



RÈGLEMENT OFFICIEL

0. LES RÉFÉRENCES INTERNATIONALES

- 0.1. Ces règles ne concernent que la seule variante du **Texas Hold'em no Limit**. Les nuances propres aux phases avec ou sans croupier seront précisées. La majorité des références sont internationales. Elles proviennent, entre autres, des dernières mises à jour du **TDA (Tournament Directors Association)**, des règles mises à jour des grands tournois internationaux ainsi que de la jurisprudence des cas particuliers pour les règles avec croupiers et de sites locaux américains pour quelques règles particulières sans croupier.
- **Rappel** : Ces règles internationales comportent des différences avec les règles « maison » (house rules) des cercles et des casinos et encore plus lorsqu'il s'agit des parties d'argent (cash games).

CASINO GOLDEN PALACE BOULOGNE-SUR-MER
Place de la République, 62200 Boulogne-sur-Mer - Tél.: 03 59 61 27 92
Ne pas jeter sur la voie publique.



1. LES RÈGLES GÉNÉRALES

- **1.1. LA RÈGLE D'OR :** Le directeur de tournoi et ses assistants se réservent le droit de sanctionner toute action nuisant selon eux au bon déroulement du tournoi ou au confort de ses participants. Ils se basent pour ce faire sur leur propre jugement en utilisant le bon sens et la justice comme critères prioritaires de leurs décisions. Pour respecter ces critères, certaines circonstances particulières peuvent parfois imposer aux responsables de prendre une décision allant à l'encontre des règles écrites. Les décisions du directeur de tournoi sont définitives et sans appel.
- **1.2. L'ACCEPTATION DES RÈGLES :** Le fait de s'asseoir à la table d'un tournoi implique de la part des participants une acceptation tacite de l'ensemble des règles écrites et de toutes les décisions qui seront prises par le directeur de tournoi et par ses assistants. Aucune réclamation envers un organisme extérieur ne sera ainsi recevable. Outre la qualification, la participation au Festival implique donc l'acceptation sans réserve du présent règlement.
- **1.3. DROIT À L'IMAGE ET DIFFUSION :** Les joueurs acceptent de céder leur image sans aucune contrepartie ou rémunération. Leur image pourra être utilisée sur tous supports. Ils s'engagent à ne pas intenter d'action à ce sujet contre les organisateurs du Festival. Les joueurs acceptent sans réserve la diffusion des résultats de tous les tournois aux organismes spécialisés collecteurs de données.
- **1.4. LES CHANGEMENTS DE PROGRAMME :** Les organisateurs se réservent le droit d'annuler ou de modifier tout ou partie de l'événement à leur seule et entière discrétion s'ils estiment qu'il en va de l'intérêt général.
- **1.5. L'IDENTIFICATION :** Tous les joueurs ont la responsabilité de posséder un justificatif d'identité valide avec photo ainsi que leur convocation pour prendre leur place à chaque départ du tournoi principal (main event) ou d'un tournoi annexe (side event). Tout joueur utilisant un justificatif d'identité frauduleux sera disqualifié du tournoi.
- **1.6. LES MINEURS :** Les mineurs ne peuvent participer aux tournois ni être présents dans l'établissement d'accueil du Festival.
- **1.7. LE TIRAGE AU SORT :** En début de chaque tournoi ainsi qu'au début de certaines tables finales, les places sont attribuées aléatoirement quelle que soit la méthode employée (logiciel ou tirage manuel).

