

REGLES

Voici les règles de tournoi en texas hold'em no limit sans croupier utilisées par le Clairvaux Poker Club :

Il s'agit ici de précisions sur les points litigieux les plus courants, limités au Texas hold'em no limit version tournoi sans croupier.

La majorité des références sont internationales. Elles proviennent, entre autres, du « Robert's rules of poker » de Bob Ciaffone et du TDA (Tournament Directors Association) pour les règles communes.

Rappel: il y a des différences avec les règles des cercles et casinos avec croupiers.

Les règles générales

Le fait de s'inscrire à un tournoi implique une acceptation tacite de l'ensemble de ses règles de la part des participants.

Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera recevable.

Aucun mineur n'est accepté en tournoi.

Les places sont tirées au sort quelle que soit la méthode employée (par séries, par logiciel, etc..)

Les joueurs reçoivent une masse identique de jetons (la cave ou "buy-in") et le tournoi se termine quand un seul joueur possède tous les jetons.

La donne

1. Ce sont les joueurs qui donnent. Il peut y avoir un croupier en table finale. Dans ce cas, le règlement qui s'appliquera sera alors celui du tournoi avec croupier.

2. Le premier donneur est déterminé par tirage au sort (carte la plus haute ou logiciel).

3. Le mélange des cartes est obligatoire. C'est le donneur qui mélange les cartes et les propose à couper à son voisin de droite (le cut-off). Ce dernier est obligé de couper et doit laisser au moins 3 cartes dans chaque tas. En cas de doute le TD peut opter pour une formule plus lente mais sécurisée: le donneur fait mélanger les cartes par le petit blind et les fait couper par le cut-off (en utilisant une cut-card) avant de les distribuer.

4. Fausse donne:

- * La toute 1ère ou 2ème carte est retournée
- * Une seconde carte retournée
- * Mauvais ordre de donne
- * Nombre incorrect de cartes (sauf si une seule carte en plus est donnée au petit blind : elle est reprise et sera la carte brûlée)

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

- 5. Une carte retournée:** la donne continue jusqu'à la fin et cette carte est échangée avec la future carte à brûler. Si la carte retournée est celle du donneur, elle n'est pas échangée et est montrée à tous.
- 6. Le flop est exposé sans carte brûlée:**
- *Si l'ordre d'apparition des cartes est connu: la première carte du flop est brûlée et une quatrième vient compléter le flop.
 - *Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu: le flop est remélangé et redonné en brûlant une carte.
- 7. Le flop est exposé avec 2 cartes brûlées:**
- *Si l'ordre d'apparition des cartes est connu: la deuxième carte brûlée est exposée comme première carte du flop et la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - *Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu: le flop et une des cartes brûlées est remélangé et redonné sans brûler de carte.
- 8. Le flop est exposé avec 4 cartes:**
- *Si l'ordre d'apparition des cartes est connu: la quatrième du flop est brûlée (la turn sera exposée directement).
 - *Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu: le flop à 4 cartes est remélangé et redonné sans brûler de carte.
- 9. La turn ou la river est exposée sans carte brûlée:** cette carte est brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
- 10. Toute répétition exagérée de fausse donne de la part d'un joueur sera sanctionnée.**
- 11. Flop prématuré:** le flop seul est repris, remélangé, puis sera redonné sans carte brûlée (même si une seule carte a été dévoilée).
- 12. Turn prématurée:** la turn seule est mise de côté toujours exposée. Une carte est brûlée et la suivante (qui devait être la river) est exposée en place de turn. Ensuite la carte mise de côté est remélangée au paquet et une river sera exposée sans brûler de carte.
- 13. River prématurée:** la river seule est reprise, remélangée puis une river sera exposée sans brûler de carte.
- 14. Toute carte prématurée doit être reprise** quelle que soit l'action des joueurs oubliés, même s'ils passent (check ou fold).
- 15. Une carte retournée est morte** si cela est du fait du donneur ou d'un mouvement jugé involontaire du joueur. Cependant une carte retournée par le donneur pour lui-même est gardée et montrée à tous.
- 16. Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte** (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.
- 17. Si un joueur mêle une carte morte** (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte, alors son jeu est considéré comme mort mais les autres joueurs continuent le coup.

18. Joueur absent de la table: ses cartes lui sont distribuées et enlevées immédiatement avant le premier tour de mise. Un joueur doit être assis à sa place lors de la distribution de la dernière carte pour ne pas être considéré comme absent.

19. Les cartes ne sont pas changées sur demande mais selon une procédure propre au tournoi ou en cas de détérioration.

20. Si deux joueurs après les blinds avaient misé avant qu'une fausse donne ne soit constatée, le jeu continu tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.

