blinds, tant qu'aucun joueur n'est en liste d'attente. S'il y a plus d'une personne en liste d'attente quand le droit de chaise est dû, tous les joueurs présents doivent payer le droit de chaise. Le droit de chaise n'est pas dû pour un nouveau joueur si la liste d'attente comporte un ou aucun joueur.

3 Les espèces (billets) ne sont pas permises à la table. Elles doivent d'abord être changées contre des jetons avant d'entrer en jeu. Si un joueur semble ignorer cette loi et tente de jouer avec des espèces qu'il avait devant lui pendant un coup sans les signaler, le donneur peut l'autoriser à les mettre en jeu si aucun adversaire n'a d'objection, puis faire changer en jetons cet argent dès la fin du coup. Les jetons provenant d'autres établissements sont dépourvus de toute valeur. Ils sont interdits à la table et s'ils sont découverts, ils seront traités comme des espèces non signalées. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 5*.

4 Les espèces et les jetons peuvent être retirés pour des raisons de sécurité quand on quitte la table. L'établissement ne saurait être responsable d'une diminution ou d'une disparition de jetons restant sur la table pendant l'absence d'un joueur, même si la direction fait tout pour que ce genre de désagrément ne se produise pas. Les jetons soustraits du jeu le temps de l'absence du joueur doivent être entièrement remis en jeu à son retour.

5 Si le joueur revient à la même table dans l'heure qui suit un change d'argent, son tapis doit être égal

à celui qu'il avait quand il l'a quittée.

6 Toutes les parties sont réputées *table stakes* (jetons sur table), sauf quand le joueur n'a pas encore ses jetons, comme il est spécifié dans la loi suivante. Les jetons que le joueur possède devant lui au début d'un coup jouent dans ce coup. La seule exception concerne les jetons que le joueur a déjà payés et qu'il attend d'un employé pas encore revenu de caisse. Le montant acheté doit alors être annoncé clairement à la table, ou seul le montant du buy-in minimum est en jeu. La connaissance du montant en jeu pour chaque joueur est un élément important du poker. Tous les jetons et toutes les espèces doivent être mis en vue.

7 Le joueur peut enchérir sans jetons s'ils sont déjà payés et s'il n'en a pas encore été livré. Le montant acheté doit alors être annoncé clairement à la table, ou seul le montant du buy-in minimum est en jeu.

8 Il est interdit de jouer hors de sa place ou quand on n'a pas de place attribuée.

9 Une seule personne peut jouer une main.

10 Personne n'est autorisée à jouer des jetons qui ne lui appartiennent pas.

11 Un joueur ne peut pas s'asseoir à une table sans en avoir eu l'autorisation.

12 Jouer à la place d'un autre joueur sans y avoir été autorisé par un superviseur est interdit. L'autorisation du joueur absent est requise. Une boîte recouvrant les jetons de l'absent est requise.

13 Il est interdit de soustraire des jetons de son tapis ou d'en transférer à un autre tapis de la table.

14 Il est interdit de poster un ante pour le compte d'un autre joueur.

15 Il est interdit de partager les pots. Il est possible de récupérer les blinds quand tous les joueurs ont passé.

16 Les propositions d'assurance sont interdites. La double ou quadruple donne est permise dans les parties à grosses enchères.

17 La limite d'enchères ne sera pas changée si au moins deux joueurs s'y opposent. L'augmentation de la limite est soumise à l'approbation de l'encadrement.

18 Les joueurs doivent garder leurs cartes bien en vue, c'est-à-dire au-dessus de la table et pas en-dehors de son aire. Les cartes ne doivent pas être couvertes par les mains.

19 Un joueur a le droit de voir complètement les jetons d'un adversaire. Les jetons les plus chers doivent être visibles facilement.

20 Les jetons du joueur peuvent être retirés de la table en cas d'une absence d'au moins 30 minutes. Ce délai peut être étendu si le joueur le notifie préalablement à un superviseur. Des absences fréquentes ou continues peuvent conduire à voir ses jetons retirés du jeu.

21 Un joueur qui s'est absenté provisoirement verra sa place attribuée à un joueur de la file d'attente après cinq minutes. Aucune place ne peut être verrouillée plus de dix minutes s'il existe une liste d'attente.

22 Un jeu doit avoir servi au moins pendant un tour de donne avant remplacement. Un nouveau jeu doit servir au moins une heure sauf en cas de défectuosité ou de dommage.

23 Il est interdit de prendre connaissance des cartes jetées, brûlées ou faisant parties du talon.

24 *Chasse au lapin*. Après une donne, le donneur ne doit pas montrer quelle(s) carte(s) auraient été

données si la donne avait continué.

25 Le joueur doit se soucier de la partie et ne pas interrompre le jeu. Une activité qui crée une gêne, comme lire à table, doit être découragée et le joueur doit être prié d'arrêter si cela crée un problème.

26 Une personne qui ne joue pas ne peut pas s'asseoir à la table.

27 Dans les parties en-dehors des tournois, le joueur peut avoir un siège réservé à un invité derrière lui si personne n'a rien à y redire. L'invité ne doit pas regarder d'autres cartes que celles du joueur derrière lequel il est assis.

28 Il est interdit de parler une langue étrangère pendant un coup.

2.3 Attribution des sièges

1 Le joueur doit être présent pour ajouter son nom à la liste d'attente.

2 Il est de la responsabilité du joueur d'être dans les environs quand son nom est appelé et de l'entendre. Un joueur qui souhaite quitter les lieux doit le notifier à l'employé aux listes, et peut payer ce droit de verrouillage 20 dollars.

3 Quand il y a plus d'une partie au même prix et dans la même variante, et s'il n'y a pas de *must-move*, le club contrôle la destination des nouveaux joueurs de manière à préserver au mieux la viabilité des parties existantes. Un nouveau joueur sera envoyé à la table qui a le plus besoin d'un joueur en plus. Un transfert vers une partie identique est interdit si la partie qui reste acquiert moins de joueurs que celle qui reçoit.

4 Un joueur ne peut pas s'inscrire dans plus d'une partie à la fois.

5 La maison se réserve le droit d'interdire que deux joueurs donnés jouent à la même table (conjoins, connaissances, partenaires en affaires, etc.).

6 Quand une partie à bouton démarre, les joueurs en lice tirent une carte pour savoir qui sera le bouton du premier coup. Dans les parties high et high-low, le bouton est attribué à la carte la plus haute, famille comprise. Dans les parties low, le bouton est attribué à la carte la plus basse, famille comprise.

7 Dans une nouvelle partie, le joueur qui arrive à le choix de l'emplacement parmi les places qui restent à attribuer. Si deux joueurs arrivés en même temps convoitent la même place, elle revient à celui qui est le plus haut dans la liste d'attente. Un joueur impliqué dans un coup dans une autre partie peut avoir une place réservée jusqu'à la fin du coup en cours. L'encadrement peut réserver une place donnée pour un joueur, selon un motif particulier, par exemple pour assister un joueur avec des problèmes de vue pour l'aider à lire les cartes du tableau.

8 Pour éviter un conflit de place, un superviseur peut décider de démarrer la partie avec un joueur de plus que d'habitude. Quand c'est le cas, la partie perdra une place dès qu'un joueur la quittera.

9 Pour protéger une partie existante, un déplacement forcé peut être invoqué quand une table de mêmes caractéristiques est ouverte. La liste des *must-move* est la même que la liste d'attente d'origine. Si un joueur refuse de migrer vers une autre table, il sera obligé de quitter le table. Pendant une heure, il pourra ni entrer dans l'autre partie, ni s'inscrire sur la liste d'attente.

10 Un joueur doit entrer dans une nouvelle partie ou dans une partie *must-move* pour conserver son nom dans la liste d'attente, si par ce fait il reste au plus trois places libres.

11 Dans toutes les parties avec bouton, un joueur qui migre d'une table *must-move* vers la table principale a le droit de continuer à jouer à sa table d'origine jusqu'à ce qu'il soit surblindé. Le joueur peut alors entrer dans sa nouvelle partie comme nouvel arrivant, et soit poster un montant égal au surblind, soit attendre de payer le surblind. Dans les parties de stud, un joueur ne peut jouer qu'un seul coup supplémentaire avant de migrer.

12 Un joueur qui est déjà dans la partie a la priorité sur un nouveau joueur pour occuper une place dès qu'elle est libre. Cependant, aucun changement n'arrivera quand un nouveau joueur se sera assis ou après que le tapis ou le marqueur de ce joueur a été placé sur la table, sauf si cette place a été précédemment requise. Pour les joueurs déjà dans la partie, c'est celui qui requiert le premier qui a la priorité sur les autres.

13 Dans toutes les parties à bouton, un joueur qui a retenu une place dans une autre partie doit y migrer immédiatement s'il y a une liste d'attente d'au moins deux noms concernant la place vacante, sauf si le joueur a le droit de jouer le bouton si un blind a déjà été pris. Sinon, un joueur peut attendre l'arrivée des blinds avant de migrer. Dans une partie de stud, un joueur qui change de table peut ne jouer que le coup actuel si quelqu'un attend la place vacante, ou un coup de plus si personne n'attend.

14 Quand une partie est dissoute, chaque joueur peut tirer une carte qui déterminera l'ordre des places dans une partie suivante. Si un joueur est absent, c'est le superviseur

qui tire à sa place. Si le tirage donne au joueur absent une place immédiate, sa place est gardée jusqu'à l'arrivée du surblind (deux coups de suite s'il s'agit d'une partie de stud). Si le joueur est toujours absent à l'expiration de ce délai, son nom sera écrit en tête de la liste d'attente.

3 Lois générales du poker

3.1 Cave (buy-in)

1 Quand un joueur entre dans une partie, il doit se caver entièrement (prendre un buy-in complet). Sauf spécification contraire, en poker *limit*, un buy-in complet est égal à 10 fois l'enchère haute, c'est-à-dire aussi 20 fois le surblind.

2 Un joueur est autorisé à faire un seul buy-in partiel par partie. L'ajout des jetons à son tapis ne vaut pas buy-in et peut être fait selon la quantité qu'il veut entre deux coups.

3 Un joueur qui provient contre son gré d'une autre table comportant les mêmes caractéristiques peut continuer à jouer avec le même tapis, même si celui-ci est inférieur au buy-in minimum. Un joueur qui change de table volontairement doit posséder un tapis au moins égal au buy-in minimum.

3.2 Maldonnes (misdeals)

1 Les circonstances suivantes justifient une maldonne, si elle est signalée avant que deux joueurs aient parlé. Si au moins deux joueurs ont parlé ensuite, le coup doit être mené à son terme conformément à la loi 3.2.2.

(a) La première ou deuxième carte d'une main a été donnée face en l'air à tort ou retournée visible, à cause du donneur.

(b) Au moins deux cartes ont été retournées visibles à tort par le donneur.

(c) Au moins deux cartes sont trouvées retournées dans le jeu en cours de donne.

(d) Au moins deux cartes de plus ont été distribuées

dans la première donne.

(e) Un nombre de cartes incorrect a été donné à un joueur ; mais la carte du dessus peut être donnée si elle arrive au joueur dans l'ordre voulu.

(f) Une carte a été donnée à un joueur qui n'aurait pas dû la recevoir ; mais une carte visible peut être remplacée par une carte brûlée.

(g) Le bouton était hors position.

(h) La première carte a été donnée en mauvaise position.

(i) Des cartes ont été données à une chaise vide ou à un joueur qui n'aurait pas dû recevoir.

(j) Des cartes n'ont pas été données à un joueur présent. Ce joueur doit avoir posté un blind ou un ante.

2 Dès que l'action commence, aucune maldonne ne peut être signalée. La donne doit être jouée telle quelle et le joueur doté d'une main irrégulière n'a plus aucun droit au pot. Dans les parties avec bouton, l'action est considérée irréversible quand deux joueurs après les blinds ont parlé. Dans les studs, l'action est considérée irréversible quand deux joueurs après l'ouverture forcée (forced bet) ont parlé.

3.3 Mains annulées (dead hands)

1 La main est annulée si :

(a) Le joueur passe ou annonce qu'il passe quand il doit se prononcer suite à une ouverture ou à une relance.

(b) Le joueur jette sa main trop tôt, obligeant un adversaire placé avant lui à parler après (même s'il ne doit pas se prononcer suite à une ouverture ou une relance).

(c) En stud, quand le joueur doit se prononcer suite à une ouverture ou une relance, il prend ses cartes visibles et les retourne ou s'il les mélange avec ses cartes fermées.

(d) La main ne contient pas le nombre de cartes réglementaire. Mais ces mains restent valables : en stud, une main à laquelle il manque la dernière carte (pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion* n° 4) ; en poker fermé, une main à laquelle il manque au moins une carte avant le tirage.

(e) Le joueur a un joker comme carte fermée dans un jeu qui n'est pas censé comporter de joker. Le joueur qui parle sans regarder ses cartes fermées assume le risque d'y trouver une carte irrégulière (pour en savoir plus, voir *Irrégularités, loi* n° 8).

(f) Le joueur dépasse le délai spécifié quand il doit se prononcer suite à une ouverture ou une relance.

2 Les cartes jetées devant le donneur avec les autres cartes déjà jetées peuvent être éliminées. Mais si la main jetée est clairement identifiable, elle peut être exceptionnellement jugée valable, cette décision étant le fait de l'encadrement dans l'intérêt de la partie. Nous ferons l'effort nécessaire pour remettre en jeu une main à chaque fois qu'elle aura été écartée par un joueur qui avait fait une erreur involontaire dans ce sens.

3 Les cartes jetées dans des mains adverses sont éliminées, qu'elles soient visibles ou non.

3.4 Irrégularités

1 Dans les parties avec bouton, si on découvre que le bouton a été placé au mauvais endroit au coup précédent, le bouton et les blinds doivent être corrigés dans le coup présent de façon que chaque joueur occupe chaque position dans le tour (si possible).

2 Le joueur doit protéger sa main à tout moment.

Les cartes privatives peuvent ainsi être surmontées d'un jeton ou d'un autre objet. Le joueur qui ne protège pas sa main n'aura pas de recours si elle est annulée ou si le donneur l'élimine sans le faire exprès.

3 Si une carte avec une couleur de dos différente apparaît pendant un coup, l'action est stoppée et les jetons déjà misés sont retournés à leur propriétaire d'origine. Si une carte avec une couleur de dos différente est découverte dans le talon, elle est écartée mais l'action se poursuit.

4 Si deux cartes de mêmes valeur et famille sont trouvées dans le jeu, l'action est stoppée et les jetons déjà misés sont retournés à leur propriétaire (voir loi suivante).

5 Si un joueur s'aperçoit que le jeu utilisé est défectueux, il doit le signaler. Si ce joueur choisit d'essayer de gagner le pot par des relances systématiques, il s'expose à voir le pot rester pour former le départ du pot suivant au lieu d'empocher le pot.

6 Si le pot contient des jetons en trop suite à une erreur dans le coup précédent (comme dans la loi n° 5) ou pour une autre raison, seuls les joueurs qui ont reçu des cartes dans le coup précédent peuvent prendre part au coup.

7 Une carte découverte retournée dans le jeu est traitée comme un morceau de carton sans importance. Une carte traitée comme un morceau de carton sans importance est remplacée par la carte qui la suit dans le jeu, sauf si celle-ci a déjà été donnée face en bas à un autre joueur et mélangée avec d'autres cartes faces en bas. Dans ce cas, la carte qui a été trouvée retournée dans le jeu est replacée après toutes les cartes données lors de ce tour de donne.

8 Un joker qui apparaît alors qu'il n'a rien à faire dans le jeu est traité comme un morceau de carton sans importance. La découverte d'un joker n'implique pas de maldonne. Si le joker est découvert avant le début de l'action, il est remplacé comme dans la loi précédente. Si le joueur ne se rend pas compte qu'il possède le joker avant de parler, sa main est annulée.

