



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN

Règles 2019

Version 1.0 du 19/09/2019

Sommaire :

Règles 2019, Version 1.0 - 17 septembre 2019	2		
Concepts généraux	2		
Décisions des floors	2		
Responsabilités des joueurs	2		
Terminologie et gestuelle officielles	2		
Identification des joueurs	2		
Téléphones et appareils électroniques	3		
Langues officielles	3		
Attribution de siège, fermeture & équilibrage ...	3		
Attribution aléatoire des sièges	3		
Liste d'attente, Inscriptions tardives et Réentrées	3		
Besoins particuliers	3		
Fermeture de tables	3		
Équilibrage de table et arrêt du jeu	3		
Pots et abattage (Showdown)	4		
Annonces et abattage des cartes	4		
Tablage des cartes & Tuer la main gagnante	4		
Cartes vivantes à l'abattage	4		
Abattage et défausse irrégulière	4		
Ouverture des mains à Tapis (All-In)	4		
Ordre d'abattage sans joueur à tapis.	5		
Demander à voir une main	5		
Jouer le Board à l'abattage	5		
Attribution de jetons indivisibles	5		
Pots extérieurs	5		
Contestation de mains et de pots	5		
Procédures Générales	5		
Nouvelle main et augmentation de blind	5		
Chip-Race, Color-Up programmés	6		
Visibilité des cartes et jetons, stacks et Color-Up	6		
Changement de jeu de carte	6		
Recaves (Re-buys)	6		
Demander à voir les cartes sans payer	6		
Demander le "Time"	6		
Joueur présent pouvant recevoir des cartes	7		
Être à son siège et main vivante	7		
Rester à la table pendant l'action	7		
Bouton et Blinds	7		
Bouton mort	7		
Éviter les Blinds	7		
Bouton en "Heads-up"	7		
Règles de distribution	8		
Fausse-donne (Misdeal) et jeux de cartes incorrects	8		
Action substantielle (SA)	8		
Carte manquante au bouton	8		
Carte brûlée après une action substantielle	8		
Flops à 4 cartes et cartes prématurées	8		
Le jeu : mises et relances	9		
Méthodes pour miser : verbale et avec des jetons	9		
Méthode de "Call"	9		
Méthode de relance	9		
Montant d'une relance	9		
Mise avec un jeton de grosse valeur (Overchips)	10		
Mise avec plusieurs jetons	10		
Mise précédente restée devant un joueur relancé	10		
Relance bloquée	10		
		Nombre de relances autorisées	11
		Accepter l'action	11
		Jouer à son tour	11
		Déclaration contraignante, mise insuffisante	11
		Montant de mise ou de relance insuffisant	11
		Action prématurée (Action Out of Turn [OOT])	12
		Taille du pot et mises en Pot-limit	12
		Déclaration d'action invalide	12
		Miser en plusieurs fois (String Bets et String Raises)	12
		Mise confuse et non-standard	12
		Fold non-standard	12
		Déclarations conditionnelles ou prématurées	12
		Compter le tapis d'un adversaire	13
		Miser plus pour obtenir de la monnaie	13
		Tapis avec des jetons cachés	13
		Points divers	13
		Visibilité des jetons lors des changements de table	13
		Jetons perdus et retrouvés	13
		Main accidentellement tuées, polluées ou exposées	13
		Main morte et mise au "muck" en Stud	13
		Étiquette & Pénalités	14
		Ne pas divulguer d'information. Une main, un joueur	14
		Dévoiler sa main et fold correct	14
		Jeu éthique	14
		Comportement incorrect	14
		Avertissement, pénalité et disqualification	14
		Procédures recommandées	15
		Bouton All-In	15
		Déplacer les mises des joueurs	15
		Affaires personnelles	15
		Paquet de cartes mélangé par accident	15
		Cartes sorties prématurément	15
		Déplacement rapide des joueurs	16
		Organisation des pushes des croupiers	16
		Procédures pour le jeu en main par main	16
		Nombre de joueurs en table finale	16
		Procédures de donne en tournoi de Stud	17
		Format à Anté unique	17
		Annoncer les mises et relances	17
		Gestion du pot dans les jeux à pot partagé	17
		Gestions des situations particulières	17
		Annexe : exemples	18
		Règle 10 : Fermeture de table	18
		Règle 16 : Ouverture des mains pour un All-In.	18
		Règle 18 : Demander à voir une main	19
		Règle 20-D : Attribution de jeton indivisible.	19
		Règle 38 : Carte brûlée après une action	19
		Règle 40-A : Miss confuse ou contradictoire	20
		Règle 43 : Montant de la relance.	20
		Règle 45 : Mise avec plusieurs jetons	21
		Règle 46 : Mise précédente restée devant un joueur	22
		Règle 47 : Relance bloquée et relance autorisée	22
		Règle 51 : Mise insuffisante à son tour de parole	23
		Règle 52-B : Montant de mise incorrect en Pot-Limit	23
		Règle 53-A : Action prématurée	24
		Règle 53-B : Action substantielle anticipée	24



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Règles 2019, Version 1.0 - 17 septembre 2019

Version longue avec
procédures recommandées & exemples en annexe.

“Poker TDA” est une association de volontaires de l’industrie du poker, fondée en 2001. La mission du TDA est d’uniformiser les règles du poker de tournoi à travers le monde. Les règles du TDA complètent celles en usage dans les établissements de jeux, en cas de divergences, les règles locales prévalent.

Concepts généraux

1. Décisions des floors

Préserver l’intérêt et l’impartialité du jeu est la priorité dans la prise de décision. Dans certaines circonstances pour assurer l’équité du jeu le bon sens prime sur les règles techniques.

→ Les décisions des floors sont définitives.

2. Responsabilités des joueurs

Les joueurs doivent :

- Vérifier l’exactitude de leur inscription et la place qui leur a été attribuée ;
- Protéger leurs cartes en les laissant visibles ;
- Annoncer clairement leurs intentions ;
- Suivre l’action ;
- Jouer à leur tour avec des paroles conventionnelles et des gestes clairs ;
- Défendre leur droit de jouer à leur tour ;
- Trier et empiler leurs jetons ;
- Rester à table tant qu’ils ont une main vivante ;
- Tabler correctement leurs cartes à l’abattage ;
- Signaler toute erreur constatée ;
- Demander le “time” si nécessaire ;
- Changer de table rapidement ;
- Respecter la règle une-main-un-joueur ;
- Connaître et appliquer les règles, jouer avec éthique et contribuer au bon déroulement du tournoi.

3. Terminologie et gestuelle officielles

Le vocabulaire officiel utilisé pour désigner les actions est simple et sans ambiguïté. Les termes couramment utilisés sont bet/mise ; raise/relance ; call/payé ; fold/passe ; check/parole ; all-in/tapis ; et pot (en pot-limit uniquement). Des expressions locales peuvent également être utilisées. À leur tour de parole, les joueurs doivent utiliser les gestes avec prudence : tapoter sur la table est un check. C’est de la responsabilité de chacun d’exprimer clairement ses intentions : les joueurs utilisant des expressions ou des gestes non-conventionnels le font au risque d’entraîner une décision d’arbitrage différente de celle escomptée. (Voir également la [règle 2](#) et la [règle 42](#))

4. Identification des joueurs

Les vêtements et accessoires ne doivent pas masquer en permanence l’identité d’un joueur ou devenir une distraction à table. Les règles usuelles locales sont laissées au seul jugement du TD.

5. Téléphones et appareils électroniques

Les joueurs ne peuvent pas parler au téléphone à la table. Les sonneries, la musique, les images, les vidéos, etc. doivent être inaudibles et ne pas déranger les autres joueurs. Les applications d'aide au jeu ne peuvent pas être utilisées par les joueurs ayant une main vivante.

Les autres appareils de photos, de vidéos et de communication ne doivent pas créer de nuisance ni retarder le jeu ou créer un avantage concurrentiel. Ils doivent respecter le règlement intérieur de l'établissement et la réglementation des jeux.

6. Langues officielles

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

Attribution de siège, fermeture et équilibrage des tables

7. Attribution aléatoire des sièges

Pour les tournois et les satellites, les sièges seront attribués de façon aléatoire. Un joueur débutant le tournoi avec la cave initiale à une mauvaise place devra être déplacé à la bonne place avec tous ses jetons actuels.

8. Liste d'attente, Inscriptions tardives et Réentrées

A) Il sera attribué une cave complète aux joueurs intégrant le tournoi depuis la liste d'attente, en inscription tardive ou en réentrée. Leurs places seront tirées au sort parmi les places libres, comme en début de tournoi. Ils recevront des cartes à toutes les places sauf entre le bouton et la petite blind.

B) Dans les tournois à réentrée, si c'est autorisé, un joueur pourra abandonner ses jetons et racheter une nouvelle cave, les jetons abandonnés seront alors retirés du tournoi.

9. Besoins particuliers

Pour les joueurs ayant des besoins particuliers dans la mesure du possible des dispositions adaptées pourront être prises.

10. Fermeture de tables

Lorsqu'une table casse, les nouvelles places seront attribuées aux joueurs par un tirage au sort en deux étapes ([voir exemple en Annexe](#)). Ils peuvent obtenir n'importe quel siège, y compris au bouton, en petite ou grosse blind et recevront des cartes sauf entre le bouton et la petite-blind.