Retards et absents

1. Concernant les retardataires qui sont inscrits au tournoi: ils reçoivent des cartes et les blinds leurs sont prélevés.

2. S'il s'agit d'un tournoi sans frais de participation (ou que les frais n'ont pas été réglés à l'avance):

Les absents n'ont que jusqu'à la fin du 1er round pour arriver. Ils peuvent ensuite être remplacés par des joueurs inscrits en liste d'attente et présents à la fin du 1er round et qui utiliseront les tapis entamés par les blinds de ce round.

3. S'il s'agit d'un tournoi avec frais de participation (réglés à l'avance):

Les blinds sont prélevés jusqu'à la disparition du tapis de l'absent ou jusqu'à son arrivée.

4. Concernant les joueurs «levés de table» : ils sont considérés comme absents: leurs cartes sont distribuées et les blinds leurs sont prélevés. Un joueur doit être assis à sa place au moment où le donneur finit la donne initiale pour ne pas être considéré comme absent et voir sa main déclarée morte.

5. Un joueur ne peut agir qu'assis.

Les cartes flashées

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

Les cartes mortes

1. Une main est morte sur un mot ou un geste indiquant un abandon mais c'est aux joueurs suivants de vérifier la bonne interprétation du mot ou du geste par l'application de la règle du jet des cartes.

2. Passer (abandonner le coup) oblige à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table.

3. Toute main jetée ayant touché une carte morte (le «rebus» ou «ballot») est irrémédiablement morte.

4. En l'absence de ligne sur la table, toute main jetée n'ayant pas touché le ballot ne peut être récupérée par le joueur qu'exceptionnellement et sur jugement du directeur de tournoi.

5. Est morte la main d'un joueur ayant répondu au téléphone.

6. Est morte la main d'un joueur ayant dépassé le délai maximum de réflexion. Après un temps jugé «raisonnable» le joueur a le droit à 1 minute de réflexion, suivit d'un décompte de 10 secondes supplémentaire. Ce délai chronométré peut être demandé par le donneur, un adversaire ou le joueur lui-même.

7. Tout joueur abusant des délais peut se voir infliger des sanctions.

8. Est morte toute main ramassée, même accidentellement (rappel: c'est au joueur de protéger ses propres cartes). Si un joueur s'est fait prendre son jeu mais que ses dernières mises n'ont pas encore été payées ni relancées, il peut récupérer cette partie de ses mises.

Les cartes dévoilées

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

Recaves et add-ons

1. Un tournoi joué à décave (ou "freezout") ne permet ni recave ni add-on aux joueurs.

2. Un tournoi joué avec recaves ("rebuys") permet aux joueurs de racheter une cave (et une seule à la fois) pendant un certain nombre de rounds chaque fois qu'ils se retrouvent à zéro ou en dessous du gros blind en cour. Le nombre de recaves peut être limité ou non.

3. Une décision de recave doit être immédiate et sans loucher aucune main. Si un joueur annonce qu'il se recave les jetons correspondant sont considérés être immédiatement devant lui et il doit s'acquitter du montant à payer.

4. Un tournoi joué avec "add-on" permet à tous les joueurs de racheter une ultime cave à la fin de la période des recaves et cela quel que soit le montant de leur tapis (des "doubles add-ons" sont aussi possibles).

5. Une recave et un add-on ne peuvent en aucun cas être cumulés. A la fin de la période de recave deux coups supplémentaires sont joués: après le premier coup un joueur peut se recaver (s'il remplit les conditions) et après le deuxième coup il ne peut prendre qu'un add-on.

Les blinds et les changements de place

1. Les tables sont équilibrées dès un écart de 2 joueurs entre deux tables. Les tables vers lesquelles sont dirigés les joueurs déplacés doivent être désignées par une procédure préétablie.

2. On retire les places au sort uniquement pour la Table finale.

3. Les blinds sont jouées «live»: le gros blind a le droit de relancer même s'il a seulement été suivi.

4. Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués si le coup suivant n'est pas commencé.

5. Le coup suivant commence au mélange des cartes.
6. Il sera utilisé le système du bouton mort ("dead button"): c'est le gros blind qui avance systématiquement et entraîne le reste.
7. Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage, on choisit le futur gros blind.
8. Un nouveau joueur doit être assis à la place libre la plus proche à gauche du gros blind (ou au gros blind si la place est libre).
9. Un nouveau joueur qui arrive à une table et en remplace directement un autre joueur immédiatement, reçoit des cartes et assume les obligations le ou les avantages de sa position (qu'il soit de gros blind, petit blind ou donneur).
10. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à gauche du nouveau donneur passe un coup. Le coup suivant il peut jouer mais la donne passe à sa gauche.
11. Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et située à l'emplacement du nouveau donneur peut jouer immédiatement mais la donne passe à sa gauche.
12. Dans tous les autres cas un nouveau joueur à la table reçoit des cartes immédiatement.
13. Si le nouveau petit blind est absent: il n'y en a pas et le donneur donne deux fois.
14. Si le nouveau donneur est absent: l'ancien redonne 1 fois.
15. Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite (il venait d'être petit blind ou gros blind à la table précédente) aucune réclamation n'est possible.
16. En tête-à-tête il y a inversion : le donneur mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind.
17. Au moment du passage en tête-à-tête on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur devient donneur même si cela fait rester la donne deux fois de suite sur le même joueur.
18. Un joueur éliminé doit quitter la table et s'annoncer aux responsables. Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table du tournoi.