9 Si le joueur ne regarde pas toutes ses cartes privatives, il assume la responsabilité de posséder une main irrégulière ou un joker.

10 Une carte ou plusieurs cartes manquantes dans le jeu n'invalident en rien le résultat d'un coup.

11 Avant le premier tour d'enchères, si un donneur distribue une carte en trop, elle retourne au talon et est utilisée comme carte brûlée.

12 La procédure à appliquer en cas de carte exposée à tort varie selon les formes de poker, et elle est indiquée dans la section concernée. Une carte flashée par le donneur est traitée comme une carte exposée à tort. Une carte flashée par un joueur reste valable. Pour obtenir une décision quant à une carte exposée et son remplacement, un joueur doit annoncer que cette carte a flashé ou a été exposée à tort avant d'en prendre connaissance. Une carte fermée donnée hors de la table est une carte exposée à tort.

13 Si une carte est exposée à tort du fait du donneur, un joueur ne peut pas choisir entre l'accepter ou la rejeter. La situation sera résolue selon les lois appliquées dans la forme de poker en cours.

14 Si un joueur fait tomber une carte, il doit continuer à jouer avec.

15 Si le donneur oublie de brûler une carte ou s'il en

brûle plusieurs au lieu d'une, l'erreur sera corrigée si elle est découverte avant le début de l'action. Si l'action a déjà démarré, la carte est valable. Que l'erreur soit ou non corrigée, les cartes données ensuite doivent être celles qui seraient tombées si l'erreur n'avait pas eu lieu. Exemple : si deux cartes sont brûlées au lieu d'une, l'une des deux sera remise sur le jeu et servira comme carte brûlée au tour de donne suivant. Au dernier tour de donne, s'il n'y a pas eu d'enchères parce qu'un joueur était all-in, l'erreur doit être corrigée si on l'a découverte avant que le pot ait été attribué, si tant est que le talon, les cartes du tableau et les cartes brûlées soient suffisamment repleables pour déterminer la bonne carte de remplacement.

16 Si le donneur distribue prématurément des cartes avant la fin des enchères, ces cartes en trop sont éliminées, même si un joueur qui n'a pas parlé décide de passer.

17 Si le talon est altéré pour une raison quelconque, par exemple si le donneur croyant que la donne est terminée laisse tomber les cartes, la donne reste valable et le jeu est reconstitué de la manière la plus conforme possible.

3.5 Ouverture et relance (bet & raise)

1 Le check-raise (embuscade) est permis dans toutes les formes de poker, sauf dans certaines formes de nulrot fermé (lowball).

2 Dans les parties en no-limit et en pot-limit, le nombre de relances successives est illimité.

3 En poker limit, pour un coup impliquant au moins trois joueurs auxquels il reste encore des jetons, ces limites de relances s'appliquent :

(a) Un coup comportant au moins trois tours d'enchères (comme c'est le cas, par exemple, du Texas hold'em) autorise au maximum une ouverture et trois relances pour chaque tour d'enchère.

(b) Un coup comportant deux tours d'enchères (comme c'est le cas, par exemple, du poker fermé) autorise au maximum une ouverture et quatre relances pour chaque tour d'enchère (pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion* n° 6).

4 En tête à tête, il n'y a pas de limite dans le nombre de relances, à condition que le tour d'enchères ait commencé en tête à tête. Si ce n'est pas le cas, la loi de limitation du nombre de relances s'applique.

5 Toute enchère doit être au moins égale à l'ouverture ou à la relance qui la précède dans le même tour d'enchères.

6 En jeu limit, une enchère all-in égale à moins de la moitié de l'enchère normale ne donne pas le droit de relancer à un joueur qui a déjà misé. Un joueur qui n'a pas encore parlé (ou qui a vu l'action rouverte par un autre joueur) et qui doit se prononcer sur une enchère all-in égale à moins d'une enchère normale, peut passer, suivre ou compléter l'enchère. Une enchère all-in égale à au moins la moitié de l'enchère normale est traitée comme une enchère normale, et un joueur peut passer, suivre ou relancer d'une enchère normale. (Exemple dans le cas d'un tour d'enchère avec enchère normale à 20 : un joueur relance all-in à 15 ; si un adversaire veut relancer, il doit miser 40.) Plusieurs enchères all-in, chacune d'un montant trop faible pour se qualifier comme relance normale, sont cependant considérées comme relance normale et permettent au joueur suivant de relancer à son tour.

7 Le jeton le plus petit qui peut enchérir dans un

coup est le plus petit jeton autorisé pour payer les antes, les blinds, le prélèvement du club ou le droit de chaise. Certains clubs interdisent les jetons qui sont utilisés pour la rémunération du club. Les jetons de valeur inférieure ne peuvent pas être utilisés pour enchérir, même réunis. Le joueur doit donc les changer entre deux donnes contre des jetons qui peuvent servir pour les enchères. Un joueur qui fait all-in doit mettre tous ses jetons qualifiés pour les enchères dans le pot, mais pas les autres.

8 Une annonce verbale engage le joueur. Si, à son tour de parole, le joueur déclare passer, checker, ouvrir, payer ou relancer, il est absolument obligé, ensuite, de joindre le geste à la parole.

9 Frapper la table avec la main ou le poing signifie passer.

10 Il est interdit de parler délibérément quand ce n'est pas son tour. Un joueur qui checke hors de son tour ne peut pas ouvrir ni relancer quand son tour arrive : il ne peut que checker, suivre ou passer. Une action ou une déclaration verbale hors de son tour peut être engageante s'il n'y a pas d'ouverture, d'enchère pour suivre ou pour relancer par un joueur intervenant après l'infraction. Un joueur qui a suivi hors de son tour ne peut en aucun cas relancer.

11 Pour garder le droit à parler et se donner un temps de réflexion, le joueur doit stopper l'action en disant *time*, *le temps* et *les droits* ou une expression équivalente connue de tous. S'il oublie de le faire quand au moins trois joueurs ont déjà parlé, il peut perdre le droit à parler. Le joueur garde son droit à parler tant que le joueur qui le précède n'a pas encore parlé lui-même. Si le joueur attend que quelqu'un placé avant lui parle, et si au moins trois joueurs restent à parler, il préserve son droit à parler.

12 En poker *limit*, si le joueur esquisse un mouvement de jetons qui déclenche la parole du suivant, il peut être obligé de compléter son action.

13 Un joueur qui ouvre ou qui suit en mettant des jetons au pot est tenu par cette action et doit mettre le nombre de jetons correct. Cette loi s'applique aussi juste avant l'abattage quand le fait de mettre des jetons au pot déclenche l'abattage de l'adversaire avant que le montant requis pour suivre l'enchère ait été totalement versé. Cependant, si le joueur ne se rend pas compte que le pot a été relancé, il peut récupérer son argent et reconsidérer son acte tant que personne n'a parlé après lui. En pot-limit ou en no-limit, s'il y a incompréhension sur le montant de l'enchère, voir 14, 10 8.

14 String bets. Les *string bets* sont interdits. Ce sont ces enchères qui sont faites en déposant les jetons en deux fois ou plus. Pour préserver son droit à la relance, soit le joueur annonce verbalement puis place ses jetons devant lui en une fois ou plus, soit il place le montant de son enchère en une fois devant lui. En enchères *limit*, poser devant soi une enchère et demie revient à relancer, ce qui oblige le joueur à compléter à deux enchères. (Cela ne s'applique pas dans le cas d'un jeton d'une valeur supérieure - voir loi suivante).

15 Le joueur qui enchérit d'un jeton d'une valeur supérieure à l'enchère sans rien annoncer est réputé avoir seulement suivi l'enchère en cours. Exemple : si l'ouvreuse ouvre à 6 et si le joueur suivant met un jeton de 25 sans rien annoncer, il est réputé avoir simplement suivi l'enchère de 6.

16 Les enchères inférieures à l'enchère minimum pour suivre doivent être rectifiées et complétées si l'erreur est découverte avant la fin du tour d'enchères. Cela comprend l'ouverture inférieure au minimum (autre que l'enchère all-in) et, dans le cas de poker *limit*, l'ouverture à la petite limite quand on est dans un tour d'enchères régi par la grosse limite. Si une enchère est supposée être faite à un montant arrondi et ne l'est pas, elle doit être corrigée et arrondie au montant convenable le plus proche. Un joueur qui a déjà parlé ne peut pas changer une enchère pour suivre en relance du fait que la taille de l'enchère de base a été changée.

3.6 Abattage (showdown)

1 Pour prétendre gagner le pot au moins partiellement, un joueur doit retourner toutes ses cartes privées sur la table, même si elles ne servent pas pour former la combinaison finale (comme c'est le cas parfois en Texas hold'em ou en stud).

2 *Cards speak* (les cartes parlent). Le donneur aide à lire les mains mais les joueurs sont responsables de la préservation de leur main jusqu'à la désignation du vainqueur. Même si les déclarations verbales concernant la valeur des combinaisons finales ne sont pas impliquantes, annoncer une main différente de la main réelle avec l'intention délibérée de pousser l'adversaire à jeter sa main est contraire à l'éthique et peut conduire à la perte du pot (pour en savoir plus sur les fausses annonces volontaires, voir 11 - *Nullot fermé*, lois 15 et 16).

3 Un joueur, un donneur ou un superviseur qui voit un montant erroné de jetons mis au pot ou un pot mal attribué a l'obligation éthique de signaler cette erreur. Tout joueur se doit de participer à la réduction des erreurs de cette nature à leur strict minimum.

4 Le donneur doit éliminer toutes les mains perdantes avant d'attribuer le pot.

5 Tout joueur qui a reçu des cartes est autorisé à demander à connaître n'importe quelle main qui a participé à l'abattage, même si la main adverse ou la main gagnante a été jetée. Ce privilège peut être supprimé si le joueur en abuse. Si un joueur autre que le gagnant demande à voir une main adverse qui a été jetée, cette main n'est plus valable. Si le gagnant demande à voir la main d'un joueur perdant qui n'a pas été jetée, les deux mains sont valables et la meilleure gagne.

6 *Show one, show all* (Montre à un, montre à tous). Les joueurs sont égaux devant l'information sur le contenu des mains adverses. Après une donne, si un joueur montre ses cartes à un autre joueur, les autres joueurs de la table ont le droit de demander à les voir. Pendant une donne, les cartes qui ont été données à un joueur encore en lice qui peut encore prendre des décisions dans le coup doivent être montrées immédiatement aux autres joueurs. Si le joueur qui a vu les cartes n'a plus part au coup ou ne peut pas utiliser cette information dans les enchères (notamment s'il est all-in), l'information doit être tenue secrète jusqu'à la fin des enchères, de façon qu'elle n'affecte pas l'issue normale des enchères. Les cartes montrées à une personne qui n'a plus rien à décider sur ce tour d'enchères mais qui pourrait utiliser cette information dans un tour d'enchères suivant, doivent être montrées à la fin du tour d'enchères. Si seulement une partie de la main primitive a été vue, rien n'oblige à montrer l'autre partie. Les cartes vues sont traitées de la manière

édictee dans cette loi.

7 En cas de pot extérieur (side pot), le donneur attribue d'abord le pot extérieur, puis le pot principal. En cas de side-pots multiples, le donneur attribue d'abord le pot le plus extérieur (celui auquel participent le moins de joueurs), puis le suivant, et ainsi de suite jusqu'au pot principal.

8 Si le dernier tour d'enchères se solda par un check général, le joueur qui a parlé en premier est aussi le premier à abattre. Si le dernier tour d'enchères comporte des enchères, c'est le dernier relanceur ou, à défaut, l'ouvreuse, qui doit abattre en premier. Pour accélérer la partie, le joueur qui possède la main max ou qui pense posséder la main gagnante doit abattre en premier. En cas de side pot (parce qu'un joueur au moins est all-in), les joueurs ne doivent abattre leur main qu'à partir du pot dans lequel ils ont pris part.

3.7 Égalités (ties)

1 La hiérarchie dans les familles est, par ordre décroissant : pique, cœur, carreau, trèfle. La famille des cartes ne sert jamais à casser une égalité de combinaisons. La famille sert à départager deux cartes de même valeur (pas de redonne ni de retirage).

2 Donner une carte à chaque joueur sert par exemple à savoir qui migre vers une autre table. Si les cartes sont données, le sens de la donne est le sens horaire en commençant par le joueur qui se trouve à la gauche du donneur (la position du bouton est sans conséquence ici). Tirer une carte sert par exemple à savoir quel joueur aura le bouton dans une nouvelle partie ou quel sera l'ordre des sièges provenant d'une partie cassée.

3 Si le partage du pot ne tombe pas juste, il y a un reste composé d'un jeton dit indivisible. Un jeton indivisible est défini par la plus petite unité utilisée dans la partie.

4 Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton indivisible.

5 En cas d'ex-aequo, le jeton indivisible sera attribué comme suit :

(a) Dans une partie avec bouton, au joueur qui se trouve le plus près du bouton dans l'ordre horaire.

(b) Dans une partie de stud high, à la carte la plus haute, famille comprise. Dans une partie de stud low, à la carte la plus basse, famille comprise. Dans ces comparaisons, les sept cartes qui composent le jeu des joueurs sont prises en compte.

(c) Dans les parties high-low, à la main haute. Si au moins deux mains hautes sont à égalité ou si au moins deux mains basses sont à égalité, se référer aux deux lois précédentes selon la variante de poker utilisée.

(d) Tous les side pots ainsi que le pot principal seront traités comme des spots séparément et non mélangés ensemble.

4 Usage du bouton et des blinds

Dans les parties en club avec bouton, un donneur hors du coup se charge normalement de la donne. Un jeton spécial appelé bouton indique le joueur qui est le donneur virtuel. Le joueur assis au bouton est le donneur à recevoir les cartes et parle en dernier après le premier tour d'enchères. Pour aplanir l'avantage stratégique que constitue le fait de parler en dernier, les joueurs reçoivent le bouton à tour de rôle. Le bouton se déplace ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour stimuler l'action, on utilise au moins un blind. Les blinds sont postés avant

la première donne. Les blinds sont partie intégrante de l'enchère des blindeurs (sauf si une certaine structure ou situation le spécifie autrement). Dans certaines structures, un blind autre que le surblind peut être traité comme mort (ne faisant pas partie de l'enchère du blindeur) comme quand un *dead blind* additionnel est requis pour le droit de chaise par la procédure du club. En cas de deux blinds, le petit blind est posté par le joueur assis à gauche du bouton et le surblind ou gros blind est posté par le joueur assis à gauche du petit blind. S'il y a plus deux blinds, le plus petit est normalement à gauche du bouton (pas au bouton). Au premier tour d'enchères, l'action commence avec le premier joueur assis à gauche des blinds. Dans les tours d'enchères suivants, l'action commence avec le premier joueur encore en lice à gauche du bouton.

1 L'ouverture minimum et le montant de la relance permise sont spécifiés par la forme de poker et le montant des blinds décidés pour une partie. L'un et l'autre demeurent même quand le blindeur ne possède pas assez de jetons pour poster son blind ou son ouverture forcée.

2 À chaque tour d'enchères, chaque joueur doit être tour à tour surblind, petit blind et bouton, et remplir les droits et devoirs de ces emplacements. Pour ce faire, on utilise une de ces deux méthodes :

(a) Moving button (bouton flottant). Le bouton passe d'office au joueur suivant et les blinds s'ajustent en fonction. Il peut arriver qu'il y ait plus d'un surblind.

(b) Dead button (bouton mort). Le surblind est posté par le joueur qui doit le faire, et le petit blind et le bouton sont positionnés en fonction, même si cela conduit à ce que le blind ou le bouton soit sur une place libre, ce qui donne au même joueur le privilège de parler en dernier sur des coups consécutifs (pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 1*).