11. Équilibrage de table et arrêt du jeu

A) Pour les jeux avec Flop et jeux mixtes, le joueur devant être de grosse blind sera déplacé à la position la plus proche de la grosse blind, il peut être de grosse blind seul. Même si la grosse blind doit être 2 fois de suite au même siège. Le joueur déplacé ne pourra jamais être placé en petite blind. En tournoi de Stud, le joueur sera déplacé par position, il sera placé à la place du dernier sortant.

B) Dans les jeux mixtes (comme le HORSE), lorsque le jeu passe du Hold'em au Stud, à la dernière main de Hold'em, le bouton est placé à la position suivante et restera à cette place pendant tout le niveau de Stud. Le joueur à déplacer pendant le niveau de Stud, est celui qui devrait être en grosse blind en Hold'em. Au niveau suivant de Hold'em, à la première main le bouton reste à sa place.

C) La table depuis laquelle un joueur est déplacé, est désignée par une procédure prédéfinie.

D) Pour les tournois se jouant en table pleine, le jeu s'arrêtera aux tables où il manque 3 joueurs ou plus par rapport à la table où il a le plus de joueurs.

Pour les autres formats (6 max, turbos...) le choix appartient au Directeur de Tournoi. Il peut, sans problème, s'abstenir d'interrompre le jeu.

Quand le nombre de tables diminue, il est laissé à discrétion du TD d'équilibrer plus finement les tables.

Pots et abattage (Showdown)

12. Annonces et abattage des cartes

Les cartes tablées déterminent la main gagnante. Les déclarations verbales sur la valeur d'une main n'ont pas de valeur à l'abattage. Mais annoncer délibérément une fausse main peut être sanctionné.

Les croupiers doivent lire et annoncer la valeur des mains à l'abattage. Tout joueur, dans le coup ou non, doit s'exprimer s'il pense qu'il y a une erreur dans la lecture des mains ou dans le calcul ou l'attribution du pot.

13. Tablage des cartes & Tuer la main gagnante

A) Tabler correctement sa main c'est :

- 1) Retourner toutes ses cartes face visible ;
- 2) Permettre au croupier et aux autres joueurs de lire clairement la main.

Par "Toutes ses cartes" on entend 2 en Hold'em, 4 en Omaha, 7 au Stud, etc.

B) A l'abattage, les joueurs doivent protéger leur main en attendant qu'elle soit lue (*voir [règle 65](#)*).

Les joueurs qui ne tablent pas correctement toutes leurs cartes, puis les jettent au "muck" pensant qu'ils ont gagné, le font à leur propre risque. Lorsqu'une main n'est pas récupérable et identifiable avec certitude, si le TD estime qu'elle n'a pas été lue correctement le joueur ne pourra pas revendiquer le pot.

La décision du TD concernant le bon tablage d'une main, est définitive.

C) Le croupier ne peut pas tuer une main correctement tablée si elle est visiblement gagnante.

14. Cartes vivantes à l'abattage

Le fait de jeter ses cartes face cachée ne les tue pas automatiquement. Les joueurs peuvent changer d'avis et tabler leurs cartes tant qu'elles restent 100% identifiables et récupérables. Les cartes sont mortes lorsque le croupier les pousse dans le "muck" ou que d'une autre manière elles ne soient plus identifiables et récupérables.

15. Abattage et défausse irrégulière

A) Si un joueur montre une carte qui représente une main gagnante, le croupier doit demander au joueur de montrer toutes ses cartes. En cas de refus un floor doit être appelé.

B) Si un joueur mise puis jette ses cartes, pensant qu'il a gagné (oubliant un joueur encore dans le coup), le croupier doit conserver les cartes et appeler un floor (*sauf exception, voir [règle 58](#)*). Si les cartes ont été mises au "muck" et ne sont plus récupérables et identifiables avec certitude, la main est morte. Le joueur ne pourra pas récupérer les mises qui ont été payées. S'il a misé ou relancé sans avoir été payé, la partie de sa mise non couverte lui sera restituée.

16. Ouverture des mains à Tapis (All-In)

Lorsqu'un joueur est à tapis, et que toutes les actions des joueurs dans le coup sont terminées, toutes les mains doivent être immédiatement ouvertes. Aucun joueur, qu'il soit à tapis ou qu'il ait payé toutes les mises, ne peut jeter sa main sans la montrer. Toutes les mains qui jouent sur le pot principal et le(s) pot(s) extérieur(s) sont vivantes et doivent être tablées (*voir [exemples en Annexe](#)*).

17. Ordre d'abattage sans joueur à tapis.

A) Dans un coup où aucun joueur n'est à tapis, si personne ne dévoile ou jette ses cartes spontanément, le TD peut imposer un ordre d'abattage. Lorsqu'il y a des mises au dernier tour d'enchère, le dernier agresseur doit montrer ses cartes en premier. S'il n'y a pas de mise au dernier tour, le joueur qui aurait dû jouer en premier à ce tour, doit montrer ses cartes en premier (premier joueur à gauche du bouton dans les jeux avec Flop, plus haute main affichée en Stud, plus basse en Razz, etc.).

B) Lorsque tous les joueurs jettent leurs cartes sauf un, le dernier joueur avec une main vivante gagne le coup sans contestation possible et sans avoir à montrer ses cartes.

18. Demander à voir une main

A) Les joueurs qui n'ont plus de cartes à l'abattage et ceux qui les ont jetées face cachée sans les montrer, n'ont aucun droit de demander à voir une autre main.

B) Lorsqu'il y a une mise à la River, tout joueur qui a payé, a le droit incontestable d'obtenir le tablage des cartes du dernier agresseur ("payer pour voir une main") à condition que le demandeur ait tablé ou soit en possession de ses cartes. Le TD gère à sa discrétion toute autre demande comme celle de voir les cartes d'un autre payeur, ou s'il n'y a eu aucune mise à la River.

([Voir exemples en Annexe](#)) [règle adoptée en 2013].

19. Jouer le Board à l'abattage

Pour jouer le Board, un joueur doit tabler ses cartes pour reporter une part du Pot (Voir [règle 13-A](#)).

20. Attribution de jetons indivisibles

Commencer par échanger le jeton non-divisible par des jetons de la plus petite valeur en jeu.

A) Pour les jeux avec board si y a 2 mains gagnantes ou plus (haute ou basse) le jeton supplémentaire va au premier joueur à la gauche du bouton.

B) En Stud et Razz, s'il y a plus d'une main gagnante, le jeton supplémentaire va à la main ou dans la combinaison gagnante de 5 cartes, la carte haute est la première dans l'ordre des couleurs.

C) Pour jeux "High-Low" avec pot partagé, le jeton non-divisible va au pot "High".

D) Si 2 joueurs se partagent les 2 pots "High" et "Low" le partage se fait le plus équitablement possible.

([Voir exemples en Annexe](#)).

21. Pots extérieurs

Tous les pots extérieurs sont partagés séparément.

22. Contestation de mains et de pots

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

Les erreurs de calcul ou d'attribution du pot peuvent être contestées jusqu'à la première action substantielle de la main suivante. Si une main se termine pendant un break, le droit de contester prend fin une minute après l'attribution du pot.

Procédures Générales

23. Nouvelle main et augmentation de blind

Le nouveau niveau débute à l'annonce donnée après que le timer soit arrivé à zéro. Le nouveau niveau de blind s'applique à la main suivante. Les mains débutent au premier "riffle", quand le croupier appuis sur le bouton du mélangeur ou lorsque le croupier est relevé. Si une main débute par erreur au niveau précédent, après une action substantielle, la main continue sans changement ([règle 36](#)).

24. Chip-Race, Color-Up programmés

A) Lors des "Chip-Race", les jetons de petite valeur seront échangés en partant du siège 1, avec un maximum d'un jeton par joueur. Les joueurs ne peuvent pas être éliminés : si l'un d'eux perd son ou ses derniers jetons pendant le "chip-race", il recevra 1 jeton de la plus petite valeur encore en jeu.

B) Les joueurs doivent avoir leurs jetons bien visibles et sont encouragés à assister au "Chip-Race".

C) Si après le "Chip-Race", un joueur a encore des jetons d'une valeur supprimée, ils seront échangés contre des jetons de valeur supérieure uniquement à valeur égale. Les jetons restants, qui totalisent moins de la valeur du plus petit jeton encore en jeu, seront supprimés sans compensation.

25. Visibilité des cartes et jetons, stacks et Color-Up

A) Les joueurs, les croupiers et le floor doivent pouvoir faire une estimation raisonnable du tapis de chaque joueur. Pour cela, les jetons doivent être maintenus en piles dénombrables. Le TDA recommande des piles verticales propres de 20 jetons de même valeur. Les jetons de grosses valeurs doivent être visibles et identifiables en permanence. Si un floor ne peut pas estimer rapidement le tapis d'un joueur simplement en le regardant, les joueurs ne pourront pas l'estimer non plus.

B) Les TD contrôlent le nombre et les valeurs de jetons en jeu. Ils peuvent à tout moment si nécessaire faire un "Color-Up" sur le tapis d'un ou plusieurs joueurs. Les "Color-Up" doivent être annoncées.

C) Lorsque les joueurs ont une main vivante, ils doivent laisser leurs cartes visibles en permanence.