- **1.8. LES PERSONNES HANDICAPÉES :** Toutes accommodations par rapport à l'organisation officielle pourront être prises par les managers pour favoriser le confort des personnes handicapées.
- **1.9. LES RETARDS :** Les tournois accorderont un nombre prédéterminé de rounds de retard maximum aux joueurs pendant lesquels leurs blinds ne seront pas prélevées (full stack).
- **1.10. LE RE-ENTRY :** Les joueurs reçoivent une quantité identique de jetons. Un joueur éliminé peut se réinscrire (re-entry) sur le même tournoi selon les règles prédéfinies par le directeur de tournoi. S'il n'a plus de jetons après le nombre de re-entry utilisé, il est donc définitivement éliminé. Un joueur ne peut être assis à deux tournois en même temps. Dans ce cas, il se verra immédiatement éliminé du second tournoi et sanctionné d'une suspension d'un tour de table minimum dans l'autre.
- **1.11. LE FREEZEOUT :** Les joueurs reçoivent une quantité identique de jetons. Un joueur éliminé ne peut pas se réinscrire (re-entry) sur le même tournoi ni se recaver (rebuy). S'il n'a plus de jetons, il est donc définitivement éliminé. Un joueur ne peut être assis à deux tournois en même temps. Dans ce cas, il se verra immédiatement éliminé du second tournoi et sanctionné d'une suspension d'un tour de table minimum dans l'autre.
- **1.12. LE MINIMUM DE JOUEURS PAR TABLE :** Que cela soit au début du tournoi ou au retour d'une pause, le jeu commence à chaque table à partir de 3 joueurs assis. Lors d'une reprise, tous les sacs sécurisés peuvent aussi commencer à être ouverts à partir de 2 joueurs assis et le jeu peut commencer.
- **1.13. LE PRIZE-POOL (Total des prix) ET LE PAYOUT (Répartition des prix) :** Le Prize-pool et le Payout définitif seront établis et communiqués aux joueurs à la fin de la période d'enregistrement officielle. Les prix ne sont pas transférables.
- **1.14. LA LANGUE UTILISÉE :** La seule langue autorisée en table est le français. Seules les annonces officielles pendant le jeu peuvent être en français ou en anglais.

2. LA DONNE

- **2.1. LE TIRAGE AU SORT DU BOUTON** : En début de tournoi, le bouton sera tiré au sort par un des croupiers et sera appliqué à toutes les tables dès le début du tournoi.
- **2.2. LES CROUPIERS** : Les croupiers mélangent et donnent les cartes selon une procédure établie par le directeur de tournoi (Par exemple : 1 x Salade (wash) + 2 x brassages (riffle) + 1 effeuillage (strip cut) + 1 brassage (riffle) + coupe (cut)).
- **2.3. LES CARTES RETOURNÉES** : Une carte retournée est déclarée morte uniquement si cela est du seul fait du croupier et ceci même si la carte touche la main du joueur pendant la donne. Dans les rares cas contraires (mouvement intempestif ou jugé volontaire du joueur), la carte est vivante et doit être jouée. Le joueur concerné par une carte déclarée morte ne peut pas choisir de la garder. La donne continue normalement jusqu'à la fin et une ultime carte (celle qui devait être la première carte brûlée) est donnée au joueur concerné en échange de sa carte retournée. Cette dernière est placée (toujours visible) sur le paquet et sera la première carte brûlée avant le flop. Une fois brûlée, cette carte est à nouveau jetée face cachée sur la table pour éviter toute confusion avec le Board. Il est donc tout à fait possible dans certains cas que le dernier joueur servi (le donneur en l'absence de croupier) reçoive ainsi deux cartes à la suite.
- **2.4. LES CARTES TOMBÉES DE LA TABLE** : Une carte tombée de la table du fait du donneur est toujours considérée retournée et morte (même si elle est face cachée au sol et que personne ne l'a vue). Si elle est tombée du fait du joueur, elle doit être jouée.
- **2.5. LA CARTE MORTE MÊLÉE À LA MAIN** : Si un joueur mêle une carte morte (retournée par le donneur ou tombée par terre par exemple) à son autre carte de telle manière que la carte vivante ne peut plus être clairement identifiée, l'ensemble de sa main est alors considéré comme morte mais les autres joueurs continuent le coup.
- **2.6. LES FAUSSES DONNES GÉNÉRALES** : Les cas de fausse donne (« misdeal ») :
 - La toute 1ère ou 2ème carte est retournée.
 - Une seconde carte est retournée.
 - Mauvais ordre de donne.
 - Nombre incorrect de cartes.