3 Live big blind (surblind joué *live*). Le joueur qui poste un surblind dans la structure régulière a l'option de relancer quand la parole lui revient, même si personne n'a relancé. Même si les jetons postés par le surblind sont considérés comme une enchère, cette option de relance est maintenue, y compris quand quelqu'un a relancé all-in en-dessous de la relance minimum.

4 En tête à tête, dans une structure blind/surblind, le blind est posté par le bouton. C'est donc à lui de parler en premier pré flop, et à lui de parler en deuxième à partir du flop.

5 Un nouveau joueur qui entre dans la partie a l'une des options suivantes :

(a) Attendre d'être au surblind pour participer à la partie.

(b) Poster un montant égal au surblind et recevoir immédiatement une main. En nullot fermé, un nouveau joueur doit attendre le surblind ou payer le double du surblind pour recevoir tout de suite des cartes.

6 Un nouveau joueur qui choisit d'attendre le surblind pour recevoir des cartes n'est pas traité comme un joueur qui a manqué son blind (un joueur absent qui doit payer les blinds qu'il aurait dû payer pendant son absence). Il ne paiera que le surblind quand il entrera dans la partie.

7 Une personne qui joue pour une autre pendant l'absence de celle-ci est considérée comme nouvelle arrivante et doit poster le montant du surblind ou at-

tendre d'être en position de surblind pour entrer dans le jeu.

8 Un nouveau joueur ne peut pas recevoir de cartes s'il se trouve entre le surblind et le bouton (ce qu'on appelle entrer dans la structure). Il doit attendre que le bouton passe pour entrer dans la partie (pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 3*).

9 Si un joueur poste le surblind, il sert d'ouverture. Quand c'est à nouveau au joueur de parler, il a la possibilité de relancer.

10 Missed blind (blind manqué). Un joueur qui manque un ou plusieurs blinds peut revenir dans la partie en payant les blinds manqués ou en attendant de figurer en position de surblind. Si le joueur choisit de payer les blinds manqués, un montant jusqu'au total de l'ouverture minimum est joué, le surplus étant pris par le donneur, mis au pot et ne faisant pas partie de l'ouverture du joueur. Quand ce sera à nouveau à lui de jouer, il aura l'option de relancer.

11 Si un joueur qui doit un blind (donc un joueur avec un blind manqué) reçoit des cartes sans poster son dû, sa main est annulée s'il en prend connaissance et s'il n'a pas parlé. Si le joueur parle avant que l'erreur soit signalée, sa main reste valable et il devra poster son dû au coup suivant. Si quelqu'un s'aperçoit de l'erreur avant qu'il ait pris connaissance de ses cartes, le joueur poste son dû et sa main est valable.

12 Un joueur qui est all-in et perd le coup devra payer les blinds en retard s'il décide de recaver. Autrement dit, ce joueur n'est pas traité comme un nouvel entrant à la table.

13 Ces lois concernant les blinds s'appliquent à une partie qui vient de démarrer :

(a) Tout joueur qui a tiré le bouton est considéré comme actif et doit payer les blinds manqués.

(b) Un nouveau joueur n'a pas à payer un blind jusqu'à ce que le bouton n'ait pas bouclé un tour complet, tant que son siège n'a pas été en position de blindeur.

(c) Un joueur a le droit de changer de place sans pénalité tant que son siège n'a pas été en position de blindeur.

14 Dans toutes les parties à blinds multiples, un joueur qui change de place recevra de nouvelles cartes dans la même position relative. Exemple : si le joueur avance de deux places, il doit attendre deux coups avant de pouvoir jouer. Mais si le joueur recule, ce qui le rapproche du surblind, il peut jouer immédiatement. Si le joueur ne souhaite pas attendre et n'a pas encore manqué de blind, il peut alors poster un montant égal au surblind et recevoir immédiatement des cartes. Exception : au nullot fermé, il doit faire un kill, attendre la même position relative ou attendre le surblind (pour en savoir plus, voir 11 - *nullot fermé, loi n° 7*).

15 Un joueur qui change de place juste après avoir été au bouton peut ne pas jouer les coups de blinds qui suivent, puis réintégrer la partie après le bouton sans avoir à poster de blind.

16 En poker *limit*, sauf dans des parties où cela est spécifié, il n'est pas possible de faire un option *live*, c'est-à-dire de laisser le joueur à gauche du surblind miser un overblind optionnel qui lui laisse la possibilité de relancer s'il n'est pas relancé entre-temps.

5 Hold'em ou Texas hold'em

En hold'em, les joueurs reçoivent deux cartes cachées comme cartes privées, puis a lieu un tour

d'enchères. Trois cartes visibles sont retournées au milieu du tapis, dont l'ensemble forme le *flop*, puis un deuxième tour d'enchères a lieu. Les deux cartes suivantes du tableau visibles sont données une par une et suivies chacune d'un tour d'enchères. Pour former sa combinaison finale, le joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cinq cartes parmi les sept cartes dont il dispose : ses deux cartes privées et les cinq cartes communes. Trois cas se présentent donc : il utilise ses deux cartes privées plus trois cartes du tableau, ou une carte privée plus quatre cartes du tableau, ou aucune carte privée (ce qui s'appelle aussi *jouer le tableau*). On utilise un bouton pour désigner le donneur. La structure habituelle est de deux blinds mais il est possible de jouer avec un seul blind, plusieurs blinds, des antes, voire une combinaison de blinds et antes.

Lois du hold'em

Ces lois ne concernent que les irrégularités. Pour d'autres lois sur ce sujet, voir le chapitre précédent, *L'usage du bouton et des blinds*.

1 Si la première ou la deuxième carte privée est retournée, il y a maldonne. Le donneur récupère la carte, mélange à nouveau puis donne une nouvelle carte. Si aucune autre carte privée n'est retournée ensuite à cause du donneur, le coup continue. La carte exposée peut ne pas être gardée. Après avoir complété la main, le donneur remplace la carte par la carte du dessus du jeu, et la carte retournée est alors utilisée comme première carte brûlée. Si une autre carte est retournée, il y a maldonne et il faut redonner.

2 Si le donneur dote le premier joueur d'une carte en trop après que tous les joueurs ont été servis en cartes, la carte est récupérée et posée sur le jeu. Elle servira comme première carte brûlée. Si le donneur distribue par erreur plus d'une carte en trop, il y a maldonne.

3 Si le flop contient trop de cartes, il doit être redonné. Cela s'applique même s'il est possible de savoir quelle carte est en trop.

4 Si le donneur a oublié de brûler une carte pré flop, ou s'il a brûlé deux cartes, l'erreur doit être rectifiée en utilisant la bonne carte brûlée et le bon flop, si aucune carte du tableau n'est visible. Le talon doit être mélangé à nouveau si des cartes du tableau ont été vues.

5 Si le donneur oublie de brûler une carte ou en brûle plus d'une, l'erreur doit être corrigée si elle est découverte avant qu'un joueur ait parlé. Quand un joueur a parlé, le coup se poursuit sans changement. Que l'erreur soit corrigible ou non, les cartes qui seront données ensuite sont celles qui auraient été données s'il n'y avait pas eu d'erreur. Exemple : si deux cartes ont été brûlées au lieu d'une, une des deux devra être posée sur le jeu et utilisée comme carte brûlée au tour suivant. S'il n'y a eu aucune enchère parce qu'un joueur est all-in, l'erreur doit être corrigée avant que le pot soit attribué. Si l'erreur est reconnue après, on ne revient pas sur l'attribution du pot.

6 Si le donneur brûle et retourne avant qu'un tour d'enchères soit terminé, la ou les carte(s) peut ne pas servir, même si tous les joueurs suivants ont décidé de passer. Personne n'a le choix entre accepter ou rejeter une carte. Le tour d'enchères est ainsi terminé, et l'erreur est rectifiée de la façon préconisée pour cette situation.

7 Si le flop doit être redonné pour une raison quel-

conque, les cartes du flop sont mélangées avec le talon mais la carte brûlée reste sur la table. Le mélange une fois terminé, le donneur coupe le jeu et donne le flop sans brûler de carte (pour en savoir plus, voir 16 - Explications, discussion n° 2).

8 Une erreur de donne pour la turn (quatrième carte du tableau), notamment quand on la retourne avant la fin du deuxième tour d'enchères, doit être rectifiée de façon que l'identité des cartes du tableau soit la même (autant que faire se peut) que s'il n'y avait pas eu d'erreur. Le donneur brûle et donne ce qui aurait dû être la river (cinquième carte du tableau) à la place de la quatrième. Après ce tour d'enchères, le donneur mélange à nouveau le talon en y incluant la carte qui a été mise hors-jeu, mais sans y inclure les cartes brûlées ni les cartes jetées par les joueurs. Puis, le donneur coupe le jeu et donne la dernière carte du tableau sans brûler de carte.

8 bis (Conséquence de la loi n° 8 précédente). Une erreur de donne pour la river (cinquième carte du tableau), notamment quand on la retourne avant la fin du troisième tour d'enchères, doit être rectifiée en mélangeant à nouveau le talon et en y incluant la carte qui a été retournée par erreur, de la même façon que dans la loi précédente. Pour en savoir plus, voir 16 - Explications, discussion n° 2.

9 Avant de jouer ses cartes, un joueur qui joue avec le tableau seul doit le signaler, sans quoi il perd tout droit au pot.

6 Omaha

L'Omaha est similaire au hold'em en ceci qu'il utilise lui aussi un tableau de cinq cartes composé d'un flop, d'une turn et d'une river, et de tours d'enchères identiques. Au départ, chaque joueur reçoit quatre cartes (en hold'em, il en reçoit deux). La main du joueur se compose obligatoirement de deux cartes issues de ses cartes privatives et de trois cartes issues du tableau commun. Comme en hold'em, l'abattage implique d'étaler sur la table toutes ses cartes privatives, et non seulement celles qui entrent dans la combinaison finale.

Lois de l'Omaha

Toutes les lois qui s'appliquent pour le hold'em valent aussi pour l'Omaha, sauf naturellement celle qui concerne le fait de jouer avec le tableau seul, car ce n'est pas possible en Omaha (la combinaison finale du joueur est composée de deux cartes de sa main privative et de trois cartes du tableau commun).

7 Omaha high-low split

L'Omaha est souvent joué sous sa forme *high-low split*. Le joueur utilise, d'une part, deux cartes de sa main et trois cartes du tableau pour former sa main haute (high), d'autre part, deux cartes de sa main et trois cartes du tableau pour former sa main basse (low). Le pot est partagé (split) entre la meilleure main haute et la meilleure main basse. Les lois gouvernant les *kill pots* figurent en 13 - Kill pots.

Lois de l'Omaha high-low split

1 Toutes les lois s'appliquant à l'Omaha valent pour l'Omaha high-low split, sauf celle qui figurent ci-après.

2 La main basse (low) n'est qualifiée, c'est-à-dire reconnue comme telle, que si elle vaut au plus 8. En d'autres termes, pour prétendre gagner la partie basse, un joueur doit posséder une combinaison de cinq cartes différentes inférieures au 8, y compris l'as qui vaut 1. Si le tableau ne comprenant pas au

moins trois cartes différentes inférieures au 8, la main basse n'est pas possible et quoi qu'il arrive, il n'y aura pas partage du pot, celui-ci étant attribué totalement à la meilleure main haute.

8 Stud à 7 cartes ou seven card stud

Le stud à 7 cartes se joue avec trois cartes fermées et quatre cartes ouvertes, ces sept cartes étant propres à chaque joueur (il n'y a aucune carte commune). Le premier tour de donne dote chaque joueur de trois cartes : deux fermées et une ouverte. Puis, chaque joueur reçoit trois cartes ouvertes suivies chacune d'un tour d'enchères. Pour finir, chaque joueur reçoit une carte fermée, suivie du cinquième et dernier tour d'enchères. Le joueur qui abat la meilleure combinaison de cinq cartes s'adjuge le pot. Le pot est partagé en cas d'égalité. Le stud à 7 cartes se dispute essentiellement en enchères *limit*, structure utilisée par défaut dans ces lois. Dans les parties *limit*, la petite enchère vaut pour les deux premiers tours et la grosse enchère vaut pour les trois tours suivants. Si une paire apparaît au deuxième tour de donne, le joueur qui la possède est en droit d'enchérir directement selon la grosse enchère. Les joueurs sont priés de ne pas changer l'ordre d'apparition de leurs cartes ouvertes car c'est un indice stratégique pour les adversaires.

Lois du stud à 7 cartes

1 À la première donne, si la première ou deuxième carte fermée d'un joueur est accidentellement retournée par le donneur, la troisième carte est donnée fermée. Si les deux cartes fermées sont accidentellement retournées par le donneur, la main est annulée et le joueur récupère son ante. Dans le cas où la première carte donnée face visible aurait été la carte la plus basse du tour, l'action commence avec le joueur assis à gauche de cette main. Ce joueur a le droit de : passer, ouvrir à l'ouverture forcée ou ouvrir à une enchère complète. (En tournoi, si une carte fermée est donnée ouverte fortuitement, il y a maldonne.)

2 Le premier tour d'enchères commence avec une enchère forcée (forced bet) payée par la carte la plus petite du tour, famille comprise. Pour les tours d'enchères suivants, c'est la main la plus haute qui parle en premier. Si deux joueurs possèdent la même meilleure main, c'est le joueur qui a reçu les cartes en premier qui parle en premier.

3 Le joueur qui doit payer l'ouverture forcée a aussi la possibilité d'ouvrir à un *full bet*, c'est-à-dire à une enchère complète.

4 Si le joueur qui possède la plus petite carte de départ est all-in en misant l'ante, c'est à la personne qui se trouve à sa gauche qui doit parler le premier. Si le joueur qui possède la plus petite carte de départ a juste assez de jetons pour payer une partie de l'ouverture forcée, l'enchère existe et les joueurs suivants doivent entrer au moins à la hauteur de l'ouverture forcée normale.

5 Si le donneur se trompe en désignant un joueur comme possédant la plus petite carte visible, donc comme devant miser l'ouverture forcée, si le joueur suivant n'a pas encore parlé, le donneur doit faire la correction, rendre l'ouverture forcée à son propriétaire et demander au véritable possesseur de la plus petite carte de la miser à son tour. Si le joueur suivant a déjà parlé, le coup se poursuit sans changement et le véritable possesseur de la carte la plus basse n'a aucune obligation.

6 Le fait de passer d'une ouverture forcée à l'en-

chère complète s'appelle *compléter*. Ce n'est pas une relance. Exemple dans une partie de stud à 15-30 : la carte basse mise l'ouverture forcée de 5. Si le joueur suivant paie l'enchère (15), il *complète*, l'enchère se trouve au niveau normal de ce tour d'enchères et dès lors, si trois relances sont autorisées, cette enchère peut être relancée trois fois.

7 Dans toutes les parties en *limit*, quand une paire apparaît au deuxième tour de donne, le joueur qui la possède est en droit d'enchérir directement selon la grosse enchère. Exemple dans une partie à 5-10 : un joueur expose une paire et est le seul dans ce cas ; possédant le plus gros jeu visible, il doit donc ouvrir ; il peut le faire à l'enchère en cours (5) mais aussi à la grosse enchère (10) ; s'il choisit 5, les relances éventuelles dans ce tour se feront par incréments de 5 ; s'il choisit 10, les relances éventuelles dans ce tour se feront par incréments de 10. Et si ce joueur décide de checker, ses adversaires ont les mêmes droits que lui : ils peuvent choisir entre ouvrir à la petite ou la grosse enchère.

8 Si un joueur est absent quand c'est à son tour de parler, sa main est annulée et il perd son ante et son éventuelle ouverture forcée. (En tournoi, la main d'un joueur absent est annulée sans appel dès que toutes les cartes sont données.)