Les actions et les relances

1. Le « check-raise » (l'embuscade) est autorisé.
2. Toute annonce verbale d'abandon, de parole, de suivi, d'ouverture ou de relance vous engage et devient obligatoire. Par contre en cas de malentendu et en l'absence de croupier se sont les actes qui seront jugés.
3. Une relance doit être faite:
 - *Soit en mettant sur le tapis le montant total en une fois.
 - *Soit en annonçant clairement le montant total (avant de la placer sur le tapis).

*Soit en annonçant clairement «relance» (avant de procéder à l'un des actes précédents).

4. Taper plusieurs fois la table signifie «parole» (check) si personne n'a encore misé dans le tour ou « passer » (fold) s'il y a déjà eu des mises.

5. Toute ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.

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

7. Si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind après le flop, il est à tapis et les autres peuvent le suivre du montant de son tapis ou le relancer au moins du montant du gros blind.

ex : gros blind à 100, tapis à 30, suivit à 30, relance minimum 130 (total).

8. Toute relance doit au moins être égale au montant de la mise (ou relance) précédente et ne jamais être inférieur au gros blind (sauf en cas de «tapis»)

ex: ouverture à 100, relance à 200, sur-relance minimum 300 (total).

9. Si une mise trop petite est faite par erreur:

*Mise (bet ou call) insuffisante: le complément sera imposé au joueur.

*Relance insuffisante sans annonce de relance: le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call).

*Relance insuffisante avec annonce de relance: le complément sera imposé au joueur.

10. Attention : il existe une jurisprudence («gross misunderstanding») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser exceptionnellement un joueur à récupérer ses mises si, de toute évidence, il n'avait pas compris un montant (très largement supérieur). Ce joueur sera néanmoins sanctionné évidemment.

11. Les mises doivent être faites à mi-chemin du centre et uniquement réunies quand le tour de mises est terminé.

12. Toute erreur de mise qui est constatée avant la réunion des jetons, doit être rectifiée à partir de l'erreur et les joueurs ayant agi après l'erreur peuvent changer de décision. Après la réunion des jetons le pot est définitivement considéré comme complet.

13. Un joueur misant de manière répétitive au centre du tapis au lieu de mi-chemin peut se voir infliger des sanctions.

14. En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum: les joueurs ayant déjà misé ne peuvent pas sur-relancer. Les joueurs placés après et n'ayant pas encore misé peuvent sur-relancer (toujours au minimum du montant du gros blind ou de la mise ou relance d'origine)

ex : ouverture à 200, tapis à 290, relance minimum à 490 (total). Un joueur placé avant mais dont la mise ou la relance initiale a finalement été doublée par le cumul de plusieurs petits tapis peut à nouveau sur-relancer.

15. Toute action annoncée avant son tour devient obligatoire si la situation ne change pas entre temps (donc uniquement après: abandon parole suivi). Dans le cas contraire (après ouverture ou relance) le fautif peu changer d'annonce mais ne peut alors relancer que s'il avait lui-même

déjà changé la situation (fait une ouverture ou relancé). Si deux joueurs agissent simultanément: le deuxième est considéré ayant agi avant son tour.

16. Si trois personnes ont agis après un joueur celui-ci perd le droit de miser si le pot n'était pas ouvert et sa main est morte si le pot était ouvert.

17. Tout joueur agissant hors de son tour de manière répétitive peut se voir infliger des sanctions.

18. Une relance doit être claire : annoncée par la parole ou l'acte en une seule fois et non pas en plusieurs étapes ou saccades (string bet) auquel cas seule la première étape de la mise sera considérée. Un joueur abusant du string bet peut se voir infliger des sanctions.

19. Miser un jeton seul et d'une valeur supérieur signifie suivre (call) si aucune annonce de relance n'est faite. Si un jeton supérieur est misé avec une annonce de relance mais sans montan : le montant sera celui du jeton misé. Après le flop toute ouverture d'un jeton supérieur sans annonce sera considérée comme une ouverture à la hauteur du jeton. Lors d'une relance avec un jeton supérieur unique, le montant de la relance doit être annoncé avant le contact du jeton avec le tapis.