26. Changement de jeu de carte

Les changements de deck se feront à la relève des croupiers, aux changements de niveau ou selon les règles de l'établissement. Les joueurs ne peuvent pas demander de changement de deck.

27. Recaves (Re-buys)

Les joueurs ne doivent pas manquer de main. Pour les joueurs annonçant leur intention de recaver avant une main, leurs tapis seront augmentés du nombre de jetons correspondant, et devront payer la recave.

28. Demander à voir les cartes sans payer

Le "Rabbit hunting" n'est pas autorisé, c'est-à-dire :

Il est interdit de montrer les cartes à venir, quand le coup se termine avant l'abattage.

29. Demander le "Time"

Les joueurs doivent jouer dans un temps raisonnable pour maintenir un rythme de jeu acceptable. Si, de l'avis du TD, le délai raisonnable est dépassé, il peut "timer" ou en approuver la demande faite par n'importe quel joueur. Pour demander le "time" le joueur doit être à sa place ([règle 30](#)). Un joueur timé a jusqu'à 25 secondes suivies d'un décompte de 5 secondes pour prendre sa décision. Si le joueur fait face à une mise à la fin du décompte, sa main est morte. S'il n'y a pas de mise, la main sera checkée. Si la réponse du joueur arrive en même temps que la fin du décompte, laissez-lui le bénéfice du doute. Les TD peuvent ajuster le temps alloué et prendre d'autres dispositions pour s'adapter au jeu et limiter les pertes de temps récurrentes. Voir [règle 2](#) et [règle 70](#).

Joueur présent pouvant recevoir des cartes

30. Être à son siège et main vivante

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

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

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

31. Rester à la table pendant l'action

Les joueurs avec des mains vivantes (y compris les joueurs à tapis ou globalement tous ceux qui ne peuvent plus miser) doivent rester à la table pour tous les tours d'enchères jusqu'à l'abattage. Quitter la table est incompatible avec la protection de votre main et le suivi de l'action, cela peut être pénalisé.

Bouton et Blinds

32. Bouton mort

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

33. Éviter les Blinds

Les joueurs qui évitent intentionnellement de payer une blind encourent une pénalité.

34. Bouton en "Heads-up"

En Heads-up, la petite blind est au bouton, il reçoit la dernière carte. Il joue en premier pré-flop puis en dernier aux autres tours d'enchères. À la première main du heads-up, placer le bouton de façon qu'aucun joueur ne paye pas la grosse blind deux fois de suite.

Règles de distribution

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

A) Erreurs qui entraînent une fausse-donne (liste non exhaustive) :

- 1) 2 cartes ou plus, dans le paquet, retournées face visible ;
- 2) Première carte donnée à la mauvaise place ;
- 3) Des cartes distribuées à un siège qui n'est pas en jeu ;
- 4) Ne pas donner de carte à un joueur en jeu ;
- 5) Dans les jeux avec Flop, si l'une des 2 premières cartes distribuées est retournée ou 2 cartes sont exposées par la faute du croupier. Pour les jeux à tirage (ex: lowball) appliquez les règles habituelles de l'établissement.

B) Le joueur au bouton peut recevoir 2 cartes consécutives (voir [règle 37](#)).

C) Après une fausse-donne, recommencer la donne de façon identique : le bouton ne bouge pas ; pas de nouveau joueur ; pas d'augmentation des blinds. Les cartes sont distribuées également aux joueurs sous le coup d'une pénalité et aux joueurs absents lors de la première donne, mais elles seront ramassées immédiatement ([règle 30](#)). Pour les joueurs sous le coup d'une pénalité, la fausse-donne et la redonne ne compte que pour une seule main.

D) Après une action substantielle, il est trop tard pour signaler une fausse donne. La main doit être jouée (voir [règle 36](#)).

E) Un jeu de carte sera considéré impropre au jeu comme défini par la réglementation des jeux et le règlement intérieur de l'établissement. Si un jeu de carte incorrecte est découvert à une table, même après une action substantielle, le coup est arrêté et les mises rendues aux joueurs. Une fois la main terminée, le droit de contester prend fin comme indiqué [règle 22](#).

36. Action substantielle (SA)

Une action substantielle est soit :

- A) 2 actions avec au moins l'une qui engage des jetons (ceci exclus 2 checks ou 2 folds) ;
- B) Toutes combinaisons de 3 actions (check, bet, raise, call, fold).

Mettre les blinds ne compte pas pour la SA. Voir [règle 35-D](#) et [règle 53-B](#).

37. Carte manquante au bouton

S'il manque une carte au bouton, il doit l'annoncer immédiatement. La carte manquante peut être donnée même après une action substantielle si le type de jeu le permet. Toutefois si le joueur au bouton fait une action (call, check ou mise), avec une carte manquante la main du bouton est morte.

38. Carte brûlée après une action substantielle

Les cartes brûlées servent à protéger le paquet, et non à "préserver l'ordre des cartes". Lorsqu'une main comportant un mauvais nombre de cartes, est signalée après une SA, la main est morte et les cartes sont mises au muck. L'ordre des cartes n'est pas modifié pour la suite du coup (voir procédure [RP-14](#)). Le paquet de carte est considéré comme un paquet normal, et une seule carte sera brûlée à chaque "street" ([voir exemples en Annexe](#)).

39. Flops à 4 cartes et cartes prématurées

Si le croupier sort 4 cartes au Flop au lieu de 3 (retournées ou non), il faut appeler un floor. Le croupier mélange les 4 cartes face cachée, le floor choisit au hasard une carte qui deviendra la prochaine carte brûlée, les 3 autres forment le Flop (voir procédure [RP-14](#)). Pour les cartes prématurées, consultez la procédure [RP-5](#).

Le jeu : mises et relances

40. Méthodes pour miser : verbale et avec des jetons

- A) On peut miser par une annonce verbale ou en avançant des jetons. Si un joueur fait les deux, la première des 2 actions définit la mise. Si elles sont simultanées, une déclaration verbale claire et raisonnable prime, sinon c'est la mise avancée qui compte. Dans une situation confuse, ou lorsque la parole et les jetons posés sont contradictoires, le TD décidera de la mise valide en fonction des circonstances en application de la [règle 1](#).
Voir [règle 57](#) et [les exemples en Annexe](#).
- B) Les déclarations verbales peuvent être générales (Payé, Relance, etc.), indiquer simplement le montant "deux mille ou les 2 "Relance deux mille".
- C) Pour toutes les règles de mise, déclarer un montant est équivalent à avancer le même montant en jetons. Exemple : déclarer "deux cents" équivaut à avancer en silence 200 en jetons.

41. Méthode de "Call"

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

- A) Annoncer "call" ou "payé" ;
 B) Avancer silencieusement des jetons d'un montant égal à la mise ;
 C) Avancer un jeton d'une valeur supérieur ;
 D) Avancer plusieurs jetons inférieurs à la mise, ou supérieurs à condition de respecter la [règle 45](#) concernant les mises avec plusieurs jetons.

Avancer un jeton d'un montant largement inférieur à la mise (exemple en blind 1000/2000, sur une relance de 50000 payé avec un jeton de 1000). Ce "call" est non standard, il doit être fortement découragé et peut être sanctionné. L'interprétation de ce type de mise est laissée à l'initiative du TD.

42. Méthode de relance

En no-limit et pot-limit, une relance doit être faite :

- A) En avançant le montant total de la relance en un seul fois ;
 B) Déclarer verbalement le montant total avant d'avancer les jetons.
 → Il est de la responsabilité des joueurs d'exprimer clairement leurs intentions.

43. Montant d'une relance

A) Une relance doit être au moins égale à la plus grosse mise ou relance complète effectuée dans le tour d'enchères en cours. Un joueur qui relance de 50% ou plus de la plus grosse mise précédente, mais moins qu'une relance minimale doit faire une relance minimum.

Si la relance est inférieure à 50%, c'est un call à moins que le joueur ait préalablement annoncé "relance" ou que le joueur soit à tapis ([règle 45-B](#)). Déclarer un montant ou avancer le même montant en jetons est traité de la même manière ([règle 40-C](#)). Exemple : NLHE, la mise d'ouverture est de 1000, déclarer verbalement "mille quatre cents" ou avancer en silence 1400 en jetons sont tous les deux des "call" à moins que le joueur ait préalablement annoncé "relance" ou "raise".

Voir [exemples en Annexe](#).

B) Sans autre information, annoncer "relance" et un montant, le montant annoncé sera la mise totale. Exemple : joueur-A ouvre pour 2000, B déclare "Relance, huit mille". La mise totale est de 8000.

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

Si vous êtes face à une mise ou une blind, avancer un seul jeton de valeur supérieur (y compris votre dernier jeton) est un “call”, si vous n’avez pas préalablement annoncé la relance. Pour relancer avec un jeton de grosse valeur, vous devez déclarer “relance” avant que le jeton ne touche la table. Si la relance est annoncée sans indiquer de montant, la relance sera de la valeur du jeton ou du maximum autorisé.

Si vous êtes le premier à miser, pousser un jeton sans autre annonce, est une mise de la valeur du jeton ou du maximum autorisé (pot-limit).

45. Mise avec plusieurs jetons

A) Si vous faites face à une mise, à moins d’annoncer au préalable, “relance” ou “tapis”, une mise avec plusieurs jetons (même si ce sont vos derniers jetons) est un “call” si chaque jeton est nécessaire ; c’est-à-dire qu’en retirant un jeton de la plus petite valeur il reste moins que le montant à payer.