9 Le fait de passer n'affecte pas les cartes à venir. Si une main est passée quand il n'y a pas eu d'enchères, cette main recevra des cartes tant qu'il n'y aura pas d'enchères.

10 Quand un joueur qui doit se prononcer suite à une ouverture ou une relance, prend ses cartes visibles, les retourne et les mélange avec sa ou ses cartes fermées, sa main est annulée. Si cet acte est commis après le dernier tour d'enchères, la main reste valable jusqu'à l'abattage ou jusqu'à ce que le jeu soit va la jette.

11 carte donnée en-dehors de la table est traitée comme une carte visible.

12 Le dealer désigne la carte la plus petite en début de coup, la main la plus haute en cours de coup, et annonce toutes les paires. Il n'annonce pas les possibilités de quintes ou de couleurs (sauf dans les petites parties, quand cela est spécifié).

13 Si le donneur brûle deux cartes ou oublie d'en brûler une, les cartes seront rectifiées pour figurer dans la position qu'elles auraient dû avoir. Si cela arrive à la dernière carte, donnée fermée, et si une carte s'intercale entre les autres cartes fermées d'un joueur ou si un joueur voit l'identité de cette carte, le joueur doit accepter cette carte.

14 Si le donneur brûle et donne une carte carte ou plus avant la fin d'un tour d'enchères, la carte doit être éliminée du jeu. Après la fin de ce tour d'enchères, une carte de plus pour chaque joueur encore en lice est aussi éliminée du jeu (pour distribuer plus tard les mêmes cartes aux joueurs qui les auront reçues sans l'erreur). Après la fin de ce tour d'enchères, le donneur brûle une carte et le jeu se termine. Les cartes retirées sont mises de côté pour le cas où le donneur est à court de cartes. Si la carte donnée prématurément est la carte finale donnée face en bas et si elle a été vue ou s'est glissée dans les cartes fermées du joueur, celui-ci doit garder la carte et, lors de l'avant-dernier tour d'enchères, il peut ne pas ouvrir ni relancer (parce que le joueur possède maintenant ses sept cartes).

15 S'il ne reste pas assez de cartes dans le talon pour servir tous les joueurs, le donneur distribue au

tant de cartes que possible hormis la dernière, qu'il mélange aux cartes brûlées. Il coupe le paquet ainsi formé et termine le dernier tour de donne, y compris la dernière carte si nécessaire. S'il manque une carte pour servir tous les joueurs, le donneur ne brûle pas de carte avant cette donne ultime. Si, malgré cela, le donneur ne peut toujours pas servir tout le monde, il annonce que la dernière carte sera commune à tous les joueurs. Le donneur brûle alors une carte et en donne une devant lui face en l'air. Les joueurs encore en lice utilisent cette carte comme 7^e carte de leur main. Le joueur qui affiche la meilleure main ouverte parle en premier, et ainsi de suite comme dans un tour d'enchères normal, pour terminer ce coup.

16 Un joueur all-in doit recevoir ses deux premières cartes faces cachées, mais la dernière carte de ce joueur est donnée face visible accidentellement, elle reste valable et les autres joueurs reçoivent leur 7^e carte comme il est habituel.

17 Si le donneur retourne accidentellement la dernière carte d'un joueur, ces lois s'appliquent :

(a) S'il reste au moins trois joueurs, tous les joueurs restants reçoivent leur dernière carte face cachée. Un joueur dont la dernière carte est visible a la possibilité de se déclarer all-in avant même le début du tour d'enchères.

(b) S'il reste deux joueurs exactement et si celui qui reçoit le premier sa dernière carte la reçoit face visible, son adversaire la recevra aussi face visible, et le tour d'enchères se déroulera normalement. Si celui qui reçoit la carte visible est le deuxième joueur, celui-ci a la possibilité de se déclarer all-in avant que le tour d'enchères ne démarre.

18 Une main qui se compose de plus de sept cartes est annulée. Une main qui se compose de moins de sept cartes à l'abattage est annulée elle aussi, sauf si le joueur a six cartes. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 4*.

19 Un joueur qui paie une enchère même en étant battu par les cartes visibles de l'adversaire ne peut en aucun cas être remboursé de sa dernière enchère. (Le suiveur reçoit une information qui n'est pas gratuite sur l'adversaire.)

9 Stud à 7 cartes nulrot ou razz

Il s'agit toujours de stud à 7 cartes et rien ne change par rapport à la formule de base, à part ceci : c'est la main la plus basse qui gagne le coup. Les as jouent en bas et deux as forment la plus petite paire. C'est la carte la plus haute qui ouvre le premier tour d'enchères en misant l'ouverture forcée. Dans les tours d'enchères suivants, c'est à la main la plus basse de parler en premier. Les quintes et les couleurs ne sont pas prises en compte. La meilleure main basse est donc la roue, 5-4-3-2-A. Une paire affichée chez un joueur n'a aucune incidence sur la limite d'enchères.

Lois du stud 7 cartes nulrot

1 Toutes les lois s'appliquent au stud à 7 cartes valent pour le Razz ou stud à 7 cartes nulrot, sauf celles qui figurent ci-après.

2 La main la plus basse à l'abattage gagne le pot. Les as jouent en bas et les quintes et les couleurs ne sont pas prises en compte. La meilleure main possible est 5-4-3-2-A.

3 La carte la plus haute, famille comprise, démarre les enchères en misant l'ouverture forcée. Dans les tours suivants, c'est la main la plus basse affichée qui démarre le tour d'enchères. Si cette main-là est

all-in, la parole passe au joueur suivant dans le sens horaire. Si deux joueurs possèdent la même meilleure main, c'est le joueur qui a reçu les cartes en premier qui parle en premier.

4 Dans les parties *limit*, la petite enchère vaut pour les deux premiers tours et la grosse enchère vaut pour les trois tours suivants. Une paire affichée n'affecte en rien la limite d'enchères.

5 Le donneur annonce toutes les paires la première fois qu'elles apparaissent, sauf les paires de figures, qui ne sont jamais annoncées.

10 Stud à 7 cartes high-low split ou seven-card stud high-low

Le stud à 7 cartes high-low split est identique au stud à 7 cartes historique, à part ceci : le pot est partagé entre la main la plus haute et la main la plus basse. Sauf indication spécifique contraire, pour être reconnue comme basse, une main doit être au maximum au huit (composée de cinq cartes différentes inférieures ou égales au huit, l'as étant la plus basse des cartes). Si aucune main n'est qualifiée en bas, le pot est gagné par la meilleure main haute. Si un joueur détient à la fois une main haute et une main basse, les cinq cartes qui lui servent pour former sa main haute peuvent être différentes des cinq cartes qui lui servent pour former sa main basse.

Lois du stud à 7 cartes high-low split

1 Toutes les lois s'appliquent au stud à 7 cartes valent pour le stud à 7 cartes high-low, sauf celles qui figurent ici.

2 Un joueur peut utiliser un ensemble de cinq de ses 7 cartes pour former sa meilleure main haute et un autre ensemble de cinq de ses 7 cartes pour former la meilleure main basse.

3 L'as est à la fois la meilleure des cartes hautes et la meilleure des cartes basses.

4 La plus basse carte affichée par famille parle en premier au premier tour d'enchères, l'as comptant comme carte haute. Dans les tours d'enchères suivants, c'est la main affichée la plus haute qui parlera la première. Si deux joueurs possèdent la même meilleure main, c'est le joueur qui a reçu les cartes en premier qui parle en premier. Si la main haute est all-in, la parole passe au joueur suivant dans le sens horaire.

5 Les quintes et les couleurs ne sont pas prises en compte dans les combinaisons.

6 Dans les parties *limit*, la petite enchère vaut pour les deux premiers tours et la grosse enchère vaut pour les trois tours suivants. Une paire affichée n'affecte en rien la limite d'enchères.

7 Les pots partagés sont déterminés seulement par les cartes et non par un quelconque accord entre les joueurs.

8 Si le partage du pot ne tombe pas juste, il y a un reste composé d'un jeton dit *indivisible*, qui est attribué à la main haute. Si deux joueurs partagent à la fois le haut et le bas, le pot doit être partagé de façon aussi juste que possible, et le jeton *indivisible* est attribué au joueur qui possède la carte la plus haute par famille, même si elle n'est pas utilisée dans sa combinaison haute ou basse.

9 S'il y a un jeton *indivisible* dans la moitié haute du pot et si au moins deux mains se partagent cette partie ou le pot complet, le jeton *indivisible* est attribué au joueur qui possède la plus haute carte par famille, même si elle n'est pas utilisée dans sa combinaison haute ou basse.

11 Nulrot fermé ou lowball

Dans le nulrot fermé, la main la plus basse gagne le pot. Chaque joueur reçoit cinq cartes fermées, après qu'un premier tour d'enchères a lieu. Les joueurs doivent ouvrir ou passer. Les joueurs qui restent en lice après le premier tour d'enchères peuvent améliorer leur main en remplaçant des cartes par de nouvelles. C'est le tirage. Il est suivi par le deuxième tour d'enchères, puis par l'abattage. Le jeu est pratiqué normalement avec un ou deux blinds, parfois avec un ante en plus. Certaines structures permettent de suivre le surblind ; d'autres structures obligent d'ouvrir au minimum au double du surblind. En poker *limit*, l'enchère-type de deuxième tour est double de celle de premier tour (la Californie du nord fait exception). Les formes les plus répandues de nulrot fermé sont le *ace-to-five lowball* (appelé aussi *California lowball*) et le *deuce-to-seven lowball* (appelé aussi *Kansas City lowball*). Dans l'*ace-to-five lowball*, la meilleure main est la roue, 5-4-3-2-A. Dans le *deuce-to-seven lowball*, l'as joue toujours en haut et les quintes et couleurs comptent, aussi la meilleure main est 7-5-4-3-2 ne formant pas couleur. Des détails de chacune de ces variantes figurent dans des paragraphes afférents. Les lois qui gouvernent les *kill pots* figurent en 13 - *Kill pots*.

11.1 Lois du nulrot fermé

1 Les lois qui gouvernent les maldonnes en nulrot fermé sont aussi celles qui valent pour le hold'em et autres poker avec bouton (pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 7*).

2 En partie *limit*, dans les coups réunissant au moins deux joueurs, peuvent avoir lieu une ouverture et quatre relances. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 6*.

3 Un nulrot entrant a deux options :

(a) Attendre le surblind.

(b) Miser un *kill* (*kill the pot*) en payant un surblind double.

4 Dans une partie à un seul blind, un joueur qui possède moins de la moitié du blind peut recevoir une main. Cependant, le joueur suivant est obligé de miser le blind. Si le joueur qui est all-in gagne le coup ou recave, ce joueur sera alors obligé soit de miser le blind au coup suivant, soit d'attendre que le blind lui revienne pour le miser (d'ici là, il ne prend pas part aux coups).

5 Dans les parties à un seul blind, la moitié d'un blind ou plus constitue un blind complet.

6 Dans les parties à un seul blind, si le joueur manque le blind, il ne peut recevoir de cartes qu'en position de blind.

7 Dans les parties à blinds multiples, si pour une raison quelconque le surblind passe le joueur, il peut soit attendre d'être à nouveau en position de surblind, soit miser un *kill* pour recevoir une main (voir chapitre 13, *Kill pots*). Cela ne s'applique pas s'il a misé tous ses blinds et changé de place. Dans cette situation, il peut recevoir une main dès que sa position relative aux blinds lui en donne le droit (le bouton peut passer un joueur une fois sans pénalité).

8 Avant le tirage, il peut arriver qu'une carte soit retournée et imposée au joueur, selon la forme de nulrot fermé. Voir les formes de nulrot fermé traitées ici. Le joueur n'a jamais le choix entre accepter et refuser une carte retournée.

9 Au tirage, une carte retournée est annulée. Le donneur termine de servir les autres joueurs puis remplace la carte retournée.

10 Un joueur peut tirer jusqu'à quatre cartes. Si un joueur souhaite tirer cinq cartes, les quatre premières lui sont données ensemble et la cinquième est donnée après le tour de donne. Si le dernier joueur souhaite tirer cinq cartes, les quatre premières lui sont données ensemble, le donneur brûle la carte suivante et donne la cinquième. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n°9*.

11 Avant le tirage, si le joueur a moins de cinq cartes, il peut en recevoir de nouvelles tant que le tour d'enchères n'a pas commencé (à moins que le tour d'enchères ait commencé avant la fin de la donne). Toutefois, le bouton peut recevoir une cinquième carte manquante, même si les enchères ont commencé. Si ces conditions ne sont pas remplies, le joueur auquel il manque des cartes doit attendre le tirage pour retrouver le nombre de cinq cartes réglementaire. Après le tirage, cinq cartes constituent une main valable ; une main qui comporte plus de cinq cartes ou moins de cinq cartes est annulée.

12 Le joueur peut changer le nombre de cartes qu'il souhaite tirer :

(a) Si aucune carte de rechange n'a été donnée en réponse à sa demande (y compris la carte brûlée).

(b) Si aucun adversaire n'a parlé, soit concernant les enchères soit concernant le nombre de cartes à tirer, décidé en fonction du nombre de cartes que le joueur a lui-même demandé.

13 Si un joueur demande à un adversaire combien de cartes il a tirées, l'adversaire est obligé de répondre, sans mentir évidemment, tant que personne n'a encore parlé au deuxième tour, et le donneur est aussi obligé de répondre selon les mêmes conditions. Dès l'instant que les enchères de deuxième tour ont commencé, ni l'adversaire ni le donneur ne sont obligés de répondre.

14 L'action de frapper la table à son tour signifie soit « je passe », soit « servi » (aucune carte demandée), selon l'un ou l'autre situation.

15 Cards speak (Les cartes parlent). La valeur définitive d'une main est celle que ses cartes prouvent, et non pas celle que son propriétaire annonce. Toutefois, il est interdit d'annoncer une valeur supérieure à celle que l'on possède. Exemple : si un joueur annonce « 8 », il doit produire 8 ou moins pour gagner. Mais si un joueur se trompe sur la deuxième carte en annonçant « 8-6 » alors qu'il possède 8-7, il n'en court aucune pénalité. Si un joueur se trompe en annonçant sa main et pousse ainsi un adversaire à jeter la sienne, la main du joueur est annulée. Si les deux mains restent valables, c'est la meilleure qui gagne. Si un joueur fait une fausse annonce dans un pot comprenant au moins trois joueurs, la main est annulée et la meilleure main parmi les mains restantes gagne le coup. Pour sa protection, le joueur ne doit jamais jeter sa main tant qu'il n'a pas vu les mains adverses.

16 Un joueur qui abat une main contenant une paire doit annoncer « Paire » au risque de perdre le pot si un adversaire jette sa main à tort. Si au moins deux mains restent valables, la meilleure gagne le coup.

11.2 Nullot fermé ace-to-five

Dans le nullot fermé *ace-to-five*, connu aussi sous le nom de *California lowball*, la meilleure main est la roue, c'est-à-dire 5-4-3-2-A. L'as est la carte la plus basse. Si deux mains avec paire se rencontrent, A-A triomphe de 2-2 parce que A-A est plus basse que 2-2. Les quintes et les couleurs ne sont pas prises en

compte.

1 Si un joker est utilisé, il devient la carte la plus basse non présente dans la main. Le joker est utilisé par défaut, sauf si les joueurs sont prévenus du contraire.

2 En partie *limit*, le check & raise est interdit par défaut, sauf si les joueurs sont prévenus du contraire.

3 En partie *limit*, pendant la première donne, une carte retournée par accident égale au 7 ou moins doit être prise, et égale au 8 ou plus doit être remplacée après la fin de la donne. La première carte retournée sera utilisée comme carte brûlée ensuite. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 8*.