- **Exceptions :** Si une troisième carte en est donnée au petit blind sans être vue et avant toutes actions substantielles, elle est reprise, dévoilée et sera la carte brûlée. Si une seule carte est donnée au bouton, la main sera complétée d'une deuxième carte, même après des actions substantielles mais avant toute action du joueur en question. Aucune fausse donne ne peut être annoncée sur un acte volontaire d'un joueur, ce joueur seul sera hors du coup.
- **2.7. LES CARTES FLASHÉES :** Si une carte distribuée est annoncée « vue » ou « flashée » par un autre joueur malgré le fait qu'elle soit retombée face cachée, seul son propriétaire peut décider de la refuser en l'annonçant clairement avant même de la toucher. S'il ne la conserve pas, elle est considérée comme une carte retournée par le donneur et est effectivement retournée et déclarée morte. S'il a touché la carte avant d'annoncer qu'il la refuse, il doit la garder. Si le propriétaire d'une carte annoncée « flashée » la garde (de gré ou de force), il n'est absolument pas tenu de la montrer. La personne ayant estimé avoir vu la carte n'est ni tenue ni interdite de dire ce qu'elle a vu ou cru voir. En présence d'un croupier, seul ce dernier peut déclarer d'office une carte « flashée », cette carte est donc retournée et déclarée morte. En présence d'un croupier, un joueur ne peut lui-même se déclarer une carte « flashée ».
- **2.8. LES CARTES À L'ENVERS :** Toute carte apparaissant directement face visible dans le paquet (boxed card) doit être clairement montrée à tous les joueurs puis être mise de côté pour le reste du coup. Bien que pouvant influencer tactiquement la fin du coup, elle ne doit en rien modifier la donne et doit être considérée « comme une feuille morte » découverte au milieu du paquet. Une deuxième carte à l'envers (ou plus) annule le coup quand des enchères sont encore possibles. Un coup annulé doit être intégralement rejoué et toutes les mises doivent être rendues à leurs propriétaires. Si plus aucune enchère n'est possible (tapis payé), toutes les nouvelles cartes à l'envers doivent être ignorées comme indiqué au début de la règle et le board développé jusqu'au bout.
- **2.9. LE PAQUET IRRÉGULIER :** Toute irrégularité flagrante découverte dans le paquet pendant le jeu (carte double, carte manquante, carte différente) annule le coup. Tous les coups précédents sont validés car définitivement terminés et aucun recours n'est possible. Un coup annulé doit être intégralement rejoué et toutes les mises doivent être rendues à leurs propriétaires.

- **2.10. LES ACTIONS APRÈS UNE FAUSSE DONNE :** Si des actions substantielles ont lieu avant que la fausse donne ne soit constatée, le jeu continue tel quel mais uniquement avec les joueurs non concernés directement par la fausse donne et en l'absence de toute aberration.
- **2.11. LES ACTIONS SUBSTANTIELLES (ou Actions officielles) :** Une action substantielle consiste en deux actions dont au moins l'une des deux implique des jetons (bet, call ou raise) ou en trois actions quelconques en tout.
- **2.12. LES CARTES DES JOUEURS ABSENTS :** Si un joueur (ayant déjà été assis à la table) est absent : ses cartes lui sont distribuées mais sa main est déclarée morte s'il n'est pas assis lorsque la toute première carte est distribuée à la table. Les joueurs doivent être assis à leur place (ou à portée de main de leur chaise mais de manière ponctuelle et justifiée) lors de la distribution de la toute dernière carte pour ne pas voir leurs mains déclarées mortes. Le joueur dont la main est ainsi déclarée morte ne pourra pas voir ses cartes et elles seront jetées au rebut à la fin de la donne. Les éventuels blinds et antes lui seront prélevés.
- **2.13. LES JETONS DES JOUEURS QUI SE SONT ABSENTÉS :**
 - Si le joueur n'a rien annoncé ou a annoncé son retour futur : ses jetons restent sur la table et les blinds lui sont prélevés jusqu'à la disparition de son stack ou jusqu'à son retour. Il est recommandé aux joueurs qui s'absentent longtemps de laisser une identification à côté de leurs jetons.
 - Si le joueur a annoncé un départ définitif : la règle générale est de laisser ses jetons sur la table.
- **2.14. LE FLOP SANS CARTE BRÛLÉE :** Si 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 faces cachées et un manager tire au sort la première carte brûlée (celle avant le flop). Une troisième carte est rajoutée au flop.
- **2.14. LE FLOP SANS CARTE BRÛLÉE :** 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 sera la carte brûlée avant la turn.
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : 1 carte brûlée (celle avant

la turn). Ensuite les deux premières cartes brûlées sont remélangées faces cachées et un manager tire au sort la première carte brûlée (celle avant le flop), l'autre rejoignant le flop.