Exemple 1 : joueur-A ouvre à 400 : B relance à 1100 (relance de 700), C avance un jeton de 1000 et un de 500, c’est un “call” parce qu’en enlevant le jeton de 500, il reste moins que le montant à payer.

Exemple 2 : NLHE 25-50. Au Flop joueur-A ouvre à 1050 et B avance ses 2 derniers jetons de 1000, c’est un “call” sauf si B a annoncé au préalable, “relance” ou “tapis”.

B) Si tous les jetons ne sont pas nécessaires pour le “call” ; c’est-à-dire qu’en retirant un jeton de la plus petite valeur, il reste au minimum le montant de la mise précédente

- 1) S’il reste des jetons au joueur, la mise doit respecter par la règle des 50% (voir [règle 43](#))
- 2) Une mise des derniers jetons d’un joueur est une mise à tapis, qu’elle atteigne ou non le seuil de 50%. Voir [exemples en Annexe](#).

46. Mise précédente restée devant un joueur relancé

A) Pour éviter toute confusion, les joueurs qui sont relancés doivent annoncer leur intention avant d’ajouter des jetons à leur première mise.

B) Face à une relance, si un joueur retire un ou plusieurs jetons de la mise initiale, il devra suivre ou relancer ; il ne peut pas reposer le(s) jeton(s) et jeter sa main.

C) Si de nouveaux jetons sont ajoutés sans annonce et que la mise n’est pas claire, les règles de “call” et de “raise” (41 à 45) s’appliquent de la façon suivante :

- 1) Si les jetons posés pour miser sont inférieurs à la relance ET qu’ils sont laissés en totalité OU complètement retirés, alors miser un jeton de grosse valeur est un call et miser plusieurs jetons est soumis à la règle des 50% ([règle 43](#)).
- 2) Si le joueur retire une partie des jetons de sa mise initiale ou que ces jetons couvrent la relance, alors, ajouter des jetons est une sur-relance si le total respecte la règle des 50% (règles 43 et 45) sinon, c’est un call. Voir [exemples en Annexe](#).

47. Relance bloquée

A) En no-limit et pot-limit : lorsque le montant d’une mise ou relance à tapis est inférieur à la mise ou relance minimum (ou plusieurs consécutives), quand la parole reviendra aux joueurs ayant déjà agi, s’ils ne font pas face à une relance valide, ils ne pourront pas relancer. Pour les joueurs qui peuvent relancer, le montant de la relance sera au minimum la dernière mise ou relance complète valide du tour (voir [règle 43](#)). Voir [exemples en Annexe](#).

B) En limit, un minimum de 50% d’une mise ou relance complète est nécessaire pour que les joueurs qui ont déjà misé puissent relancer.

48. Nombre de relances autorisées

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

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

49. Accepter l'action

Le Poker est un jeu d'attention et d'observation permanente. Il est de la responsabilité des joueurs de déterminer le montant exact de la mise d'un adversaire avant de payer, quel que soit le décompte fait par un tier. Si le joueur demande le compte, mais obtient un montant erroné du croupier ou d'un autre joueur, et avance les jetons correspondant ou annonce "payé" (ou "call"), le joueur accepte l'action et devra s'acquitter du montant exact de la mise ou du tapis. Comme dans toutes les situations, la règle 1 peut s'appliquer à la discrétion de TD. Voir aussi la procédure [RP-12](#).

50. Jouer à son tour

A) Les joueurs doivent agir à leur tour oralement ou en avançant des jetons. Jouer à son tour engage le joueur, les jetons joués sont dans le pot et y resteront.

B) Les joueurs doivent attendre que le montant d'une mise soit défini avant de jouer. Ex: Joueur-A annonce "relance" B fold immédiatement. B devrait attendre que le montant de la relance soit annoncé.

51. Déclaration contraignante, mise insuffisante

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

B) Lorsqu'un joueur, sans avoir dit "payé", mise à son tour, un montant insuffisant pour faire le call, verbalement ou avec des jetons, il est engagé et doit compléter sa mise. Ceci s'applique dans tous les cas en heads-up, mais uniquement face à la mise d'ouverture (*) dans les pots multiway.

→ Dans les autres situations, la décision est laissée au jugement du TD.

Cette règle régit les cas où les joueurs doivent compléter leurs mises et ceux où après décision du TD ils peuvent abandonner le montant misé déjà engagée puis folder (voir [exemple en Annexe](#)). Pour les mises et relances insuffisantes voir [règles 52](#).

(*) *La mise d'ouverture est la première mise posée à chaque tour d'enchère. Dans les jeux avec blinds, pré-flop c'est la grosse blind. L'utilisation de boutons "All-In" peut réduire les problèmes (voir [RP-1](#)).*

C) Si deux joueurs (ou plus) font un "undercall" consécutivement, le jeu revient au premier joueur qui doit corriger sa mise conformément à la règle précédente.

→ Le TD déterminera comment gérer les mises suivantes en fonction des circonstances.

52. Montant de mise ou de relance insuffisant

A) En limit et no-limit, ouvrir ou relancer d'un montant inférieur au minimum autorisé, doit être corrigé au plus vite dans le tour d'enchère en cour (à la River, l'erreur doit être corrigée avant l'abattage).

Ex: en NLHE blind 100-200 après le Flop, joueur-A ouvre à 600, B relance à 1000 (au lieu de 1200), C et D suivent et E passe, à ce moment-là, l'erreur est signalée. Les mises de tous les joueurs doivent être corrigées et portées à 1200, avant de sortir la Turn. Si l'erreur est signalée après la Turn, les mises ne sont plus corrigées. (Pour les "undercalls" voir [règle 51](#))

B) En pot-limit, si un joueur joue le pot, et que le montant annoncé du pot est faux, lorsqu'il est surestimé (mise supérieure au maximum autorisé) les mises seront corrigées pour tous les joueurs pendant le tour d'enchère en court. Si le montant du pot est sous-estimé la mise sera corrigée si l'erreur est signalée avant une action substantielle ([voir exemple en Annexe](#)).

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

A) Pour toute action effectuée (checker, payer ou relancer) avant son tour, la parole sera redonnée au bon joueur dans l'ordre de jeu. L'action prématurée peut être sanctionnée, elle engage le joueur si l'action n'a pas changé. Un check, un call ou un fold du bon joueur, ne change pas l'action. Si l'action a changé, l'action OOT n'est plus contraignante. Toute ouverture ou relance change l'action, quand la parole revient au joueur ayant misé prématurément, il a tous les choix possibles : payer, relancer ou folder.

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

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

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

54. Taille du pot et mises en Pot-limit

A) Les joueurs ne peuvent demander le compte du pot qu'en pot-limit. Les croupiers ne doivent pas compter le pot, en limit et no-limit.

B) Pré-flop une mise all-in d'un tapis inférieur à une blind, n'affecte pas le calcul du pot. Après le Flop la mise "pot" sera calculé en fonction du pot réel.

C) Annoncer "je mise le pot", n'est pas une annonce valide en no-limit, mais il oblige le joueur à faire une mise valide (au moins de la mise minimum) et peut entraîner une pénalité. Les joueurs face à une mise doivent faire une relance valide.

55. Déclaration d'action invalide

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

A) "payé", ce sera un check

B) "relance", le joueur doit miser au moins la mise minimum.

Un joueur qui annonce "check", alors qu'il y a déjà une mise pourra payer ou folder, mais pas relancer.

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

Les croupiers devront gérer les cas de mises ou relances posées en plusieurs fois (cf. [règle 40](#) & [42](#)).

57. Mise confuse et non-standard

Les joueurs qui utilisent des termes ou des gestes non-conventionnels pour miser, le font à leur propre risque. Ceux-ci peuvent être interprétés différemment de ce que le joueur souhaitait.

Si une mise annoncée peut avoir plusieurs significations, elle sera considérée comme le montant raisonnable le plus élevé sans dépasser la taille du pot (*). Ex: en NLHE 200-400, le joueur annonce : "Je mise cinq" sans autre information : si le pot est inférieur à 5000 la mise sera de 500 sinon la mise sera de 5000. Voir les règles [2](#), [3](#), [40](#) et [42](#)

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

58. Fold non-standard

Pendant le coup, jusqu'à la fin du dernier tour d'enchère, jeter sa main sans être face à une mise (premier de parole ou après un check), ou jeter sa main avant son tour de parole, oblige le joueur à folder, et pourra entraîner une pénalité. Voir également [règle 15-B](#)

59. Déclarations conditionnelles ou prématurées

A) Les annonces conditionnelles sur les actions à venir sont non-standard et doivent être fortement découragées. Il appartient au TD de décider de la suite à donner : obligation de mise et/ou pénalité.

Exemple : "si tu mises, je relancerai.", globalement toute expression du type "si ... (alors)"

B) Si le joueur-A annonce “mise” ou “relance” et que B dit “payé” avant de connaître le montant exact le TD jugera de la mise la mieux adaptée à la situation y compris d’obliger B à payer tout montant.