4 La loi du sept. En partie *limit*, la loi du sept est appliquée par défaut, sauf si les joueurs sont prévenus du contraire. Si un joueur checke avec une main égale au 7 ou mieux et si c'est la meilleure main, toute action après le tirage est sans effet, et il ne peut rien gagner de plus dans le deuxième tour. Il reste cependant gagnant des enchères qui ont eu lieu avant le tirage. S'il checke un 7 ou mieux et si sa main est battue, il perd le pot tel qu'il était avant le tirage, mais aussi les enchères qu'il a pu miser ensuite. S'il y a un all-in après le tirage qui est égal à moins d'une enchère-type, un 7 ou mieux peut juste payer pour gagner cette enchère. Toutefois, si un autre joueur suit aussi cette enchère et perd, il récupère son enchère. Si le 7 ou mieux complète l'enchère à une enchère-type, cela suffit à remplir ses obligations.

11.3 Nullot fermé deuce-to-seven

Dans le nullot fermé *deuce-to-seven*, connu aussi sous le nom de *Kansas City lowball*, les quintes et les couleurs comptent, ce qui peut réduire à néant la valeur d'une main. L'as est la carte la plus haute, donc une très mauvaise carte pour cette variante-là. La meilleure main est donc 7-5-4-3-2 ne formant pas couleur. La main 5-4-3-2-A n'est pas considérée comme une quinte puisque l'as ne vaut que pour sa valeur haute, mais comme le plus petit as. À ce titre, elle est battue par le plus gros roi, c'est-à-dire K-Q-J-10-8. A-A est la paire la plus haute, donc elle est battue par n'importe quelle autre paire. Les lois pour le nullot fermé *deuce-to-seven* sont les mêmes que pour le nullot fermé *ace-to-five*, hormis celles qui suivent :

1 La meilleure main possible est 7-5-4-3-2 comprenant au moins deux familles. Les quintes et les couleurs comptent et les as ne jouent qu'en haut. La hiérarchie décroissante des cartes est donc A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 2.

2 Avant le tirage, une carte retournée égale à 7, 5, 4, 3 ou 2 doit être prise. Tout autre carte, y compris un 6, doit être remplacée à la fin du tour de donne.

3 Après le tirage, le check & raise est autorisé sur tous les coups.

4 Après le tirage, un 7 ou mieux n'est pas obligé d'ouvrir.

11.4 Nullot fermé no-limit et pot-limit

1 Toutes les lois valant pour le poker no-limit et pot-limit (voir 14 - *No-limit & pot-limit*) valent aussi au nullot fermé. Sauf indication contraire, toutes les autres lois du nullot fermé s'appliquent de plein droit.

2 Un joueur n'est pas censé savoir qu'un adversaire ne possède pas la main max. Ces règles pour les cartes retournées avant le tirage s'appliquent :

(a) En *ace-to-five*, si la carte retournée est A, 2, 3,

4, ou 5, il doit la prendre ; sinon, elle doit être remplacée par une autre ;

(b) En *deuce-to-seven*, si la carte retournée est 2, 3, 4, 5, ou 7, il doit la prendre ; sinon, (y compris le 6), elle doit être remplacée par une autre.

3 Après le tirage, n'importe quelle carte retournée doit être remplacée.

4 Après le tirage, un joueur peut checker n'importe quelle main sans pénalité (la loi du sept n'est pas appliquée).

5 Le check & raise est autorisé.

12 Poker fermé

Cette variante est la forme historique du poker. Elle comporte deux tours d'enchères : un avant le tirage et un autre après. Le jeu est pratiqué avec un bouton et un ante (pas de blind). Chacun à leur tour, les joueurs peuvent checker, ouvrir au minimum ou ouvrir avec une relance. Après le premier tour d'enchères, les joueurs encore en lice peuvent remplacer les cartes dont ils veulent se débarrasser par d'autres en nombre égal. Après le tirage, c'est l'ouvreur du tour précédent qui parle en premier (ou le dernier relanceur, comme c'est plus souvent le cas en Europe), ou le joueur suivant dans l'ordre de parole si l'ouvreur a passé. En enchères *limit*, l'enchère-type du deuxième tour est le double du premier tour. Certaines parties permettent à un joueur d'ouvrir avec ce qu'il souhaite comme main ; d'autres obligent qu'il ouvre avec au moins une paire de valets (jacks or better).

12.1 Lois du poker fermé

1 Dans les coups comptant au moins trois joueurs, un maximum d'une ouverture et de quatre relances est autorisé par tour d'enchères. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 6*.

2 Le check-raise est autorisé, aussi bien avant qu'après le tirage.

3 Les lois qui gouvernent les maldonnes pour le hold'em et autres parties avec bouton valent aussi pour le poker fermé.

4 Une carte retournée par le donneur avant le tirage doit être acceptée.

5 Une main est composée de cinq cartes. Si un joueur autre que le bouton possède moins de cinq cartes et si personne n'a encore parlé, il y a maldonne. Si quelqu'un a déjà parlé, le joueur à qui il manque des cartes doit en recevoir autant qu'il lui en manque. Le bouton peut recevoir les cartes manquantes même si personne n'a encore parlé. Une main qui comporte plus de cinq cartes après le tirage est annulée.

6 Un joueur peut tirer jusqu'à quatre cartes. Si un joueur souhaite tirer cinq cartes, les quatre premières lui sont données ensemble et la cinquième est donnée après le tour de donne. Si le dernier joueur souhaite tirer cinq cartes, les quatre premières lui sont données ensemble, le donneur brûle la carte suivante et donne la cinquième. Pour en savoir plus, voir 16 - *Explications, discussion n° 9*.

7 Le joueur peut changer le nombre de cartes qu'il souhaite tirer :

(a) Si aucune carte de rechange n'a été donnée en réponse à sa demande (y compris la carte brûlée).

(b) Si aucun adversaire n'a parlé, soit concernant les enchères soit concernant le nombre de cartes à tirer, décidé en fonction du nombre de cartes que le joueur a lui-même demandé.

8 Si un joueur demande à un adversaire combien de cartes il a tirées, l'adversaire est obligé de répondre,

sans mentir évidemment, tant que personne n'a encore parlé au deuxième tour, et le donneur est aussi obligé de répondre selon les mêmes conditions. Dès l'instant que les enchères de deuxième tour ont commencé, ni l'adversaire ni le donneur ne sont obligés de répondre.

9 Au tirage, une carte retournée est annulée. Le donneur termine de servir les autres joueurs puis remplace la carte retournée.

10 L'action de frapper la table à son tour signifie soit « je passe », soit « servi » (aucune carte demandée), selon l'une ou l'autre situation. Un joueur qui frappe la table sans avoir su que le pot avait été relancé peut encore jouer sa main.

10 bis Si le coup n'est pas ouvert, il est annulé et on procède à un nouveau coup, avec à nouveau paiement d'antes qui viennent se joindre aux précédents (antes multiples).

11 Aucun joueur ne peut changer de place entre deux coups s'il y a des antes multiples ou de l'argent forfaitaire dans le pot.

12 N'importe quel joueur a le droit de payer l'ante (simple ou multiple) au début de n'importe quel coup et de recevoir une main, sauf s'il s'agit d'un coup avec un bonus spécial provient d'un coup auquel il n'a pas pris part (voir section suivante, loi n° 2).

13 Si le pot a été ouvert par un joueur qui s'est mis all-in en payant l'ante, tous les suiveurs doivent payer l'ouverture-type complète pour suivre, ce qui forme un side-pot.

14 S'il ne lui reste que de quoi payer un ante, le joueur a le droit de ne jouer que pour les antes. Si personne n'ouvre et si un nouvel ante est payé par les adversaires, le joueur n'est engagé que pour la première partie des antes.

12.2 Spécificités du poker fermé valets ou mieux (jacks or better)

1 Une paire de valets ou mieux est requise pour ouvrir le pot. Si personne n'ouvre, le bouton se déplace d'un joueur et un nouveau coup commence, avec paiement d'un nouvel ante qui vient rejoindre le précédent au pot, sauf si la limite d'antes a été atteinte pour cette partie particulière. La plupart des parties autorisent trois coups non-ouverts consécutifs avant de bloquer les antes. Dans ce cas, les joueurs reçoivent à nouveau des cartes mais sans miser d'antes.

2 Si l'ouvreur devait montrer une fausse ouverture avant le tirage, n'importe quel autre joueur encore en lice a la possibilité de déclarer le pot ouvert, sauf un joueur qui s'est déjà déclaré fermé dans ce tour d'enchères. La main du faux ouvreur est annulée et son ouverture reste acquise au pot. N'importe quelle autre enchère versée au pot par l'ouvreur peut être récupérée tant que le tour d'enchères avant le tirage n'est pas terminé. Si aucun autre joueur ne déclare le pot ouvert, toutes les enchères sont rendues aux joueurs sauf celle du faux ouvreur, qui reste donc au pot avec les antes. Seuls les joueurs qui ont pris part à ce pot peuvent jouer le coup suivant.

3 Un joueur qui a légalement déclaré le pot ouvert doit prouver à la fin du coup qu'il possède l'ouverture requise pour empêcher le pot.

4 Dans tous les cas, le pot reste valable s'il y a eu une relance, si au moins deux joueurs ont suivi l'ouverture ou si le coup s'est terminé avant le tirage du fait d'une relance suivie par personne.

5 Même si un joueur est all-in en payant l'ante ou

une partie de celui-ci, il peut déclarer le coup ouvert s'il possède l'ouverture requise. Si le joueur a fait une fausse déclaration, non seulement il perd tout droit au pot, mais en plus, si ce coup n'est pas ouvert, il n'a pas le droit d'entrer au suivant. Il ne pourra entrer dans un nouveau coup que quand un joueur aura gagné un coup.

6 Quand le premier tour d'enchères est terminé, l'ouvreur ne peut plus récupérer aucune enchère, que sa main contienne ou non l'ouverture requise.

7 Un ouvreur peut être autorisé à mettre de côté une ou plusieurs cartes pour prouver qu'il possédait l'ouverture requise au moment voulu. Cette autorisation est à la discrétion de l'encadrement.

8 N'importe quel joueur peut exiger que l'ouvreur mette de côté la main d'ouverture et la montre après la fin du coup.

9 Un joueur peut éclater sa main d'ouverture mais doit annoncer qu'il le fait et poser un jeton sur les cartes concernées. Le donneur aura le rôle, après la fin du coup, de les montrer. Si l'ouvreur a déclaré qu'il éclatait sa main et si l'examen de celle-ci prouve qu'il ne possède manifestement pas cette main au moment voulu, il perd le coup.

10 Un joueur n'éclate pas la main d'ouverture s'il la met de côté. S'il démarre avec as, joker, roi, dame de pique et dix de trèfle, il n'éclate pas sa main d'ouverture s'il jette le dix de trèfle. Il casse une quinte acquise dans l'espoir de toucher une quinte royale ou une couleur, et ce faisant, il met de côté son ouverture (as-joker qui forment paire d'as).

11 Après le tirage, si un joueur paie l'enchère de l'ouvreur et ne peut pas battre l'ouverture requise, son argent ne lui est pas rendu. (Il a obtenu de l'information sur la main de l'ouvreur et ce n'est pas gratuit.)

12.3 Usage du joker

1 Les joueurs sont informés de l'existence d'un joker dans le jeu.

2 Le joker peut être utilisé seulement comme un as ou pour compléter une quinte, une couleur ou une quinte flush. (C'est donc un joker à action limitée puisqu'il ne peut pas remplacer n'importe quelle carte.)

3 Si le joker est utilisé dans une couleur, il remplace la carte la plus haute qui est absente de la couleur.

4 Cinq as constituent la meilleure main possible (quatre as et le joker).

13 Kill pots

Les kill pots ne se rencontrent que dans le poker *limit*. Un *killer* poste un overblind qui augmente la limite d'enchère. Un *full kill* est égal au double du surblind et double les enchères types. Un *half kill* est égal à 1,5 fois le surblind et augmente d'autant les enchères-types. Un kill peut être optionnel. Un kill peut être requis dans une partie à chaque fois qu'un événement particulier se produit :

► En nullot fermé, un joueur qui vient d'arriver et qui veut recevoir tout de suite des cartes au lieu d'attendre le surblind doit miser un kill.

► En high-low split, un joueur qui *scoope*, c'est-à-dire qui remporte la totalité du pot, doit miser un kill au coup suivant.

► Dans d'autres parties, ce sera le cas du joueur qui remporte deux coups d'affilée.

Dans ces parties-là, un jeton spécial marqué *kill* est placé devant le joueur qui a misé l'overblind. Si le *killer* renouvelle son exploit, il est à nouveau *killer* dans le coup suivant.

Lois spécifiques régissant les kill pots

(Concernant surtout le kill déclenché par le gain de deux coups consécutifs.)

1 Le *jeton kill* est neutre (n'appartenant à aucun joueur) :

(a) Si c'est le premier coup d'une nouvelle partie.

(b) Si le gagnant du coup précédent a quitté le pot.

(c) Si le coup précédent a été partagé et si personne n'avait le jeton kill.

2 Dans un kill pot, le killer parle à son tour (après la personne assise immédiatement à sa droite).

3 Il n'y a pas de condition de taille pour le premier coup d'un kill. Pour le deuxième coup permettant de qualifier le kill, le joueur doit gagner au moins une enchère-type en plus des blinds.

4 Si un joueur qui a déjà gagné un coup partage le pot suivant, il n'a pas de kill mais a néanmoins conquis le premier coup nécessaire pour devenir *killer*. Si un joueur qui est déjà *killer* partage le pot, il reste *killer* pour le coup suivant.

5 Un joueur qui quitte la table provisoirement ayant un premier coup pour un kill garde cette caractéristique quand il revient à la table ensuite.

6 Un *killer* doit poster l'overblind même s'il souhaite quitter la partie provisoirement ou définitivement. Un joueur qui ne paie pas le kill requis ne peut pas prendre part à une autre partie du club tant qu'il n'a pas posté le montant requis.

7 Les jetons du kill font partie intégrante du pot. Si un *killer* gagne le coup en cours, il reste *killer* (pour le même montant que précédemment).

8 Quand un joueur gagne la totalité du pot dans une partie high-low avec possibilité de kill, il ne devient *killer* que si le pot est d'au moins cinq fois la grosse enchère-type.

9 Si un joueur ne sait pas que le pot a été *killé* et s'il mise un montant inférieur, il doit compléter l'enchère si le *jeton kill* est bien visible. S'il ne l'est pas, il peut récupérer ses jetons et reconsidérer son engagement.

10 En nullot fermé, une loi optionnelle dispose que les joueurs peuvent regarder leurs deux premières cartes et décider s'ils *killent* ou non le coup. Le coup ne peut plus être *killé* dès qu'un joueur a reçu une troisième carte. Pour *killer* le pot volontairement, le joueur doit posséder un tapis d'au moins quatre fois le kill requis. Exemple : si le surblind est de deux jetons et si le kill est de quatre jetons, le *killer* volontaire doit posséder au moins 16 jetons avant de poster le kill. Si cette loi est observée, le *killer* a aussi l'avantage de parler en dernier dans le premier tour d'enchères.

11 Un seul kill est possible par coup.

12 Un nouveau joueur ne peut pas entrer dans un coup *kill*, mais il peut le faire en acceptant de *killer* le prochain coup.

13 Le statut de table cassée n'est entendu que pour les parties de même limite et de même variante. Deux tables avec des parties identiques en tous points sauf concernant le kill (l'une l'acceptant, l'autre ne l'acceptant pas) ne sont donc pas compatibles. (On casse une table notamment quand il n'y a plus assez de joueurs pour l'animer.)