- **2.16. LE FLOP À QUATRE CARTES** : Si le flop est exposé avec 4 cartes :
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est connu : la quatrième du flop sera la carte brûlée avant la turn.
 - Si l'ordre d'apparition des cartes est inconnu : le flop à 4 cartes est remélangé faces cachées et un manager tire au sort la deuxième carte brûlée avant la turn.
- **2.17. LA TURN OU RIVER SANS CARTE BRÛLÉE** : Si la turn ou la river est exposée sans carte brûlée : cette carte devient la carte brûlée et la suivante (la vraie turn ou river) est exposée.
- **2.18. ERREURS MULTIPLES DE CARTES BRÛLÉES** : Sur toutes autres erreurs multiples et indiscernables concernant le nombre de cartes brûlées entre les différentes streets intervenant sur un board (après un tapis payé préflop par exemple) : hasard pour hasard (random for random) le board est maintenu.
- **2.19. LE FLOP PRÉMATURÉ** : Si le flop est exposé de manière prématurée : le flop seul est repris, remélangé, puis sera exposé sans brûler de carte (même si une seule carte a été dévoilée).
- **2.20. LA TURN PRÉMATURÉE** : Si la turn est exposée de manière prématurée : la turn seule est reprise, remélangée, puis sera exposée sans brûler de carte.
- **2.21. LA RIVER PRÉMATURÉE** : Si la river est exposée de manière prématurée : la river seule est reprise, remélangée, puis sera exposé sans brûler de carte.
- **2.22. LE BOARD PRÉMATURÉ** : Toute carte du board prématurée doit être reprise même si au final les joueurs oubliés passent (check ou fold). Dans tous les cas de cartes du board prématurées, les mises précédentes ne sont pas annulées.
- **2.23. LE BOARD ENLEVÉ PRÉMATURÉMENT** : Si le croupier retire le board prématurément et qu'il n'est plus clairement discernable, la main est terminée et le pot partagé (split) entre les derniers joueurs en lice.

- **2.24. LE PAQUET (DECK) DÉVOILÉ PRÉMATURÉMENT** : Si le paquet de cartes est accidentellement dévoilé, la main est terminée et le pot partagé (split) entre les derniers joueurs en lice.
 - **2.25. LE PAQUET (DECK) MÉLANGÉ PRÉMATURÉMENT** : Si le paquet de cartes est accidentellement mélangé, même avec le rebut, sans que le board ne soit touché, il est remélangé et coupé mais la main n'est pas annulée, même au milieu d'un tour d'enchères, et le coup continue.
 - **2.26. LES ACTIONS APRÈS UN FAUX BOARD** : Dans tous les cas d'un board incorrect (et en l'absence de toute aberration auquel cas la main est terminée), si la moindre action a lieu (un simple check par exemple) avant que l'erreur ne soit constatée : le board est maintenu. Le cas des joueurs oubliés sera alors traité en check ou main morte selon la situation (voir règles des joueurs oubliés).
 - **2.27. LES CHANGEMENTS DE CARTES** : Les cartes ne sont pas changées à la demande mais selon une procédure propre au tournoi ou en cas de détérioration.
-

3. LES CARTES MORTES

- **3.1. L'ACTION DE PASSER** : 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. Passer (ou « folder ») oblige aussi à jeter ses cartes faces cachées au milieu de la table de telle manière qu'elles ne puissent être vues.
- **3.2. LA MAIN JETÉE INDISCERNABLE** : Toute main jetée vers l'avant faces cachées et jugée indiscernable est déclarée morte. Dans certains cas (une faute adverse ou un acte prématuré alors qu'il restait un joueur à parler) et sur le seul jugement du directeur de tournoi ou de ses assistants, le joueur pourra récupérer ses dernières mises non payées ni relancées.
- **3.3. LA MAIN JETÉE DISCERNABLE** : Toute main jetée faces cachées vers l'avant, même jugée discernable, est déclarée morte. Dans certains cas (une faute adverse ou un acte prématuré après avoir misé et avoir été suivi ou qu'il restait un joueur à parler) et sur le seul jugement du directeur de tournoi ou de ses assistants, le joueur pourra récupérer sa main.