60. Compter le tapis d’un adversaire

Les joueurs, croupiers et floors doivent pouvoir estimer raisonnablement les tapis adverses ([règle 25](#)). Un joueur ne peut demander le compte précis qu’à son tour de jeu et face à une mise à tapis. Le joueur à tapis n’est pas tenu de compter lui-même, le croupier ou un floor peuvent le faire sur demande ([règle 49](#)). Le rangement des jetons en stack (cf. [règle 25](#)) améliore grandement la précision des comptages.

61. Miser plus pour obtenir de la monnaie

Les mises ne doivent pas être faites pour obtenir du change. Avancer plus que la mise à payer peut prêter à confusion. Tous les jetons avancés sans faire d’annonce, risquent d’être comptés dans la mise.

Exemple : la mise initiale est de 325, le joueur suivant pousse 525 (un jeton de 500 et un 25) afin d’avoir un retour de 200. Cette mise sera considérée comme une relance de 650 (cf. [règle 45](#)).

62. Tapis avec des jetons cachés

Si un joueur mise son tapis et que des jetons cachés sont trouvés après qu’un autre joueur ait payé, le TD décidera si les jetons cachés sont en jeu (cf. [règle 49](#)). Si les jetons ne sont pas en jeu, lorsque le joueur à tapis gagne, il ne sera pas payé pour ces jetons, mais s’il perd le coup, il ne sera pas sauvé, le TD pourra attribuer ces jetons au joueur ayant payé le tapis.

Points divers

63. Visibilité des jetons lors des changements de table

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

64. Jetons perdus et retrouvés

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

65. Main accidentellement tuées, polluées ou exposées

A) Les joueurs doivent protéger leurs mains en permanence, même pendant l’abattage en attente d’évaluation des mains. Si le croupier tue une main par erreur ou que le TD estime qu’une main polluée par d’autres cartes n’est plus identifiable avec certitude, le joueur n’a aucun recours, les mises engagées et payées sont perdues. Si le joueur a misé ou relancé sans être payé, la partie non couverte est rendue.

B) Une main polluée par d’autres cartes, restera en jeu si elle est toujours identifiable.

66. Main morte et mise au “muck” en Stud

En Stud, si un joueur ramasse ses cartes ouvertes face à une action, la main est morte. La bonne façon de folder en Stud, est de retourner les cartes visibles, et d’avance l’ensemble des cartes face cachée.

Étiquette & Pénalités

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

Les joueurs doivent protéger en permanence les autres joueurs du tournoi. De ce fait, qu'ils soient dans le coup ou non, ils doivent :

- 1) S'abstenir de discuter du contenu des mains vivantes ou foldées ;
- 2) Ne jamais délivrer de conseils ou critiquer le jeu ;
- 3) Ne pas spéculer sur le contenu d'une main qui n'a pas été tablée.

La règle "une main, un joueur" s'applique, elle interdit entre autres, de montrer une main ou de discuter de stratégie avec un autre joueur, employé ou spectateur.

68. Dévoiler sa main et fold correct

Dévoiler ses cartes alors que l'action n'est pas finie, y compris pour le dernier joueur à parler, peut entraîner une pénalité, mais ne peut pas tuer la main. La pénalité commence après la main en cour. Quand une main est foldée, elle doit être poussée près de la surface de la table, sans être volontairement exposée ou lancée en hauteur (hélicoptère). Voir [règle 66](#)

69. Jeu éthique

Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer ses mains "soft play" entraînera des pénalités, qui peuvent aller jusqu'à la confiscation des jetons ou la disqualification. Le transfert de jetons ou toute autre forme de collusion entraînera la disqualification.

70. Comportement incorrect

Tout comportement inconvenant peut entraîner l'application de sanctions prévues à la [règle 71](#).

Quels exemples non-exhaustifs de comportement à prohiber : retarder le jeu de façon répétée ; toucher inutilement un autre joueur, ses cartes ou ses jetons ; jouer régulièrement avant son tour ; maintenir ses cartes ou ses jetons peu visibles ou difficiles à compter ; poser ses mises hors de portée du croupier ; se conduit grossièrement ; avoir une hygiène repoussante ; bavarder avec excès.

71. Avertissement, pénalité et disqualification

A) Les sanctions possibles sont : les avertissements verbaux, une ou plusieurs "mains de pénalité" ou "tours de pénalités" et la disqualification. Pour les tours de pénalité, le joueur sanctionné manquera autant de main que de joueurs à la table au moment de la sanction (lui y compris). Lorsqu'il y a plusieurs tours de pénalité, multipliez le nombre de joueurs par le nombre de tours. Les infractions répétées peuvent entraîner des pénalités plus sévères. Les joueurs absents ou sous le coup de pénalité peuvent être éliminés si leur tapis est totalement absorbé par le prélèvement des blinds et antes.

B) Une pénalité peut être demandée pour comportement incorrect (cf. [règle 70](#)), dévoilement des cartes avant la fin du coup, jeter ses cartes, non-respects de la règle "une main un joueur" ou tout incident similaire. Une pénalité sera donnée pour jeu passif (soft play), propos injurieux, comportement perturbateur ou tricherie.

Checker en ayant le jeu max unique, quand le joueur est le dernier à agir n'est pas forcément une violation de la règle du jeu passif (soft play), le jugement TD s'applique en fonction de la situation.

C) Les joueurs sous le coup d'une pénalité doivent quitter la table. Les cartes sont données à leur siège, les blinds et antes sont prélevées, leurs mains sont mises au muck à la fin de la donne.

En Stud si nécessaire le bring-in est prélevé.

D) Les jetons des joueurs disqualifiés sont retirés du tournoi.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Procédures recommandées

Version 1.0, du 17 Septembre 2019

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

RP-1. Bouton All-In

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

RP-2. Déplacer les mises des joueurs

Toucher ou déplacer constamment les jetons des mises et des relances pendant l'action est une mauvaise pratique. Faire du change sur une mise, peut influencer l'action, créer de la confusion et générer des erreurs.

Seul le joueur face à une mise peut demander au croupier, à son tour de parole, le comptage de la mise.

RP-3. Affaires personnelles

Le tapis de table est essentiel pour la gestion des jetons, la distribution des cartes et les mises. La table et ses abords (passage, espace pour les jambes) ne doivent pas être encombrés par des objets personnels superflus. Chaque établissement doit afficher clairement sa politique concernant les objets autorisés dans la zone du tournoi.

RP-4. Paquet de cartes mélangé par accident

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

- 1) En priorité essayer si possible de reconstituer le paquet dans son ordre original ;
- 2) Sinon, créez un nouveau paquet en utilisant uniquement les cartes du talon (sans le muck ni cartes brûlées). Faites une salade, mélangez, coupez et poursuivez le jeu avec ce paquet ;
- 3) Si le talon est tombé sur le muck ou les cartes brûlées, sans distinction possible, mélangez le talon avec le muck et/ou les cartes brûlées (mélange et donne identique au point 2).

RP-5. Cartes sorties prématurément

Les cartes du bord ou cartes brûlées sont parfois sorties trop tôt, avant la fin des actions du tour précédent. Les procédures générales pour ces situations sont les suivantes :

- A) Flop prématuré : la carte brûlée du Flop reste inchangée. Remettez les cartes du Flop dans le talon et mélangez-les ensemble. Avec ce paquet, redonnez le Flop, sans brûler de carte.
- B) Turn prématuré : la carte est mise de côté. Brûlez une nouvelle carte, la carte de la River devient la Turn. Après l'action à la Turn, la carte sortie prématurément et ajouté au talon, qui est mélangé. Sortez la carte de la River sans brûler de carte.
- C) River prématurée : replacer la carte de la River sortie prématurément dans le talon, la carte brûlée reste inchangée. Après la fin d'action à la Turn, mélangez le talon et sortez la carte de la River sans brûler de carte.

- D) Carte prématurée en Stud : distribuez et mettez de côté autant de carte qu'il y a de joueurs dans le coup, de façon à représenter un tour complet. Quand l'action est finie, brûlez une carte et donnez normalement les cartes pour le tour suivant. Avant de donner les cartes du dernier tour, ajouter au talon les cartes mises de côté, mélanger et donnez les cartes de la dernière Street.

RP-6. Déplacement rapide des joueurs

Lors des équilibrages ou fermetures de table, les joueurs doivent être déplacés rapidement, pour qu'ils ne puissent pas éviter les blinds, ou retarder le jeu. Les joueurs doivent avoir, si possible, des racks pour transporter les jetons. Des color-ups doivent être fait régulièrement de manière à ce que les joueurs n'aient pas à se déplacer avec un nombre de jetons excessif (voir règles [10](#), [11](#) et [63](#))

RP-7. Organisation des pushes des croupiers

Le TDA recommande de suspendre les relèves de croupiers 90 secondes avant un break programmé ou un changement de niveau, afin d'éviter de perdre du temps à un moment critique du jeu.

RP-8. Procédures pour le jeu en main par main

A) Lorsque l'on arrive aux places payées, annoncez "finissez la main en cours et attendez pour joueur en main par main". Si suffisamment de joueurs sortent du tournoi pendant la main en cours pour arriver aux places payées, les joueurs sortis se partageront le gain de la place en cours. Exemple : Tournoi NLHE 50 joueurs payés, 52 joueurs restent en cours au moment de l'annonce, pendant cette main 3 joueurs sautent du tournoi, ces 3 joueurs se partageront le gain de la 50^e place.