14 No-limit

Une structure d'enchères en no-limit ou pot-limit donne un caractère radicalement différent à la partie par rapport à la structure *limit*. C'est pourquoi nous avons jugé utile d'y réserver des lois particu-

lières. Toutes les lois qui valent pour le *limit* valent aussi pour le *no-limit* et le *pot-limit*, sauf cas signalés. La structure *no limit* signifie que l'enchère est déplaçonnée, donc le joueur peut miser tout ou partie de ses jetons. Les lois du jeu en *no-limit* s'appliquent aussi en *pot-limit*, à ceci près que l'enchère est plafonnée à la hauteur du pot, d'où l'appellation *pot-limit*. Pour les lois qui s'appliquent seulement en *nullot fermé no-limit* et *pot-limit*, voir la fin de 11 - *nullot fermé*. Calcul d'une relance maximum en *pot-limit*. - En *pot-limit*, l'enchère maximum est égale à la hauteur du pot après égalisation de l'éventuelle ouverture et de l'éventuelle relance. Exemple : le pot est de \$100. Un joueur ouvre à \$50. Si le joueur suivant dit *pot*, ce qui signifie qu'il relance au maximum, son enchère totale inclut les \$50 pour suivre, puis le pot total incluant son enchère (\$200). Il mise donc \$250.

14.1 Lois spécifiques du no-limit

1 Le nombre de relances autorisées dans un tour d'enchères est illimité.

2 Le montant minimum de l'enchère est le minimum requis pour entrer dans le coup, sauf si le joueur est *all-in*. Si le *surlindéur* n'a pas assez de jetons pour payer le *surlindéur*, il poste ce qui lui reste de jetons (*all-in*) mais le joueur qui suit doit payer le *surlindéur* (sauf bien sûr si lui-même se met *all-in* en payant une somme plus faible). L'enchère minimum reste la même pour tous les tours d'enchères. Si un joueur se met *all-in* pour un montant inférieur à ce minimum, un joueur qui souhaite relancer doit le faire d'au moins ce minimum. Par exemple, si le *surlindéur* enchère minimum et vaut \$100, et si un joueur est *all-in* en payant \$20, une relance est d'au moins \$120.

3 Certaines parties autorisent le *straddle*, qui est un *overblind*. (C'est le plus souvent un *blind* égal à deux fois le *surlindéur*, payé avant les cartes par le joueur assis à gauche du *surlindéur*.) Ce n'est pas une relance mais il fixe un nouveau minimum pour entrer dans le coup, et pour toute la durée de ce coup l'enchère minimum sera égale à ce *straddle*.

4 Toutes les relances doivent être au moins égales à l'ouverture ou à la relance précédente, sauf pour un *all-in*. Un joueur qui a déjà parlé ne peut pas relancer une enchère *all-in* inférieure à l'enchère minimum ou à la dernière ouverture ou relance. (La loi qui permet de relancer si l'enchère *all-in* est au moins égale à la moitié de la relance vaut seulement pour le poker *limit*).

5 Compléter l'enchère est autorisé uniquement au poker *limit*, interdite au poker de haut niveau. Par exemple, si un joueur ouvre à \$100 et si le joueur suivant fait *all-in* à \$140, un joueur qui souhaite relancer doit miser au moins \$240 (sauf s'il se met *all-in*).

6 Des enchères *all-in* multiples, chacune d'un montant trop bas pour qualifier une relance ensuite, permettent cependant de rouvrir les enchères si leur somme atteint le niveau minimum pour ce faire. Exemple : Le joueur A ouvre à \$100 et le joueur B relance à \$200 (sa relance est donc de \$100). Si le joueur C fait *all-in* pour moins de \$300 (donc pour moins d'une relance-type de \$100), et si le joueur A suit, le joueur B ne peut pas surrelancer car il n'a pas été relancé à plein. En revanche, le joueur A aurait pu relancer puisque le joueur B l'a fait avant lui.

7 En jeu hors tournoi, un joueur qui dit « relance » ou « raise » a le droit de continuer à mettre des je-

tons en plusieurs gestes. L'enchère est réputée complète dès lors que le joueur repose ses mains immobiles en-dehors de la zone du pot. (Cette loi s'impose parce qu'il arrive que les joueurs de *no limit* possèdent des morceaux de jetons.) En tournoi, les lois TDA requièrent que le joueur indique verbalement le montant de sa relance ou mette ses jetons de relance en un seul geste pour éviter l'irrégularité du « string-bet ».

8 Une enchère n'est pas confirmée tant qu'elle n'a pas été matériellement déposée dans la zone du pot, sauf si le joueur a fait une annonce verbale.

9 S'il y a une différence entre le montant annoncé et le montant matériellement déposé, c'est le montant annoncé qui prévaut et le joueur doit rectifier en ce sens.

10 Si une enchère pour suivre est trop faible, le montant doit être corrigé, même si le payeur a abattu une main supérieure.

11 Du fait du large éventail d'enchères possibles, un joueur qui a fondé son annonce sur une incompréhension du montant enchéri doit être protégé. Une annonce pour suivre peut être jugée non impliquante s'il est évident que le joueur a mal compris le montant de l'enchère en cours. Un joueur ne doit pas abattre tant que le montant versé au pot ne semble pas correct, ou si le payeur a de toute évidence fait une confusion sur le montant à payer pour voir. Celui qui prend la décision dans ce type de situations doit faire preuve du plus grand esprit de justice. Il est possible d'observer une loi qui déboute systématiquement les plaintes dans ce sens si le payeur a misé au moins 80% de l'enchère due. Exemple : En fin de coup, un joueur met un jeton de 500 au pot et murmure : « Quatre cents. » L'adversaire met un jeton de 100 et dit : « Payé. » L'ouvreur abat immédiatement sa main. Le donneur dit au payeur : « Il a misé 400. Veuillez payer les 300 manquants. » Le payeur dit : « Oh, je pensais que c'était 100. » Dans ce cas, la réaction du donneur consiste à obliger l'ouvreur à ne pas abattre sa main tant que le montant misé par le payeur est de toute évidence trop faible. Le « suivi » peut être alors rectifié (c'est-à-dire maintenu avec paiement de la différence, ou supprimé, le joueur préférant passer). Notez que le caractère propre à chaque joueur peut être un facteur de décision. (Hélas, dans de grosses parties, certaines situations ne sont pas aussi claires que celle-ci).

12 Une ouverture d'un seul jeton ou billet sans commentaires est considéré comme valant le montant du jeton ou du billet. Toutefois, un joueur qui mise après une enchère un jeton ou un billet de valeur supérieur suit en fait l'enchère précédente, à moins que ce joueur annonce verbalement qu'il relance. (Cela inclut l'action au *surlindéur*).

13 Si un joueur essaie d'ouvrir ou de relancer moins que le minimum requis et possède encore des jetons, l'enchère doit être complétée. (Cela ne s'applique pas à un joueur qui a misé trop de jetons pour suivre, sans autre intention.) L'enchère est complétée au montant requis, pas au-delà.

14 Le club peut exiger que toutes les enchères comportent les mêmes jetons (ou des jetons chers) que ceux composant le minimum requis, même si des jetons plus faibles sont acceptés dans les *blinds*. Alors, les jetons plus faibles ne sont pas acceptés hormis en quantité, même si le joueur est *all-in*.

15 Hors tournoi, on autorise un *straddle* live (over-

blind). Le joueur qui poste le *straddle* parle en dernier dans le premier tour d'enchères et garde le droit de relancer s'il ne l'a pas été (not : c'est le sens du mot *live*). Pour avoir droit à ce *straddle*, le joueur doit être assis immédiatement à gauche du *surlindéur* et doit verser un montant égal à deux fois le *surlindéur*.

16 Dans toutes les parties en *no-limit* et *pot-limit*, le club peut imposer un laps de temps maximum aux joueurs pour prendre leur décision. Le chronomètre peut être actionné par le donneur sur l'ordre d'un cadre, si un joueur l'exige. Si le chronomètre est actionné pour un joueur qui doit se décider sur une ouverture ou une relance précédente, il dispose d'une minute pour trancher. Les dix dernières secondes sont signalées. Quand le délai est écoulé, la main du joueur est annulée s'il n'a toujours pas pris sa décision.

17 Comme un joueur peut miser tous ses jetons sur un seul coup, le club a le droit de fixer un montant maximum pour le *buy-in* afin d'aider à contrôler la taille effective de la partie.

18 Le club se déclare hors des opérations d'assurance ou de propositions (en cas de tête à tête final sur un coup, un joueur propose à l'autre de ne pas jouer la dernière carte ou de ne pas abattre, moyennant un certain partage du pot). L'encadrement décline toute responsabilité en cas de conflit et se déclare incompetent. Le pot sera simplement attribué à la meilleure main. Les joueurs sont priés d'éviter les accords de proposition de toute forme. Toutefois, les joueurs sont autorisés à demander une deuxième donne (voire une troisième) quand quelqu'un est *all-in*. Cela signifie que le pot est divisé en deux parties, et chaque partie est attribuée au gagnant de chaque donne.

14.2 Lois spécifiques du pot-limit

1 Si une enchère excède le montant du pot, elle est réduite au maximum autorisé et le surplus est rendu au joueur dès que possible.

2 Le donneur et les joueurs sont priés de signaler toute enchère qui semble excéder la taille du pot (cela s'applique aussi aux pots en tête à tête). L'enchère excessive peut être rectifiée à tout moment, tant que les joueurs ne l'ont pas couverte.

3 Si une enchère excessive n'est pas signalée comme telle pendant un long moment utilisé par un joueur pour réfléchir, ce joueur a tergiversé sur un montant bien défini, même s'il était erroné. Si le joueur décide de suivre ou de relancer, et si quelqu'un fait remarquer qu'il s'agit d'une enchère excessive, le superviseur peut très bien déclarer l'enchère d'origine comme valable (surtout si la personne qui essaie maintenant de réduire la nouvelle enchère se trouve en être l'auteur).

4 Il est conseillé d'arrondir les montants au-dessus pour faciliter les enchères et ne pas perdre de temps. On traite tout montant bizarre en l'arrondissant à la taille supérieure d'enchère la plus proche. Par exemple, si la taille du pot est comptée par incréments de 25, un pot de 80 sera traité comme un pot de 100.

5 En *cash-games* d'*hold'em* et d'*Omaha* *pot-limit*, beaucoup de structures traitent le *blind* comme s'il était de même montant que le *surlindéur*. Dans une telle structure, le joueur peut ouvrir pour un maximum de quatre fois le *surlindéur*. Par exemple, si les *blinds* sont 5-10, un joueur peut ouvrir à 40. (L'éventail des possibilités va d'ouvrir en suivant 10 à relan-

car par incréments de 5 à n'importe quel montant de 20 à 40.) Les joueurs suivants traitent l'enchère de 5 comme s'il s'agissait de 10 pour calculer la taille du pot, jusqu'à ce que le surblindé parle à son tour pré flop. Cette loi du traitement du petit blind comme si c'était un surblind est spécialement bienvenue dans une structure où le petit blind utilise un jeton plus petit que le surblind, comme c'est le cas dans la structure 10-25 (deux jetons de 5 et un jeton de 25). En tournoi, la taille exacte du pot prévaut : le premier joueur qui relance pré flop au maximum doit alors payer 3,5 fois le surblind.

6 Sur un pot non ouvert, un joueur qui mise sans commentaire un jeton ou un billet de valeur supérieure au pot est réputé ouvrir à la hauteur du pot.

15 Tournois

En participant à un tournoi, vous en acceptez les règles et l'étiquette, à savoir celle de vous comporter d'une manière courtoise. Un contrevenant peut être verbalement averti, suspendu de jeu pendant un certain laps de temps ou disqualifié. Les jetons d'un joueur disqualifié sont retirés du tournoi. Les joueurs, qu'ils soient ou non dans le coup, ne peuvent débattre du coup tant qu'il n'est pas terminé. Débattre des cartes qui ont été jetées ou des possibilités des mains est interdit. Un joueur qui discute des mains pendant le jeu encourt une pénalité.

Lois régissant les tournois

1 À chaque fois que cela est possible, les lois sont les mêmes qu'en cash-games.

2 La distribution des sièges se fait par tirage au sort. (Pour un satellite à une table, les cartes qui déterminent les places peuvent être laissées faces visibles pour que les entrants puissent prendre leur place, le bouton étant désigné par le hasard.)

3 En début de tournoi, un buy-in dûment vérifié sera mis à chaque place, même si le titulaire de la place est absent.

4 Si un inscrit paying est absent au début du tournoi, tout sera fait pour essayer de localiser et de prévenir cette personne. Si le joueur demande que ses jetons soient mis de côté jusqu'à son arrivée, sa demande sera honorée. Si le joueur est injoignable, le tapis du joueur reste en place pendant la première demi-heure ou la fin du premier niveau (la limite prise en compte étant celle qui intervient la première).

5 Un tapis peut être placé à un siège pour servir aux entrants tardifs (tous les antes et blinds ayant été payés). Le tapis d'une place qui n'a pas été vendue sera retiré au bout d'un temps que la direction fixe elle-même.

6 Un joueur absent reçoit des cartes comme les autres. Le tapis de ce joueur poste les blinds et les antes. En stud, il poste aussi l'ouverture forcée (bring-in).

7 Dans tous les tournois avec bouton, la position de départ du bouton est déterminée par le joueur qui tire la carte la plus forte, famille comprise.

8 Les limites et les blinds augmentent en respectant un rythme qui a été prévu à l'avance.

9 S'il existe une alarme qui signale la fin d'un niveau de blinds, les nouveaux blinds s'appliquent dès le prochain coup. (Un coup commence dès le premier mélange à l'américaine effectué par le donneur.)

10 Les exemplaires du plus petit jeton en jeu seront retirés des tables dès qu'ils ne seront plus utiles dans la structure des blinds ou des antes. Les jetons

de cette valeur sont échangés contre des jetons de la valeur supérieure. Les jetons en trop peu de nombre pour être échangés sont retirés du jeu par cette procédure : chaque joueur reçoit une carte pour chaque jeton lui restant. Les cartes sont données en sens horaire en commençant par le siège n° 1, et chaque joueur reçoit le nombre de cartes voulues avant que le joueur suivant n'en reçoive à son tour. La donne une fois terminée, les petits jetons sont retirés et le donneur compte combien de jetons de valeur supérieure il va distribuer. Si un joueur n'a plus de jetons à la fin de cette procédure, il reçoit tout de suite un jeton de valeur supérieure qui constitue son nouveau tapis. Le joueur qui possède la meilleure carte (famille comprise) reçoit un nouveau jeton, celui qui possède la carte suivante en reçoit aussi un, etc. Un joueur ne peut pas recevoir plus d'un jeton de valeur supérieure. Un joueur ne peut pas être éliminé du tournoi pendant cette procédure. S'il reste un nombre de petits jetons inférieur à la moitié d'un jeton de valeur supérieure, il ne donne pas lieu à échange contre un jeton de valeur supérieure. Sinon, le joueur qui possède la moins bonne des cartes qualifiées recevra ce jeton.

11 Pour arrêter l'action en disant « Time », le joueur doit être présent à la table.

12 Un joueur doit être présent à la table avant que tous les joueurs possèdent leurs cartes pour avoir une main valable. (Le donneur a pour ordre d'annuler dès la fin de la première donne toute main devant un siège vide).

13 Au fur et à mesure que les joueurs se font éliminer, les tables sont cassées selon un ordre préétabli, les joueurs des tables cassées étant redistribués par tirage au sort aux places vides des autres tables.

14 Un changement de place n'est plus possible après le départ du tournoi, sauf indication contraire du commissaire du tournoi.

15 Dans les jeux à bouton, si un joueur doit changer de table pour équilibrer les effectifs, ce sera le joueur qui va payer le surblind. S'il est redirigé vers une table où se trouvent plusieurs places vides, il s'assoira à la place qui se trouve la plus proche du surblind.