- **3.4. LES MAINS JETÉES PRÉMATURÉMENT SANS MISE :** La main jetée par inadvertance d'un joueur n'ayant rien misé mais qui pouvait checker, est déclarée morte et il sera pénalisé. Les mains des joueurs aux blinds jetées prématurément subissent la même règle et sont automatiquement déclarées mortes. S'il s'agissait de la grosse blind, le montant est perdu sans autre pénalité.
- **3.5. LA MAIN TUÉE ACCIDENTELLEMENT :** Est morte toute main ramassée ou jetée faces cachées accidentellement par le donneur ou un autre joueur. C'est au joueur lui-même de protéger ses propres cartes. Si elle est jugée discernable, elle peut éventuellement être récupérée sur le seul jugement du directeur de tournoi ou de ses assistants. Si un joueur s'est fait tuer sa main, il pourra récupérer ses dernières mises non payées ni relancées. Si la main a été tuée par un autre joueur, les cartes éventuelles de ce dernier seront déclarées mortes et il sera sanctionné à la fin de la main en cours.
- **3.6. LES APPAREILS ÉLECTRONIQUES :** Sera déclarée morte la main d'un joueur ayant communiqué avec une forme quelconque d'appareil électronique. L'encombrement des tables est laissé au libre jugement des organisateurs mais se limitera généralement à la taille d'un téléphone portable et les objets ne pourront être posés que sur le renfort extérieur autour de la table. Il sera demandé aux joueurs hors du coup et désirant téléphoner de s'éloigner de la table. Ces appareils ne devront créer ni nuisance ni avantage technique sur les autres joueurs. Aucun appareil électronique ne pourra être utilisé en table télévisée ou en table finale, même pour écouter de la musique.
- **3.7. LES AIDES TECHNIQUES ET AUTRES DOCUMENTS :** Un joueur avec une main vivante ne pourra consulter aucun document technique sous quelque forme que ce soit (téléphone, livre, fiche etc.) afin de préserver l'esprit du jeu et les délais. Cette faute sera sanctionnée après le coup mais la main reste vivante.
- **3.8. LES DÉLAIS ET LE TEMPS :** 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 30 secondes de réflexion dont les 10 dernières secondes seront décomptées. La main est effectivement morte si le joueur concerné n'a pas agi au moment précis où le manager commence à la déclarer morte (Il n'y a pas de « zéro »). Ce délai chronométré peut être demandé (« le temps » ou « time ») par n'importe quel joueur assis à la table (qu'il soit dans le coup ou non) ou par un manager mais jamais par un croupier.

- **3.9. LES ABUS SUR LES DÉLAIS :** Tout joueur abusant soit des délais, soit de la demande de délais, peut se voir infliger des sanctions.
-

4. LES CARTES DÉVOILÉES

- **4.1. ANNONCER OU EXPOSER SA MAIN :** 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). Cette faute sera sanctionnée après le coup mais la main reste vivante quelles que soient les conséquences.
 - **4.2. EXPOSER SA MAIN AU MILIEU DE LA TABLE :** Si le joueur dont c'est le tour de jouer après une mise expose sa main sans aucun commentaire au milieu de la table : il sera sanctionné après le coup pour avoir dévoilé son jeu prématurément mais son acte ne recevra aucune interprétation si aucune confusion n'a été créée. Le joueur devra simplement préciser ses intentions qui seront validées comme un fold ou un call. Dans les cas de confusions défavorisant les adversaires et de manière générale pour lutter contre ce type d'attitudes ambiguës, les managers pourront prendre une décision défavorisant le fautif.
-