B) Pendant le jeu en main par main, toutes les mains comptent pour le même temps prédéfini au regard de l'horloge du tournoi, indépendamment de la durée réelle de chaque main. La norme du TDA est de 2 minutes par main. La première période de 2 minutes débute à l'annonce du "main par main". Exemple : lors de l'annonce, il reste 17mn30 à jouer dans ce niveau, au début de la main suivante l'horloge est réglée sur 15mn30 puis 13mn30 pour la main suivante et ainsi de suite.

C) Pour que les joueurs puissent savoir clairement quand le niveau va changer, si possible enlever à l'horloge 2 minutes après chaque main, n'attendez pas plusieurs mains pour enlever le total correspondant.

D) Les blinds continuent à augmenter pendant le "main par main", la durée du niveau est décomptée par intervalle de 2 minutes, quand le temps est écoulé, passez au niveau de blinds suivant.

E) Il est conseillé, mais pas obligatoire que les joueurs rester assis pendant le "main par main".

F) Quand un joueur est à tapis pendant le "main par main", les cartes de tous les joueurs doivent rester cachées. Les croupiers doivent attendre les instructions pour sortir les cartes suivantes.

RP-9. Nombre de joueurs en table finale

Tournois en 8 et 9 joueurs par table : 2 tables jusqu'à 5 joueurs par table puis table finale à 9.

Tournois en 6 et 7 joueurs par table : 2 tables jusqu'à 4 joueurs par table puis table finale à 7.

RP-10. Procédures de donne en tournoi de Stud

- A) Lorsque l'une des 2 premières cartes fermées d'un joueur est dévoilée, cette carte devient sa 3^e carte ouverte. Même si cette carte l'oblige à payer le "Bring-In".
- B) Si la 7^e carte d'un joueur est flashée par le croupier, elle sera remplacée s'il y a encore des actions possibles. La 7^e carte doit être distribuée face cachée même si aucune action n'est possible et dans une situation de All-In où le joueur à tapis n'est pas le premier à devoir dévoiler sa main.
- C) Si un joueur n'est pas à son siège lors de la donne, sa main sera morte ([règle 30](#)). La 4^e carte est donnée uniquement aux joueurs ayant une main vivante.
- D) S'il y a 2 mains hautes identiques ou plus en Stud (ou Stud-8) ou main basse en Razz, les mises débutent par la main ou la carte haute est la première dans l'ordre des couleurs.
- E) Si après paiement de l'anté, le joueur ayant la carte basse est à tapis, le jeu commence à sa gauche. Les joueurs ayant des jetons devront miser au minimum le Bring-In ou passer.
- F) Les mises ne sont pas doublées quand il y a une paire affichée à la 4^e street.
- G) Pour les cartes prématurées en Stud voir procédure [RP-5-D](#).
- H) Procédures pour la 7^e street lorsqu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans le paquet.
Si avant de donner la dernière carte, il n'y a plus assez de carte dans le paquet (nombre de joueurs + carte brûlée + dernière carte non distribuée) procédez comme suit :
 - a) S'il manque moins de 3 cartes ajoutez au talon les cartes brûlées aux tours précédents (4, 5 et 6^e streets) mélangez et coupez, brûlez une carte puis donnez une carte à chaque joueur.
 - b) S'il manque plus de 3 cartes au paquet, conservez ce paquet, le croupier brûlera une carte puis placera la carte suivante ouverte au centre de la table qui sera commune à tous les joueurs.
 - c) S'il y a moins de 3 cartes restantes dans le talon, récupérer les 3 cartes brûlées, mélangez-les avec le talon, coupez, brûlez une carte et sortez une carte commune.
 - d) S'il y a une carte commune à la 7^e street, le premier à jouer sera le même joueur qu'à la 6^e.

RP-11. Format à Anté unique

Dans les tournois avec payeur unique pour l'anté, il est recommandé d'appliquer, le format Big-Blind Anté (BBA) avec anté prioritaire. Dans la progression du tournoi, les Antés ne devraient jamais être réduites (même en table finale).

RP-12. Annoncer les mises et relances

Les croupiers devraient toujours annoncer le montant des mises en suivant l'action à la table, sauf pour les mises à tapis. Les mises à tapis ne doivent être comptées que sur demande d'un joueur à son tour de parole. La règle 49 (accepter l'action) s'applique toujours. Les Color-ups doivent être faits régulièrement pour faciliter le comptage des tapis.

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

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

RP-14. Gestions des situations particulières

Pour remédier à des erreurs non prévues par le TDA règles et procédures, les TD peuvent utiliser un concept aléatoire pour trouver une ébauche de solution.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

Annexe : exemples

Version 1.0, du 17 Septembre 2019

“Poker TDA” est une association de volontaires de l’industrie du poker, fondée en 2001. La mission du TDA est d’uniformiser les règles du poker de tournoi à travers le monde. Les règles du TDA complètent celles en usage dans les établissements de jeux, en cas de divergences, les règles locales prévalent.

Règle 10 : Fermeture de table

Méthode d’attribution des nouvelles places :

Une procédure aléatoire en 2 étapes ou “double aveugle”, permet de garantir qu’il n’y ait pas de favoritisme dans l’attribution des nouvelles places. Un exemple de ce type de procédure : montrez les seat-cards aux joueurs, mélangez les face-cachée et former une pile. Le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur, les seat-cards sont données aux joueurs en partant de la carte la plus haute.



Règle 16 : Ouverture des mains pour un All-In.

“Lorsqu’un joueur est à tapis, et que toutes les actions des joueurs dans le coup sont terminées, toutes les mains doivent être ouvertes sans attendre” Cette règle stipule que toutes les cartes cachées de tous les joueurs doivent être retournées, quand il y a au moins un joueur à tapis et qu’il n’y a plus aucune mise possible. N’attendez pas la fin du coup pour retourner les cartes ; n’attendez pas que les pots extérieurs soient constitués ; s’il n’y a plus de mise possible jusqu’à l’abattage, retourner immédiatement les mains, et tirez les cartes nécessaires pour finir le coup.

Exemple 1. NLHE. Il reste deux joueurs. Au Turn, joueur-A (le plus petit tapis) fait All-In et B paye. Retourner immédiatement les cartes de A et B, brûlez une carte, sortez la River et finalisez le coup.

Exemple 2. NLHE. Il reste trois joueurs.

Avant le Flop, joueur-A (le plus petit tapis) fait All-In, il est payé par B et C. Ne retournez pas encore les cartes, il reste des jetons à B et C, il y a donc encore des mises possibles.

Au Flop B et C “check” ; des mises sont toujours possibles, ne montez pas encore les cartes.

À la Turn, B fait all-in et C paye. À ce moment-là retournez toutes les mains (A, B et C) plus aucune mise n’est possible. Brûlez une carte, sortez la River et finalisez le coup. Attribuez d’abord le pot extérieur à B ou C, puis attribuez le pot principal.

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

Exemple 3. NLHE. Il reste trois joueurs.

Avant le Flop, joueur-A (le plus petit tapis) fait All-In pour 700, il est suivi par B et C, il reste à chacun plusieurs milliers. Ne retournez pas les cartes, il reste des jetons à B et C, il y a encore des mises possibles.

Au Flop B et C “check” ; des mises sont toujours possibles, ne montez pas les cartes.

A la Turn B mise 1000 et C paye. Vu que B et C ont toujours des jetons et qu’il reste la River à venir, des mises sont toujours possibles, ne montez pas les cartes.

A la River B et C “check”, plus de mise possible, retourner maintenant toutes les mains (A, B et C) finalisez le coup. Attribuez d'abord le pot extérieur 2000 entre B et C, puis attribuez le pot principal.

→ Ne laissez pas les cartes de joueur-A face-cachée pendant l'attribution du pot extérieur.



Règle 18 : Demander à voir une main

Exemple 1 : NLHE. 3 joueurs restent dans le coup. Il n'y a pas de mise à la River et pas de joueur à tapis. À l'abattage, joueur-A défause sa main face cachée, le croupier met les cartes dans la “muck”. B table sa main, montrant un brelan. C jette ses cartes face cachée. B ayant tablé sa main, souhaite voir la main de C. Le TD décidera de la suite à donner à la demande de B ; il n'a pas le droit inaliénable à voir une main adverse, vu qu'il n'y a pas eu de mise à la River, B n'a pas “payé pour voir la main” de C. Les joueurs A et C n'ayant ni conservé ni tablé leurs cartes, ne peuvent demander à voir une main adverse.

Exemple 2 : NLHE. 4 joueurs restent dans le coup. A la River, joueur-A mise 1000, B suit, C relance à 5000, les 3 joueurs D, A puis B payent. Aucun joueur n'est all-in. B abat ses cartes, montrant un brelan. D jette instantanément sa main face cachée, le croupier met ses cartes dans le muck. Joueur-C avance ses cartes face cachée. S'ils en font la demande, les 2 joueurs A et B ont le droit inaliénable de voir la main de C, qui est le dernier agresseur à la River, A et B ont payé pour voir et ont conservé leurs cartes. Joueur-D (qui avait payé C) en jetant ses propres cartes face cachée renonce à son droit de demander à voir les cartes. Toutes les autres demandes sont à la discrétion de TD, comme B qui demanderait à voir les cartes de A (les cartes d'un autre payeur).



Règle 20-D : Attribution de jeton indivisible.