16 Les nouveaux entrants reçoivent tout de suite des cartes et assument les obligations de leur position, y compris celles du petit blind ou du bouton.

17 Le nombre de joueurs de chaque table sera rééquilibré en permanence par des transferts de joueurs chaque fois que nécessaire. Avec plus de six tables, la différence de joueurs entre le plus grand effectif et le plus faible ne pourra pas dépasser deux joueurs. Avec moins de six tables, elle ne pourra pas dépasser un joueur.

18 Dans tous les tournois, il y a un retraitage des places quand il ne reste que trois tables, deux tables et une table. (Le retraitage n'est pas obligatoire dans les petits tournois comptant seulement quatre ou cinq tables de départ).

19 Si un joueur fait all-in, perd le pot et s'aperçoit qu'il lui reste encore un jeton ou plus ne peut pas s'en prévaloir pour continuer le tournoi. Ce joueur est éliminé si son adversaire a assez de jetons pour couvrir les jetons découverts. (Un rebuy est possible s'il est autorisé par le règlement.) Si le coup suivant n'a pas encore démarré, le superviseur peut décider que les jetons découverts appartiennent dorénavant au gagnant du coup. Si le coup suivant a démarré, les jetons découverts sont retirés du tournoi.

20 Si un joueur manque de jetons pour payer un blind ou une ouverture forcée, il a toutefois le droit de jouer pour ce qui lui reste de jetons. Un joueur qui poste un blind tronqué et qui gagne n'a pas besoin de compléter le blind.

21 Un joueur qui vient d'être éliminé du tournoi doit quitter son siège immédiatement.

22 Montrer une main encore en jeu pendant un coup est une atteinte aux droits des autres concurrents, qui souhaitent voir des compétiteurs éliminés. Pendant un coup qui réunit plusieurs joueurs, aucun ne peut montrer une seule carte. Pendant un coup en tête à tête, un joueur ne peut pas montrer de cartes sauf si le tournoi ne comporte que ces deux joueurs-là, ou s'il s'agit d'un winner-take-all (le gagnant remporte 100% des buy-ins). Si un joueur montre délibérément une carte, il peut être pénalisé mais sa main ne sera pas annulée. Donner des indices verbaux sur sa main pendant le coup peut être pénalisé.

23 La limite dans le nombre de relances s'applique aussi dans les situations de tête à tête (sauf s'il est entendu que les deux derniers survivants d'un tournoi en sont exemptés).

24 En pot-limit et no-limit, le joueur doit soit indiquer verbalement le montant de sa relance, soit mettre ses jetons au pot en une seule fois. Sinon, il s'agit d'un *string bet*.

25 Les jetons qui ne font pas partie des jetons de tournoi sont interdits à la table.

26 Les jetons qui ont le plus de valeur dans le tapis du joueur doivent être placés bien en vue des adversaires.

27 Tous les jets du tournoi doivent rester bien en vue sur la table pendant toute la durée de l'épreuve. Les jetons qui sortiront de la table seront retirés du tournoi, et le joueur qui le fait risque la disqualification.

28 Un comportement inapproprié, comme jeter ses cartes à travers la table, peut être sanctionné par exemple par une exclusion du joueur pendant un laps de temps déterminé. Une infraction sévère, comme un comportement abusif ou perturbateur, peut être sanctionnée par une exclusion du tournoi.

29 Le jeu de cartes est changé à chaque changement de donneur, sauf si une carte est endommagée.

30 Le bouton reste en position jusqu'à ce que les blinds qui s'imposent soient payés. Les joueurs doivent poster les blinds à chaque tour. De ce fait, il peut arriver que le même joueur parle en dernier deux fois de suite, grâce au système du dead button (bouton mort). Pour plus d'informations, voir 16 - *Explications, discussion n° 1*.

31 Dans le jeu en tête à tête avec un blind et un surblind, le bouton paie le petit blind (et parle en premier pré-flop).

32 En stud, si une carte qui devait être face cachée est donnée face visible, il y a maladresse.

33 Si un joueur annonce son intention de recaver avant la donne, il est obligé de faire ce rebuy et il joue avec cette cave même si elle ne lui a pas été encore livrée.

34 Les mains sont abattues d'office dès lors qu'il ne reste qu'un joueur avec des jetons dans un coup, son ou ses adversaires étant all-in.

35 Si plusieurs joueurs sont éliminés en même temps, c'est la hauteur des tapis en début de coup qui décide de la place finale. Celui qui avait le plus

gros tapis à la meilleure classement et celui qui avait le plus petit tapis à la moins bon classement. Si les tapis étaient égaux en début de coup, les joueurs sont déclarés ex-aequo et reçoivent chacun la même somme d'argent (la somme des prix attribués aux deux places divisée par deux). Si le calcul des prix fait apparaître un reste, ce reste est attribué au joueur qui avait le meilleur jeu. (ndt : On peut suggérer que si les deux joueurs avaient des mains égales, ce reste sera offert au personnel jeu).

36 L'encadrement n'est pas compétent pour prendre des décisions concernant les partages privés (deals), les side bets ou la redistribution de la dotation entre les finalistes.

37 Les accords entre les joueurs restant en lice concernant la clé de redistribution de la dotation ne sont pas admis. Toutefois, si un tel accord a lieu, le commissaire du tournoi a la possibilité de s'engager à ce que cet accord soit respecté en garantissant de payer les nouveaux montants ainsi décidés. Tout accord privé qui n'inclut pas un ou plusieurs concurrents actifs est sans objet par définition.

38 Un tournoi doit être disputé jusqu'à sa fin. Un accord privé qui enlèverait la totalité de la dotation en jeu est contraire à l'éthique.

39 L'opérateur se réserve le droit d'annuler un tournoi ou de le modifier dans l'intérêt des joueurs.

1.6 Explications

1 Le seul endroit dans cet ensemble de lois où une alternative est mentionnée autre que dans cette section se trouve dans la méthode de placement du blind et du bouton. Cette loi (la deuxième de 4 - Usage du bouton et des blinds) est rappelée ci-dessous :

À chaque tour d'enchères, chaque joueur doit être tour à tour surblind, petit blind et bouton, et remplir les droits et devoirs de ces emplacements. Pour ce faire, on utilise une de ces deux méthodes :

(d) Moving bouton (bouton flottant). Le bouton passe d'office au joueur suivant et les blinds s'ajustent en fonction. Il peut arriver qu'il y ait plus d'un surblind.

(e) Dead bouton (bouton mort). Le surblind est posté par le joueur qui doit le faire, et le petit blind et le bouton sont positionnés en fonction, même si cela conduit à ce que le blind ou le bouton soit sur une place libre, ce qui donne au même joueur le privilège de parler en dernier sur des coups consécutifs.

La tradition pokérienne veut que ces méthodes soient toutes les deux répandues et qu'aucune ne soit supérieure à l'autre. Le bouton flottant empêche qu'un joueur ait l'avantage de parler en dernier deux fois de suite (un gros avantage en no-limit et en pot-limit). D'un autre côté, il peut arriver qu'un joueur poste un blind tout en étant au bouton, ce qui est plus avantageux que de poster après le bouton. Le bouton flottant crée une situation où deux surblinds peuvent être postés sur un même coup, ce qui attise l'action. En tournoi, cet effet peut être indésirable, surtout quand le jeu est fait au coup par coup entre les deux tables restantes. Un club peut décider, par simplicité, d'utiliser une seule méthode ou de décider d'appliquer celle qui convient le mieux à la partie et à la situation.

2 À propos des lois pour rectifier une situation en hold'em où le donneur a affiché le flop ou une autre carte du tableau avant la fin du tour d'enchères : elles sont inférieures justement car on a dit au donneur de ne pas brûler une carte sur la donne rectifi-

cative. Puisque la loi « pas brûler » est commune, il n'y avait pas d'autre choix que de l'utiliser ici. Mais il serait bon pour le poker en général que les clubs principaux s'assoient autour d'une table (ou qu'une commission soit nommée à cet effet) et s'accordent pour décider de la meilleure loi. Voici les lois en question (les troisième et quatrième figurent en 5 - hold'em) :

Si les cartes sont floppées prématurément, avant la fin du premier tour d'enchères, ou si le flop contient trop de cartes, les cartes du tableau sont mélangées avec le talon. La carte brûlée reste sur la table. Après mélange, le donneur coupe le jeu et donne un nouveau flop sans brûler de carte.

Si le donneur retourne la quatrième carte du tableau avant la fin du deuxième tour d'enchères, la carte est retirée du jeu, même si des joueurs ont déjà décidé de passer. Les joueurs terminent ensuite le tour d'enchères. Le donneur brûle et retourne ce qui aurait dû être la cinquième carte du tableau à la place de la quatrième carte. Après le tour d'enchères, le donneur mélange le talon en y incluant la carte qu'il a mise de côté, mais sans inclure les cartes brûlées ni celles qui ont été jetées par les joueurs. Le donneur coupe le jeu et retourne la carte finale sans brûler de carte (si la cinquième carte est retournée prématurément, le jeu est mélangé à nouveau et la donne s'achève de la même manière).

La partie de cette loi disant que le donneur ne brûle pas de carte sur la donne rectificative est trompeuse. Il est bien plus difficile pour un donneur de contrôler la carte qui doit être donnée si une carte brûlée s'impose. La phrase qui convient devrait être : « Puis le donneur coupe le jeu, brûle une carte et retourne la carte finale. » Cette méthode pour résoudre le problème des cartes données prématurément est utilisée pour permettre à la carte qui aurait été la dernière du tableau de figurer en quatrième position du tableau, ce qui sauve au moins une carte d'un avenir qui n'était pas écrit. L'autre méthode consiste à mélanger à nouveau le talon et à donner la turn puis la river. La première méthode préserve les quatre cinquièmes du tableau défini par le mélange, même si la river d'origine devient la turn. Il serait préférable selon nous de remélanger avant la turn, ce qui préserve la chance de recevoir la carte donnée prématurément à la turn ou à la river, plutôt que de diviser cette chance par deux, comme c'est le cas avec la première méthode. L'intérêt de retenir l'intégrité mathématique relative au remélange est mieux illustrée si la carte donnée prématurément donne un tirage à quinte flush à un joueur qui n'a pas encore parlé, ce qui voit ainsi l'erreur du donneur influencer la stratégie de ce joueur.

3 La loi 7 dans Section 4 - Usage du bouton et des blinds dit : « Un nouveau joueur ne peut pas recevoir de cartes s'il se trouve entre le surblind et le bouton (ce qu'on appelle entrer dans la structure). Il doit attendre que le bouton passe pour entrer dans la partie. » Cette loi est de pratique répandue, mais autoriser un nouveau joueur à entrer entre les blinds et préférable (si le donneur est formé pour résoudre cette situation) parce que cela fait entrer plus vite le joueur, sans attente.

4 La plupart des livres de règles sur le poker disposent que la main est annulée à l'abattage si le joueur n'a pas le nombre de cartes requis. En stud, cette loi est trop stricte. Il arrive qu'un joueur inex-

périment ne prête pas suffisamment d'attention à sa carte finale quand il possède une main forte, comme une couleur ou un full (où l'amélioration n'est pas souhaitée ou plus possible) et oublie de protéger sa carte. Si le donneur rafle cette carte par erreur et la mélange avec les cartes jetées, on ne voit pas pourquoi la main du joueur serait annulée de ce fait et la loi devrait autoriser un superviseur à décider lui-même du sort de cette main. La loi 18 de Section 8 - stud à 7 cartes est la suivante : « Une main qui se compose de plus de sept cartes est annulée. Une main qui se compose de moins de sept cartes à l'abattage est annulée elle aussi, sauf si le joueur a six cartes et peut voir sa main valable. »

5 Le présent ensemble de lois du poker dispose que toutes les espèces doivent être changées en jetons. Dans certains clubs, cette règle est inapplicable stricto sensu pour diverses raisons. Si le club choisit d'autoriser les espèces à la table, seuls les billets de \$100 devraient être autorisés (ndt : Dans l'Euroland, il est de coutume dans certains clubs/casinos d'autoriser la présence de billets de 500, 200 et 100 euros, mais pas de coupures inférieures).

6 La plupart des livres de règles sur le poker suivent la pratique californienne des pots à plusieurs joueurs et en poker limit, qui consiste à autoriser une ouverture et six relances pour le poker fermé, qu'il soit joué en haut ou en bas (nullot). Le présent ouvrage préconise une ouverture et quatre relances parce que cela affaiblit les tentatives de collusion entre joueurs. Par ailleurs, il n'est pas besoin de plus de quatre relances pour situer la force de deux mains quand un autre joueur suit l'enchère.

7 Le nullot fermé (Lowball) est historiquement moins rigoureux que les autres formes de poker quant à l'ordre des cartes données et l'acceptation des cartes retournées. Le présent ouvrage suit la tendance moderne concernant les maldonnes (misdeals) de demander que les cartes soient données faces en bas et dans le bon ordre.

8 En nullot fermé ace-to-five joué limit, une loi concernant une carte retournée est moins courante mais probablement supérieure : ne pas laisser un joueur prendre un six ou un sept (c'est la loi pour le même jeu joué en no-limit). Si un joueur doit garder seulement une carte susceptible de lui donner une main parfaite, avoir une carte exposée est moins avantageux et l'adversaire doit considérer la probabilité qu'il a de posséder cette main parfaite.

9 En poker fermé joué en haut ou en bas (nullot), certains règlements autorisent un joueur à tirer cinq cartes qui se suivent dans le talon. La loi illustrée ici, qui interdit cela, rend la tricherie plus difficile. Notre loi 10 en nullot fermé et notre loi 6 en poker fermé disent : « Si un joueur souhaite tirer cinq nouvelles cartes, les quatre premières lui sont données ensemble et la cinquième est donnée après le tour de donne. Si le dernier joueur souhaite tirer cinq cartes, les quatre premières lui sont données ensemble, le donneur brûle la carte suivante et donne la cinquième. »

17 Glossaire

Abattage (showdown). Étalage des cartes, quand les adversaires en lice ont demandé à voir.

Actif (live). Un joueur actif est engagé dans le pot et peut encore prétendre à le gagner, par opposition au joueur qui a passé le coup. Un blind ou un achat joué *live* permet au blindeur ou à l'acheteur de relancer même si aucun adversaire ne l'a fait.

Action. En américain, désigne le jeu non réfléchi, *large*.

Action limitée (angle). Une action qui ne contredit pas les règles, mais qui n'est pas respectueuse des joueurs. Il s'agit le plus souvent d'une manœuvre qui sert à avoir un avantage sur un adversaire mais qui n'est clairement pas éthique. Exemple : certains clubs considèrent que quand on met moins de jetons qu'il n'en faut pour suivre, l'enchère n'est pas valable et le suiveur doit reprendre ses jetons et se retirer du coup. Pour tirer parti de cette loi, un joueur peut mettre 99 après une ouverture à 100 ; s'il perd, il compte les jetons de son enchère et se réclame de la loi, ce qui lui permet de récupérer ses jetons ; s'il gagne, il ne dit rien à personne et empêche le pot. Ou encore, un joueur qui vient d'être relancé retourne une seule de ses deux cartes pendant qu'il réfléchit, ce qui lui permet de guetter l'expression de l'adversaire.

Add-on. En tournoi, jetons supplémentaires dont l'achat est optionnel à la fin de la période des re-buys.

Affichage. Au stud et ses variantes, désigne les cartes visibles de chaque joueur.

All-in. Cf. *Tapis*.

Annonce. Ce que dit le joueur dans le tour d'enchères. « Check », « J'ouvre », « Je relance », « Passe » sont des annonces.