5. LES BLINDS ET CHANGEMENTS DE PLACES

- **5.1. LE BIG BLIND ANTE :** Le joueur au gros blind devra aussi payer l'ante de la table dont le montant sera égal à celui du gros blind en cours. À 4 joueurs, le montant est égal au petit blind en cours. Si ce joueur n'a pas assez de jetons pour couvrir les deux montants, il devra en priorité payer le gros blind. Cette règle du big blind ante s'apply jusqu'au bout et donc aussi en cas de tête-à-tête final d'un tournoi.
- **5.2. LA MONTÉE DES BLINDS :** Lors d'un nouveau round, les nouveaux blinds doivent être appliqués dès que le niveau précédent est terminé sur le logiciel ou dès l'annonce faite. Si une nouvelle main est commencée par

erreur avec les blinds du niveau précédent : elle sera inchangée si des actions substantielles ont eu lieu.

- **5.3. QUAND COMMENCE UNE NOUVELLE MAIN :** Le coup suivant commence à un moment précis du mélange général (« shuffle ») des cartes : au moment du brassage (« riffle ») et non pas pendant la salade (« wash »). En l'absence de croupier et dans le cadre de la donne à deux paquets, le coup suivant commence toujours immédiatement après l'attribution du pot.
- **5.4. LE MAIN PAR MAIN :** Les tournois en self dealing ne stoppent pas le logiciel (la clock) pendant leurs phases de « main par main » sauf cas exceptionnels ou ponctuels et sur le seul jugement du directeur de tournoi et de ses assistants.
- **5.5. L'ORDRE DE FERMETURE DES TABLES :** L'ordre de fermeture des tables ainsi que le choix des tables vers lesquelles sont déplacés les joueurs suit une procédure préétablie par zone mais dont les joueurs ont le droit d'être informés.
- **5.6. L'ÉCART MINIMUM POUR ÉQUILIBRER :** Les tables sont équilibrées à partir de 3 joueurs d'écart entre deux tables et à partir de 2 joueurs d'écart selon un nombre de tables prédéterminé à la fin de chaque tournoi. Dès qu'une table en sous-nombre est en droit d'être équilibrée, la table joue jusqu'à ce que le big blind ait atteint une place vide puis stoppe et attend l'équilibrage (sauf accord unanime des joueurs pour continuer).
- **5.7. LE JOUEUR CHOISI POUR ÉQUILIBRER :** Quand un joueur d'une table doit être déplacé pour équilibrage, on choisit la future grosse blind.
- **5.8. LE JOUEUR DÉPLACÉ POUR ÉQUILIBRAGE :** Un nouveau joueur déplacé pour rééquilibrage doit être assis à la place libre la plus proche à gauche de la grosse blind (ou au gros blind si la place est libre). Il ne peut donc logiquement jamais se retrouver au petit blind.
- **5.9. LE JOUEUR DÉPLACÉ POUR FERMETURE :** Un joueur déplacé parce qu'une table a fermé peut se retrouver par le tirage au sort au bouton, au petit blind ou gros blind une seconde fois de suite (il venait d'être bouton, petit blind ou gros blind à la table précédente), aucune réclamation n'est possible.