Lorsque les mains ont une la même valeur (Exemple : Quinte auteur 5 en Omaha-8) Partagez le pot de façon la plus égale possible.

Exemple 1 : Omaha High/Low. Deux joueurs gagnent les pots haut et bas avec 2-3-4-5-6 sans flush. Le pot contient en tout 66 jetons, après avoir fait la monnaie nécessaire, partagez le pot **de la manière la plus équitable possible** donnez 33 jetons à chaque joueur. Il serait incorrect de partager le pot en 2 pots de 33 jetons pour le High et le Low, puis de donner le jeton indivisible de chaque pot au premier joueur à la gauche du bouton, soit 34 jetons à l'un et seulement 32 à l'autre.

Exemple 2 : en 7 cards Stud High/Low. Deux joueurs gagnent les pots haut et bas avec 2-3-4-5-6. Joueur-A détient le 6 de pique qui est le plus haut dans l'ordre des couleurs. Le pot contient 66 jetons. Après avoir fait la monnaie nécessaire, la bonne façon de partager le pot est de le faire **de la manière la plus équitable possible**, soit 33 jetons à chaque joueur. Il serait incorrect de diviser le pot en 2 pour High et Low, et de donner le jeton indivisible de chaque pot, à joueur-A en raison de sa carte haute.



Règle 38 : Carte brûlée après une action

Exemple A : NLTH blinds 50-100. Les cartes sont distribuées à tous les joueurs, les blinds sont aux sièges 1 et 2. Le siège 3 (UTG) passe et le siège 4 paye, complétant une action substantielle avec 2 actions dont une avec des jetons. A ce moment-là, le joueur au siège 5 se rend compte qu'il n'a qu'une seule carte. Sa main est déclarée morte parce qu'il y a eu une SA. Pour le Flop, le croupier ne brûlera qu'une seule carte, il ne faut pas brûler une seconde carte pour “revenir à l'ordre initial”.

Exemple B : même jeu, et même donne. Le siège 3 passe et le siège 4 paye. Le joueur au siège 5 réalise alors qu'il a 3 cartes. Sa main est morte parce qu'il a eu une SA. Avant de sortir le Flop, le croupier brûle une carte. Il ne faut pas considérer que la 3^e carte du siège 5 “remplace la carte brûlée” et sortir le Flop sans brûler de carte.



Règle 40-A : Miss confuse ou contradictoire

“Dans une situation confuse, ou lorsque la parole et les jetons posés sont contradictoires, le TD décidera de la mise valide, en fonction des circonstances en application de la [règle 1.](#)”

Exemple 1 : NLTH, En Heads-Up à la River. Joueur-A déclare “quarante-deux mille” mais ne pose qu'un jeton de 5000. Tout le monde à la table n'a pas entendu l'annonce. B pose 5000 pour payer. A l'abattage le joueur-A a la meilleure main. Les critères de décision sont mitigés : la parole a été faite en premier sans être claire. Le jeton semblait montrer une mise de 5000. Dans ce type de situation confuse et contradictoire, le TD rendra la décision la plus équitable possible au regard de la règle 1.



Règle 43 : Montant de la relance.

“La plus grosse mise ou relance complète effectuée dans le tour d'enchère en cours”.

Cette phrase se réfère à la plus grosse mise ou “dernier incrément autorisé” par un joueur précédent dans le tour en cours. Par “tour en cours”, on désigne : Pré-flop, Flop, Turn et River dans les jeux avec bord, et les 3^e - 4^e - 5^e - 6^e - 7^e street dans les jeux de type 7-cards Stud.

Exemple 1 : NLHE, Blinds 100-200. Après le Flop, Joueur-A ouvre à 600, B relance de 1000 pour un total de 1600, C sur-relance de 2000 pour un total de 3600. Si D veut relancer, il doit tenir compte de la “plus grosse relance du tour en cours”, soit 2000. LA relance de D devra être au total de 5600 minimum. Notez que la relance minimale de D n'est pas de 3600 (totale de la mise de C), mais seulement 2000, la relance ajoutée par C.

Exemple 2 : NLHE, Blinds 50-100. Préflop, joueur-A est premier de parole et fait tapis pour un total de 150 (soit une augmentation de la mise de 50). Nous avons une blind de 100 et une mise à tapis qui équivaut à une relance de 50. La “plus grosse mise ou relance du tour en cours” est 100. Si B veut relancer, il doit relancer au moins de 100 pour un total de 250.

Exemple 3 : NLHE, Blinds 100-200, à la Turn, joueur-A mise 300, B sort deux jetons de 500 pour un total de 1000 (relance de 700). Pour suivre C doit payer 1000, s'il veut faire une relance, elle doit être "au moins la plus grosse mise ou relance du tour en cours", soit 700 la relance de B. La relance minimale de C serait de 700 pour un total de 1700.

→ La relance minimale **n'est pas** la mise totale de B (1000).

Exemple 4-A : NLHE, Blinds 25-50. Joueur-A relance de 75 pour un total de 125. Notez que 125 correspond à 50 de mise plus 75 de relance. La prochaine relance dans ce tour doit être au moins “de la plus grosse mise ou relance du tour”, soit 75. B fait une relance minimum pour un total de 200. C relance en suite de 300 un total de 500. Nous avons une mise de 50, deux relances de 75 et une relance de 300 soit un total de 500. Si D veut faire une relance, elle doit être au moins de la taille de la plus grosse mise ou relance, soit 300. La relance totale minimum sera de 800.

Exemple 4-B : NLHE, Blinds 25-50, Joueur-A relance de 450 pour un total de 500, B et C ont tous deux payé. Il y a une blind de 50 et une relance de 450. La relance doit être au moins de la taille de la plus grosse mise ou relance du tour en cours", soit 450 la relance de A. C'est donc 500 pour suivre, et au minimum 950 au total pour sur-relancer.



Règle 45 : Mise avec plusieurs jetons

A) "Si vous faites face à une mise, à moins d'annoncer au préalable, relance ou tapis, une mise avec plusieurs jetons (même si ce sont vos derniers jetons) est un call si chaque jeton est nécessaire" ; c'est-à-dire que retirer un jeton de plus petite valeur, laisse moins que le montant du call.

B) Si" tous les jetons ne sont pas nécessaires pour le call ; c'est-à-dire qu'en retirant un jeton de la plus petite valeur il reste au minimum le montant de la mise précédente".

- 1) S'il reste des jetons au joueur, le pari est régi par la règle des 50% ([règle 43](#))
- 2) Si le joueur mise ses derniers jetons, il est à tapis, qu'il ait atteint ou non le seuil de 50%.

Exemple 1 : Aucun jeton ne peut être retiré sans que le montant soit inférieur au call.

1-A : Joueur-A ouvre au Flop de 1200, B pose silencieusement deux jetons de 1000. C'est un call, car en retirant l'un des jetons, il reste moins de 1200.

1-B : NLHE, blinds 250-500. Préflop, le premier joueur relance de 600 pour un total de 1100. Le joueur suivant pose silencieusement un jeton de 500 et un de 1000. C'est un call, car en retirant l'un des jetons, il reste moins de 1100, le montant à payer.

Exemple 2 : cas Identique à l'exemple 1-B ci-dessus, sauf que le 2e joueur pose un jeton de 1000 et cinq de 100 sans rien annoncer. Quatre jetons de 100 sont inutiles pour faire le call à 1100. La mise sera soumise à la règle des 50% ([règle 43](#)) : la relance minimum est de 600, 50% de 600 fait 300, en conséquence, si le joueur met 1400 ou plus, il devra faire une relance complète pour un total de 1700 (1100+600). Dans cet exemple, le joueur a avancé 1500, il devra relancer.

Exemple 3 : cas identique à l'exemple 2 ci-dessus, sauf que le 2e joueur pose un jeton de 1000 et trois de 100 sans rien annoncer. Deux jetons de 100 sont inutiles pour faire le call à 1100, conformément à la [règle 43](#), comme le joueur a mis moins de 50% de la relance minimum, sa mise sera un call, et deux jetons de 100 lui seront rendus.

Exemple 4 : mise de jetons multiples à tapis.

- A) Si tous les jetons sont nécessaires pour effectuer le call, traitez cela comme un joueur qui n'est pas à tapis (exemple 1 ci-dessus).
- B) Si le retrait d'un jeton de plus petite valeur laisse au moins le montant de call, le joueur sera à tapis, que le relance atteigne ou non 50% de la relance minimum.

Exemple 4-A : Joueur-A ouvre à 1400, B (à qui il reste de nombreux jetons) avance un jeton de 1000 et trois de 500, sans rien annoncer. Il s'agit d'une relance minimale obligatoire à 2800, en application de la règle des 50% (1400 + 50% = 2100).

Exemple 4-B : même ouverture à 1400, B avance un jeton de 1000 et deux 500. Il s'agit d'un call, la relance étant inférieur au seuil de 50% (2100).

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

↴

Règle 46 : Mise précédente restée devant un joueur

Exemple de situations :

Situation 1 : les jetons précédents ne suffisent pas à couvrir le call ET sont laissés seuls.

NLHE 25-50, la BB pose deux jetons de 25, le bouton relance au total 600 (550 + la BB).