L'étalage ("showdown")

1. Tous les joueurs prétendant gagner à l'étalage doivent montrer leurs mains. C'est au dernier relanceur du dernier tour de mise (ou au premier de parole s'il n'y a pas de mise au dernier tour) d'exposer d'abord son jeu, puis ceux qui prétendent le battre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est cependant de bon ton de montrer rapidement un jeu fortement susceptible de gagner.

2. C'est au prétendant vainqueur de vérifier les abandons ou les montants payés par ses adversaires avant de jeter ou de montrer son jeu (cette règle concerne beaucoup de litiges). Rappel: c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit déclaré.

3. Le jeu montré par le vainqueur à l'étalage doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous les joueurs présents.

4. Les cartes parlent. Néanmoins si une mauvaise annonce (trop élevée par exemple) fait jeter leurs cartes à des adversaires qui, au vu de l'erreur, prétendent ensuite qu'ils avaient un jeu plus fort: ces derniers perdent quand même le pot parce qu'ils ont jeté leurs cartes. Une mauvaise annonce jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée.

5. Un jeu gagnant par abandon, s'il est montré à une personne, doit l'être à tous.

6. Les joueurs hors du coup ne peuvent se montrer les cartes (puisqu'elles ont été jetées).

7. Quand il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu possédant des jetons avant la fin du coup : toutes les cartes des joueurs encore en jeu sont révélées.

8. En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs à gauche du donneur.

9. Les pots multiples sont partagés un par un en cas de partages multiples et cela en commençant par les pots extérieurs.

10. Si 2 joueurs sont éliminés en même temps, le plus riche au début du coup sera classé avant.

11. Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.

12. Une main gagnante étalée ne peut être accidentellement tuée par un croupier: le vainqueur se verra remettre ses gains.

L'effet rétroactif

1. Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédant quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite.

Rappel: le coup suivant commence au mélange des cartes.

2. Le pot est considéré comme complet lorsque les mises ont été réunies au centre de la table. Aucun recours n'est possible.

Le chip race

1. Le chip race est effectué par le nouveau donneur. Il distribue alors une carte par jetons en partant de sa gauche.

2. Les cartes sont données découvertes et en bloc joueur par joueur.

3. En cas d'égalité l'ordre d'attribution est la suivante: Pique, Coeur, Carreau, Trèfle.

4. Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les 2 plus fortes cartes ou plus.

5. Le nombre total de jetons supérieurs qui sera distribué est compté sur l'ensemble des jetons supplémentaires de la table, arrondi au-dessus.

6. Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques chips le joueur participe d'abord au chip race normalement. S'il se retrouve sans aucun jeton à la suite du chip race on lui donne un jeton de la nouvelle valeur minimum.

7. Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils ne peuvent plus être convertis et sont retirés du tournoi.

Sur la table

1. Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table. Elles doivent être visibles.

2. Les jetons peuvent être rangés librement mais de telle manière à pouvoir en deviner de toutes les places de la table le montant approximatif (pas de jetons cachés ni de tas en vrac). On ne peut utiliser de rack que lors des déplacements.

3. Les jetons doivent rester sur la table même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et venant de l'extérieur (ou de la poche) est retiré du tournoi et le joueur est sanctionné.

L'éthique

1. Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par l'arbitrage sous peine d'une sanction.
2. Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peuvent émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours sous peine d'une sanction.
3. Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau ("rabbit hunting") sous peine d'une sanction.
4. Toute attitude excessive pouvant gêner le confort des autres participants peut donner lieu à des sanctions (gestes, bruits, paroles, tenues, objets, expressions etc).
5. Les deux seules langues autorisées sont la langue du pays où se situe le tournoi et l'anglais.
6. Un joueur assis à la table ne peut utiliser ni un téléphone portable ni aucun autre appareil de communication. Pour se faire il doit s'éloigner de la table.
7. Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur sera sanctionné et selon le cas pourra amener à un retrait des mises. Donner des jetons entraîne une sanction sans avertissement pour les deux joueurs concernés.

Les sanctions

1. Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :
 - *Avertissement (warning).
 - *Suspension momentanée du tournoi pour un tour de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevés.
 - *Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés.
2. Le directeur du tournoi est seul habilité à juger du caractère volontaire ou non de la répétition des fautes. En fonction de la gravité de la faute, le Directeur de Tournoi peut directement suspendre un joueur ou le disqualifier.
3. Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant au bon déroulement du tournoi ou au confort des ses participants. Ils doivent toujours considérer le bon sens et la justice comme les critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions des directeurs de tournoi sont définitives et sans appel.