- **5.10. LE BOUTON MORT :** Il sera utilisé le système du bouton mort (« dead button ») : c'est le gros blind qui avance systématiquement d'un joueur et entraîne le reste (petit blind et bouton) même si cela implique parfois l'absence de petit blind ou de joueur au bouton (bouton mort). Dans le cas de nouveaux arrivants à une table, le gros blind peut rester sur une place, voire même reculer d'une ou plusieurs places dans la mesure où il implique de nouveaux joueurs et que personne à la table ne reste deux fois de suite au petit blind ou au bouton.
- **5.11. LE DROIT AU BOUTON :** Quelles que soient les conséquences liées à la règle du bouton mort, on ne doit jamais enlever à un joueur qui était de petit blind le coup précédent le droit d'être dernier de parole le coup suivant. Cette règle est immuable et ne tolère aucune exception.
- **5.12. EXEMPLE DU PETIT BLIND QUI NE JOUE PAS :** Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et maintenant située entre bouton et petit blind ne joue pas ce coup pour respecter le droit au bouton. Le coup suivant, il peut jouer mais le bouton passe directement à sa gauche.
- **5.13. EXEMPLE DU PETIT BLIND QUI JOUE :** Un nouveau joueur qu'on assoit à une place précédemment occupée par le joueur au gros blind (et qui vient juste d'être éliminé) peut jouer immédiatement au petit blind puisque les deux règles d'avance du gros blind (à sa gauche) et de droit au bouton (à sa droite) sont respectées.
- **5.14. EXEMPLE DU BOUTON QUI PASSE UN JOUEUR :** Un nouveau joueur qu'on assoit à une place vacante le coup précédent et qui était située entre bouton et petit blind peut jouer immédiatement mais le bouton (et donc la donne) passe directement à sa gauche (toujours pour respecter le droit au bouton).
- **5.15. EXEMPLE DU BOUTON QUI JOUE :** Un nouveau joueur qu'on assoit à une place précédemment occupée par le joueur au petit blind (et qui vient juste d'être éliminé) peut jouer immédiatement au bouton puisque les deux règles d'avance des blinds (à sa gauche) et de droit au bouton (le joueur à sa droite a bien été au bouton le coup précédent) sont respectées.
- **5.16. LE JOUEUR DÉPLACÉ JOUE DE SUITE :** Dans tous les cas où il peut jouer, un nouveau joueur à la table reçoit des cartes dans la simple mesure où la donne n'a pas commencé et cela même si le mélange et les mises initiales sont terminés. Il devra bien sûr s'acquitter de ces mises, quitte à les

- repositionner correctement entre les joueurs.
 - **5.17. LE PETIT BLIND ABSENT** : Si le nouveau petit blind est absent (l'ancien gros blind vient d'être éliminé) : il n'y a pas de petit blind. Le coup suivant, le bouton sera positionné sur la place vide (bouton mort).
 - **5.18. LE BOUTON ABSENT** : Si le nouveau bouton est absent (par exemple l'ancien petit blind vient d'être éliminé), il s'agit du bouton mort : le joueur à droite du bouton bénéficie simplement de la position. Dans cet exemple et en l'absence de croupier : l'ancien donneur redonne une seconde fois car ce ne sont jamais les joueurs aux blinds qui donnent les cartes.
 - **5.19. LES ERREURS DE BLINDS** : Si les blinds ont sauté ou doublé une place mais que les joueurs le réalisent trop tard (actions substantielles) : le jeu continue et les blinds suivants avanceront normalement pour ne pas créer de situations plus confuses. Les joueurs doivent rester attentifs à la progression des blinds.
 - **5.20. LE BOUTON EN TÊTE À TÊTE** : En tête-à-tête, il y a inversion : le bouton mise le petit blind (et parle en premier avant le flop) et l'autre joueur mise le gros blind (et parle en premier après le flop).
 - **5.21. LE PASSAGE EN TÊTE À TÊTE** : Au moment du passage en tête-à-tête, on applique la règle du « bouton mort » : le gros blind doit avancer et l'autre joueur passe au bouton et mise le petit blind même si cela engendre une répétition.
-

6. LES ACTIONS ET LES RELANCES

- **6.1. LES ACTIONS DEBOUT** : Il sera demandé aux joueurs de rester assis tant qu'ils ont une main vivante et que des actions sont encore possibles. Un joueur ne peut agir qu'assis. Toute action déclarée debout ne sera pas prise en considération et tout abus pourra être sanctionné.
- **6.2. MISER SES JETONS** : Les mises doivent être faites clairement vers l'avant, à une distance accessible et facilitant le bon déroulement du jeu mais sans atteindre ni approcher le pot central. Un joueur misant volontairement de manière gênante pour le bon déroulement du jeu sera sanctionné.