Ante. Modique droit d'entrée au pot, misé avant de recevoir les cartes. Par abus de langage, on l'appelle aussi *chip*.

Assorties (suited). Des cartes sont assorties quand elles sont de même famille (la famille étant pique, cœur, carreau ou trèfle).

Bad beat. Rencontre de deux grosses combinaisons. Par exemple, sur un tableau de hold'em contenant une paire, le carré rencontre le full max.

Bas (low ou lo). Dans les variantes *high-low*, désigne l'option de la combinaison la plus basse. On dit par exemple : « Je suis max en bas ».

BB. Abréviation signifiant big blind (surlblind).

Big blind. Cf. *Surlblind*.

Blind. Ouverture obligatoire versée avant les cartes qui permet au blindeur de parler en dernier lors du premier tour d'enchères. Il peut être suivi d'un surlblind fait par le joueur immédiatement après le blindeur ; le montant du surlblind, qui peut être obligatoire ou optionnel, est égal au double du blind. Le surlblind est aussi appelé *gros blind*.

Bouton (button, puck). Dans les parties avec donneur extérieur, jeton dévalorisé qui passe de joueur en joueur, et qui montre au donneur lequel d'entre eux est le donneur fictif. La donne commence donc au joueur situé à gauche du bouton.

Brelan (set, three-of-a-kind, trips). Trois cartes de même valeur.

Brûler (burn). Éliminer une carte du jeu avant ou pendant la donne.

Carré (four-of-a-kind, fours). Quatre cartes de même valeur. Parfois appelé « poker ».

Buy-in. Cf. *Cave*.

Carte fermée (hole card, down card). En poker ouvert, carte non visible.

Carte isolée (highest card). Main sans combinaison, dont la force est égale à la carte la plus élevée.

Carte ouverte (upcard). En poker ouvert, carte visible.

Cartes consécutives. Des cartes sont consécutives quand elles sont de valeurs successives (par exemple, 9-10-J-Q). On appelle aussi cartes consécutives des cartes qui se suivent dans le paquet.

Cartes parlent (Les) (cards speak). Règle observée universellement. Un joueur peut abattre sa main sans rien annoncer : ses cartes parlent pour lui.

Cave (buy-in, takeout). Quantité de jetons servant à former le tapis. La hauteur d'une table se mesure à sa hauteur de cave : plus les caves sont chères, plus on joue gros. Désigne aussi le droit d'entrée à un tournoi.

Check, parole. Ne rien miser tout en restant encore en lice. Possible seulement s'il n'y a pas encore eu d'ouverture. Se prononce « tcheck ».

Check & raise. Cf. *Embuscade*.

Chip. Cf. *Jeton*.

Chip race. En tournoi, opération par laquelle on remplace les jetons de petite valeur devenus inutiles par des jetons de valeur supérieure.

Choix du donneur (dealer's choice). Partie où le donneur décide de la variante utilisée pour le coup qu'il va distribuer. Il choisit la variante dans une liste préétablie.

Compléter la mise. En stud à 7 cartes et ses variantes, il s'agit de payer la différence entre l'ouverture forcée (bring in) et la mise de base.

Coup (hand). Unité d'action comprise entre la mise de l'ante par tous (ou du blind par un ou deux joueurs) et l'attribution du pot au(x) gagnant(s).

Couvrir. Un joueur en couvre un autre quand son tapis lui est supérieur.

Dead hand. Main qui a déjà perdu le coup avant même que celui-ci soit terminé. Main qui n'est plus valable pour prétendre au pot.

Décave (freezeout). Jouer la décave, c'est jouer à concurrence d'une somme non renouvelable. Principe courant en tournoi.

Donne (deal, serve). Distribution des cartes. Celui qui l'effectue est le donneur (dealer). La donne a lieu dans le sens horaire.

Dotation (prize pool). Dans un tournoi, l'ensemble de l'argent à gagner, le plus souvent constitué des buy-ins des participants. On dit aussi « gagne » : « Combien y a-t-il à la gagne dans ce tournoi ? »

Double donne (dealing twice). En cas d'absence d'enchères, accord entre les joueurs en lice pour diviser le pot en deux parties égales : l'une pour déterminer qui gagne la moitié du pot, l'autre pour déterminer qui gagne l'autre moitié.

Double-paire (two pairs). Combinaison constituée de deux paires. En américain, l'expression « Aces up », « Kings up », etc., signifie « Deux paires aux as », « Deux paires aux rois », etc.

Droit de chaise, droit de table (fee). Droit horaire payé par les joueurs, dans les clubs qui ont opté pour ce type de rémunération. Désigne aussi le droit supplémentaire, généralement égal à environ 10% de la cave, payé pour participer aux tournois.

Droit d'entrée (entry fee). En tournoi, droit qui s'ajoute à la cave pour financer les frais. Les fees ne sont évidemment pas distribuées aux gagnants.

Écart. En poker fermé, rejet des cartes pour en re-

cevoir de nouvelles en nombre égal. À lieu entre les deux tours.

Embuscade (check-raise). Sur un pot encore non ouvert, checker avec une bonne main pour laisser un adversaire ouvrir, de façon à relancer à son tour ensuite. Permet de gonfler le pot artificiellement. Manœuvre semant toujours le doute dans le camp adverse.

Enchère (enjeu, bet, stake). Mise faite par le joueur. Il existe trois enchères possibles : ouvrir, suivre et relancer.

Famille (suit). L'un des quatre symboles : pique, cœur, trèfle, carreau.

Figure (court card, face card, picture card). Valet, dame ou roi. Encore appelée « carte habillée ».

Flasher. Une carte flashe quand on en voit furtivement l'identité, lors d'une donne ou d'une tenue incorrecte.

Floorman. superviseur. Membre du personnel d'un club ou d'un casino où se pratique le poker. Il est habilité à prendre des décisions souveraines. En partie privée, ce peut être une personne extérieure à la partie ou parmi les joueurs, lorsqu'il s'agit de trancher une situation litigieuse.

Flop. En hold'em et en Omaha, les trois premières cartes du tableau, retournées ensemble.

Freeroll. Chance de gagner quelque chose sans risque de perdre quoi que ce soit. Un tournoi freeroll est un tournoi à inscription gratuite.

Full (full house, full hand). Main constituée d'un brelan et d'une paire. Parfois appelé « main pleine ».

Hand. Cf. *Coup* et *Main*.

Haut (high ou hi). Dans les variantes *high-low*, désigne l'option de la combinaison la plus élevée. On dit par exemple : « Je suis max en haut ».

High-low split. Technique qui peut s'appliquer à la majorité des variantes du poker, selon laquelle le pot final est divisé entre la main la plus haute et la main la plus faible.

Hold'em. 1. Texas hold'em, parfois appelé en France *Vegas* ou *ligne*. 2. L'une des deux familles de poker ouvert (l'autre étant le stud). Ces jeux comportent des cartes étalées au centre de la table, communes à tous les joueurs. Les principaux sont Texas hold'em et Omaha. Mais il existe aussi le Courchevel, l'Irish, le Pineapple, le Watermelon,...

Jeton (chip). Unité de mise. Les Américains appellent « chip » n'importe quel jeton. En France, désigne le jeton unité, de plus faible valeur.

Jeu max. Dans les variantes du poker ouvert, main maximum possible d'après les cartes visibles.

Joker (joker, freak). Carte qui représente un bouffon et peut remplacer n'importe quelle autre carte. Jamais utilisé par les joueurs de poker sérieux, car il rend le jeu trop aléatoire.

Kill (action button). Dans les parties *high-low*, overblind misé par le joueur qui a fait le scoop au coup précédent, c'est-à-dire le joueur qui a gagné le pot dans son entier sans le partager. Dans les parties diverses, overblind misé par le joueur qui gagne deux coups de suite. Le kill est égal à deux fois le surlblind.

Limites fixes (limit poker). Qualifie la structure d'enchères selon laquelle les mises sont limitées à l'avance selon les tours d'enchères, au contraire du no limit et du pot-limit. Voir aussi *spread-limit*.

Live. Cf. *Actif*.

Low ou *lo*. Cf. *Bas*.

Lowball. Cf. *nutlot*.

Main (hand). Désigne les cartes du joueur, autant celles qu'il possède en main (par exemple, en Omaha, il en a quatre en main) que celles qui forment sa combinaison.

Maldonne (misdeal). Erreur dans la donne des cartes. Dans ce cas, le donneur doit récupérer les cartes et procéder à une nouvelle distribution.

Max (nuts, boss). Être max, c'est posséder la combinaison la plus élevée rendue possible par le tableau. Par exemple, sur un tableau de hold'em contenant une paire, la combinaison max est le carré. De même, posséder la quinte max signifie qu'on a la quinte la plus forte rendue possible par le tableau, même si cette quinte n'est pas la main max.

Omaha. Variante du Texas hold'em où chacun reçoit 4 cartes fermées et où la combinaison se forme avec deux cartes dans la main et trois cartes du tableau.

Ouverture (opening bet, bet). Premier enjeu du tour d'enchères. Quand personne n'a ouvert et que c'est à votre tour de parler, vous pouvez checker ou ouvrir.

Ouverture forcée (bring-in, forced bet). Au stud high et high-low, ouverture obligatoire que doit faire le possesseur de la plus petite carte visible. Au stud low (Razz), c'est le possesseur de la plus forte carte qui doit payer le bring-in. Son montant est compris entre un quart et la moitié d'une mise de base.

Paire (pair). Deux cartes de même valeur.

Parler (act). Annoncer verbalement sa décision (« parole », « passe », etc.) ou, par extension, de façon non-verbale (en jetant ses cartes vers le donneur, ce qui signifie que l'on passe, ou encore en donnant un coup sur la table, ce qui signifie que l'on checke).

Paris à part (proposing bets, side bets). Paris entre joueurs qui n'ont rien à voir avec le pot en cours.

Parole. Cf. *Check*.

Partie (game). Unité d'action constituée d'une suite indépendante de coups successifs.

Pot (pool). Total des enjeux à l'instant t, quelle que soit la variété de poker pratiquée.

Pot extérieur (side-pot). Pot secondaire constitué suite à *all-in* d'un joueur, avec les enchères auxquelles il ne peut prendre part. Il y a autant de side-pots que de joueurs ayant fait *all-in* dans le coup. Le pot intérieur est celui dans lequel participent le plus de joueurs.

Pot-limit. En pot-limit, la relance maximum est à la hauteur du pot courant. Quand un joueur ouvre un tour d'enchères à « pot », il mise le montant du pot. Mais quand il relance à pot, il procède en deux temps : il égalise l'ouverture puis relance de la totalité du pot. Exemple : si le pot contient 100 et si un joueur ouvre à 50, si vous voulez faire pot, vous devez miser d'abord 50, puis relancer du tout, donc de 200, ce qui fait une enchère totale de 250.

Pot principal, intérieur (center pot, main pot). Par opposition au side-pot. Il y a un side-pot quand un joueur n'a pas assez de jetons pour suivre et quand il a au moins deux adversaires qui forment ensemble un nouveau pot à partir de la somme qui excède son tapis.

Préflop (preflop). Dans les variantes à tableau, période précédant le flop. Exemple : dans une partie où la plupart des pots sont suivis préflop, vous avez tout intérêt à suivre avec un minimum 2-2, J-T assortis ou A-Q.

Prélèvement (rake, pot cut, drag, collection). Taxe

retranchée de chaque pot par l'organisateur de la partie en rétribution de ses frais (notamment dans les clubs et les casinos).

Quinte (straight). Cinq cartes consécutives, de couleur quelconque. Encore appelée suite ou séquence.

Quinte flush (straight flush). Quinte d'une seule famille.

Recave (rebuy). Nouvel achat de cave. Cette opération n'est autorisée qu'entre deux coups.

Relancer (raise, bump). Renchérir la hauteur de l'enjeu en cours.

River. En hold'em ou en Omaha, la cinquième et dernière carte du tableau.

Scoop. Dans les variantes du poker impliquant un partage du pot, « faire le scoop » consiste à remporter la totalité du pot.

Servi (pat, patsy). Au poker fermé, annonce faite par celui qui ne demande pas de cartes neuves, se déclarant satisfait de sa main d'entrée.

Shorthanded. Qualifie une partie ou un tournoi où le nombre de joueurs est inférieur ou égal à 5 par table (sans équivalent français).

Spread-limit. Variante du limit poker pur. Dans la partie 1-8, par exemple, les joueurs peuvent miser le montant de leur choix entre 1 et 8.

String bet. Relance que le joueur fait en deux fois. Sauf s'il a préalablement indiqué de vive voix le montant de sa relance, une relance posée en deux fois est toujours refusée. Elle est remplacée par une enchère pour suivre. Cette règle évite les enchères intox.

Strip-poker. Variante du poker à jouer en couple, face à face. Celui qui perd un coup retire un vêtement. S'il est déjà nu, l'autre lui impose un gage laissé à son imagination.

Suivre (call, stay, stand). Miser à la hauteur de l'ouverture ou de la relance pour se maintenir dans le coup. On dit aussi *coller*.

Surblind (big blind). Deuxième blind, obligatoire ou optionnel selon les parties, égal au double du blind.

Sur-relancer (reraise). Relancer une relance.

Table stakes. La règle de l'anti-millionnaire, le concept selon lequel, quel que soit le montant de jetons que vous avez devant vous, vous pouvez prendre part au coup même si vous possédez moins que la plus petite enchère possible. Par exemple, si le pot est de 165 euros et si l'ouverture est de 200, s'il ne vous en reste que 79, personne ne peut vous empêcher d'entrer. Dans ce cas, vous le faites forcément à hauteur de 79 euros. Vous jouez alors pour le pot de 165 euros et pour 79 euros de l'adversaire, ou de chaque adversaire s'il y en a au moins deux. Les 121 euros en excès et les enchères ultérieures jouent entre les adversaires et vous ne pouvez pas y prétendre en cas de victoire du coup.

Tableau (board, community cards). Au Texas hold'em et ses variantes, désigne l'ensemble des cartes communes.

Talon (stub). Portion du jeu qui n'a pas encore été distribuée.

Tapis (all-in, down to the green, short call). Annonce du joueur qui pousse tous ses jetons au pot dans l'action d'ouvrir, de suivre ou de relancer. On dit aussi : « boîte ». L'expression internationale est « all-in ».

Tapis (stack). Totalité des jetons possédés par un joueur, sur table.

Tête à tête (heads-up). Poker disputé à deux joueurs.

Texas hold'em. Le poker le plus pratiqué aux États-Unis. Se joue avec sept cartes, dont cinq au board.

THNL. Abréviation de Texas hold'em no limit.

Time ! (le temps !) 1. Mot prononcé par le joueur qui désire avoir un peu de temps pour réfléchir à sa décision. Si le joueur ne demande pas le temps et s'il prend trop de temps pour se décider, il peut arriver que le croupier décide de disqualifier sa main. 2. Mot prononcé par un joueur ou le croupier pour presser un autre joueur de prendre sa décision rapidement.

Tour de donne (dealing round). Unité d'action comprise entre la donne de la première carte au premier joueur et de la dernière au dernier joueur, avant un tour d'enchères. Le hold'em comporte quatre tours d'enchères et le stud à 7 cartes, cinq.

Tour d'enchères (betting round). Unité d'action comprise entre l'enchère d'ouverture et la dernière enchère pour suivre, laquelle place les joueurs à la même hauteur d'enjeu et clôt le tour d'enchères. Cela déclenche le tour de donne suivant ou l'abatage s'il s'agit du dernier tour d'enchères.

Tournoi (tournament, tourney). Compétition de poker où l'on ne joue pas directement pour de l'argent mais pour des places dans un palmarès final. L'autre façon de pratiquer le poker est en parties d'argent.

Turn. En hold'em ou en Omaha, la quatrième carte du tableau.