- 1) Ajouter un jeton de grosse valeur est un call (déposez un jeton de 1000 sur les deux 25).
- 2) Ajouter plusieurs jetons est un call si tous les jetons ajoutés sont nécessaires pour payer :
 - a) Poser deux jetons de 500 sur les deux 25 ;
 - b) Déposer un jeton de 100 et un de 500 sur les deux 25.

Dans ces deux exemples, tous les jetons ajoutés, combinés avec les jetons précédents, sont nécessaires pour faire le call.

3) Ajouter plusieurs jetons est une mise à jetons multiples (cf. [règle 45](#)) si l'un des plus petits jetons ajoutés n'est pas nécessaire pour faire le call (poser un jeton de 1000 et un 500 sur les deux 25 est une mise totale de 1550). Selon la règle 45, une mise silencieuse de plusieurs jetons est une relance si elle atteint le seuil de 50% ; sinon, c'est un call.

Situation 2 : Le montant des jetons précédents couvre le montant du call, ajouter un jeton est une mise à jetons multiples (cf. [règle 45](#)). NLTH 50-100, la BB pose un jeton de 1000. Relance Pré-flop à 700 (600 + la BB). Le jeton de 1000 de la BB couvre la relance, ajouter un jeton est une mise de l'ensemble des jetons (cf. [règle 45](#)).

Situation 3 : Les jetons précédents sont tous retirés :

- 1) Reprendre tous les jetons et poser un jeton de grosse valeur est un call (retirez les deux 25, et poser un de 1000).
- 2) Reprendre tous les jetons et poser plusieurs jetons est une mise à jetons multiples (retirer deux 25, poser deux autres jetons ou plus).

Situation 4 : Reprendre une partie des jetons de la mise précédente

1) Reprendre une partie des jetons (retirer un 25 en laissant l'autre et ajouter de nouveaux jetons) est une mise à jetons multiples ([règle 45](#)) inférieur à 50% c'est un call sinon, c'est une relance.

Situation 5 : d'autre part, le geste de rassembler puis de pousser ou d'envoyer tous ses jetons devant soit, peut s'interpréter comme l'intention de miser l'ensemble des jetons (cf. [règle 45](#)).

↴

Règle 47 : Relance bloquée et relance autorisée

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

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

L'action revient à A qui fait face à une relance totale de 100, qui est une relance complète, la relance est donc possible, il a le choix ici entre : fold, call et raise. Ni l'incrément de 25 fait par B ni celui de 75 de D ne sont des relances valides, mais le cumul des deux constitue une relance complète et donne le droit de sur-relancer (le joueur-A fait face à une relance valide lorsque l'action lui revient).

Exemple 1-A : A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, joueur-A paye juste 200 (100 de plus pour lui), la parole revient à C qui est face à un incrément de 75 ayant déjà misé 125, face à la mise totale de 200, il ne peut pas relancer, vu que 75 n'est pas une relance valide. S'il avait été face à un total de 225, il aurait pu relancer. Face à un total de 200, il ne peut que payer ou passer.

Exemple 1-B : A la fin de l'exemple 1 ci-dessus, joueur-A relance de 100 de mieux pour un total de 300. Joueur-C qui a déjà payé 125, fait maintenant face à une mise totale de 300, soit 175 de mieux, 175 est supérieur à une relance complète. C ayant déjà agi, "fait face à une relance valide", il a maintenant le droit de sur-relancer, les choix possibles sont : passer, payer ou relancer.

Exemple 2 : plusieurs all-in de petits tapis, la relance minimum est égale à la dernière mise ou relance valide.

NLHE, blinds 50-100. Post Flop Joueur-A ouvre à 300, B fait tapis pour un total de 500, C fait tapis à 650, D fait tapis à 800, E paye les 800.

Quelle est maintenant la relance minimum ? La mise d'ouverture à 300 définit la relance initiale. Aucun joueur à tapis n'ayant fait une relance supérieure, la relance minimum reste 300.

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

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

NLHE, blinds 2000-4000. Pré-flop : Joueur-A paye les 4000 de la BB. B passe et C fait tapis pour un total de 7500 (soit 3500 en plus des 4000 de la BB). Les autres joueurs passent y compris la SB.

Exemple 3-A : C'est 3500 de plus pour le joueur en BB qui n'a pas encore joué. Il peut soit passer, juste payer les 3500 ou relancer d'au moins 4000 de plus pour un total de 11 500.

La BB suit et c'est au joueur-A de jouer, il a déjà agi et fait face à une relance de 3500 qui n'est pas une relance complète. De ce fait A ne peut que passer ou suivre les 3500, il ne peut pas relancer car il n'est pas face à une relance valide.

Exemple 3-B : Le joueur en BB relance du minimum 4000, pour un total de 11500. Pour joueur-A la relance est maintenant de 7500. Cette relance étant supérieure à la relance minimum valide, elle lui permet de sur-relancer, il peut maintenant, passer, payer ou relancer.

↴

Règle 51 : Mise insuffisante à son tour de parole

Exemple 1 : NLHE, blinds 1000-2000. Post Flop, joueur-A ouvre à 2000, B relance à 8000, C avance 2000 sans annonce. C a sous-estimé la mise de B. En application de la règle 51-B, 8000 n'est pas la mise d'ouverture et il y a plus de 2 joueurs dans le coup, le TD devra décider si joueur-C doit compléter le call à 8000 ou s'il est autorisé à laisser les 2000 dans le pot et passer.

Exemple 2 : NLHE, blinds 1000-2000. Post Flop il reste 4 joueurs. Joueur-A ouvre à 8000. B avance 2000 sans annonce. En application de la règle 51-B, joueur-B a sous-estimé la mise d'ouverture, il doit compléter son call à 8000,

Exemple 3 : NLHE, blinds 1000-2000. Post Flop, A ouvre à 2000, B relance 8000, C annonce "payé" (ou "call"). En application de la règle 51-A, le joueur-C a fait une annonce verbale à son tour de parole, il doit payer la mise totale de 8000.

↴

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

Exemple 1 : PLO, blinds 500-1000. Au Flop le pot totalise 10500. Joueur-A veut miser le pot et demande un compte au croupier qui répond "neuf mille cinq cents". A pose 9500. B passe et C paye les 9500. Une action substantielle a eu lieu après la mise initiale erronée. Le croupier réalise alors que le montant du pot est de 10500. Le montant indiqué était inférieur au pot et qu'il a eu une action substantielle, la mise de 9500 est contraignante et ne sera pas modifiée.

Exemple 2 : Contexte identique à l'exemple 1 ci-dessus, joueur-B passe, à ce moment-là le croupier réalise que la mise "pot" aurait dû être de 10500. L'erreur ayant été remarquée avant une action substantielle, A doit compléter sa mise pour un montant total de 10500.

Exemple 3 : PLO, blinds 500-1000. Au Flop, le pot totalise 10500. Joueur-A demande le montant du Pot. Le croupier annonce “onze mille cinq cents”. A mise 11500. B passe, C et D payent 11500. Avant de brûler une carte et de sortir la Turn, le croupier se rend compte de son erreur, la mise initiale est supérieure au montant du pot. Bien qu’il y ait eu une action substantielle, la mise est invalide, elle sera réduite à 10500 pour tous les joueurs ayant payé les 11500.

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



Règle 53-A : Action prématurée

Exemple 1 : NLTH blinds 50-100. Après le Flop, le siège 3 ouvre à 300, le siège 4 passe, alors que l’action est au siège 5, le siège 6 déclare avant son tour “relancer à huit cents”.

En premier lieu l’action revient au bon joueur (siège 5) qui fait face à une mise de 300.

- Si le joueur au siège 5 paye ou passe, l’action (mise de 300) n’a pas changé et la relance prématurée du siège 6 est contraignante (relance à 800).
- Si le joueur au siège 5 relance (par exemple 600 au total), l’action pour le siège 6 est passée de 300 à 600. L’action a changé, le joueur en siège 6 peut récupérer sa mise de 800, il a tous les choix possibles : passer, payer 600, relancer à 900 ou plus.

Exemple 2 : NLTH blinds 50-100. Après le Flop les sièges 3 et 4 “check”, alors que l’action est au siège 5 le siège 6 déclare “check”.

En premier lieu l’action revient au bon joueur (siège 5) qui n’est pas face à une mise.

- Si le siège 5 check, l’action (check) n’a pas changé et le check anticipé du siège 6 est contraignant, il ne peut être changé.
- Si le joueur au siège 5 mise (par exemple 300), l’action pour le siège 6 est passée de check à ouverture à 300. L’action a changé, le siège 6 a tous les choix possibles : passer, payer 300, ou relancer de 600 ou plus.



Règle 53-B : Action substantielle anticipée

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

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

Exemple 1 : NLHE, blinds 100-200. Le joueur UTG au siège 3 relance 600. Le joueur au siège 4 réfléchit encore, lorsque le siège 5 paye les 600 avant son tour. Le siège 6 réfléchit un instant et passe. Il y a maintenant deux joueurs ayant agi avec des jetons impliqués à la gauche du siège 4. Ce qui est une action substantielle (cf. [règle 36](#)). De plus, le joueur au siège 4 a eu un temps suffisant pour s’exprimer et signaler qu’il a été oublié. Le call OOT du siège 5 est désormais contraignant en raison de l’action substantielle OOT, ainsi que le fold du siège 6 ([règle 58](#)).

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

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

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