- **6.3. LA PAROLE ENGAGE LE JOUEUR :** Toute annonce verbale officielle engage son auteur et devient obligatoire. En cas de désaccord sur ce qui s'est passé et en l'absence de croupier, les témoignages pourront éventuellement être pris en compte par les managers mais ce sont surtout les actes (où sont les cartes, où sont les jetons) qui seront déterminants.
- **6.4. LES PAROLES ET ACTIONS INCORRECTES :** Il est de la responsabilité des joueurs eux-mêmes de rendre tous leurs actes clairement compréhensibles par les autres. Toute action ou parole sortant du strict cadre des règles sera, de manière générale, considérée comme nulle. Exceptions : Sans mise préalable, un « Call » sera considéré comme un « Check » et un « Raise » comme une mise d'ouverture. Après des mises, un « check » sera changé au choix en « Fold » ou en « Call » mais ne pourra être changé en « Raise ». Néanmoins, tout joueur agissant ou parlant en dehors du cadre des actions officielles du poker prend le risque de voir les managers, en décision finale, interpréter son acte ou ses paroles d'une manière différente de celle qu'il avait prévue.
- **6.5. LES ACTIONS ACCEPTÉES :** Toute action mal interprétée (même par un croupier) n'engage pas son auteur. Toute erreur sur le comptage d'une mise n'enlève en rien les responsabilités des joueurs suivants. C'est aux joueurs suivants de vérifier l'exactitude des informations données en amont et ils restent responsables de leurs actions. Le directeur de tournoi pourra dans quelques rares cas et sur son seul jugement, utiliser ici la règle n°1 à l'avantage du joueur trompé par les informations.
- **6.6. LE TAPIS PAYÉ AVEC JETONS NON VISIBLES :** Si un tapis est payé et qu'un ou plusieurs jetons additionnels sont retrouvés après, le directeur de tournoi établira s'il s'agit d'une action acceptée (le montant total sera mis en jeu) et dans le cas contraire (montant conséquent ou jetons cachés), la différence ne sera à l'avantage que du joueur ayant suivi le tapis (il pourra gagner le montant total s'il le couvre mais ne pourra perdre que le montant initial).
- **6.7. TAPER SUR LA TABLE :** À partir du flop, taper plusieurs fois sur la table avant toute enchère signifie « parole » (ou « check »). Ce geste ne signifie pas l'acte de passer (ou « fold »). Taper plusieurs fois la table ne signifie donc strictement rien après des blinds ou des mises.
- **6.8. JOUER IN THE DARK :** Miser avant l'arrivée des cartes du board (« in the dark ») est autorisé sans aucune limite quant au nombre de joueurs s'y risquant et au nombre de tours d'enchères ainsi déclarés. En cas de

désaccord sur ce qui a été annoncé : seules seront prises en compte les annonces confirmées par le croupier. En cas de désaccord et en l'absence de croupier, le manager tiendra compte (ou non) selon son libre jugement des témoignages pour officialiser un nombre choisi d'annonces avant l'arrivée du board.

- **6.9. LA MISE MINIMUM** : Toute mise d'ouverture avant ou après le flop doit être au moins égale au gros blind en cours.
- **6.10. LA RELANCE CORRECTE** : Une relance doit être faite :
 - Soit en misant sur le tapis le montant total et en une seule fois.
 - Soit en annonçant clairement le montant total avant de la placer sur le tapis.
 - Soit en annonçant clairement « relance » ou « raise » avant de procéder à l'un des deux actes précités. L'annonce « relance » seule suivie d'actions prématurées par les joueurs suivants et ceci avant même qu'un montant total ne soit annoncé implique définitivement (et pour tous les cas) au moins une relance minimum.
- **6.11. LE MONTANT TOTAL** : Si le montant seul est annoncé, toute formule composée sera traduite par la somme totale (ex : « plus 4000 » ou « relance de 4000 » sera traduit par le manager en mise totale « 4000 »). De même, une annonce de montant abrégé du style « 5 » sera toujours interprétée par le plus gros montant possible sans dépasser le pot total (ex. sur des Blinds 200-400 et pot de 4900 : « 5 » sera interprété comme 500). Toute annonce incorrecte et répétitive de montant pourra être sanctionnée.
- **6.12. LA RELANCE MINIMUM** : Toute relance doit comporter une valeur ajoutée au moins égale à la valeur ajoutée précédente (et cette valeur ajoutée ne doit jamais être inférieure au gros blind en cours). Exemple : ouverture à 100, relance à 300, sur-relance minimum à 500. Dans le cadre d'une relance après les blinds, le petit blind n'est pas pris en compte dans la formule et seul le gros blind est considéré comme une première mise dans sa totalité. Exemple : Blinds 50-100, relance minimum 200 (et non 150).
- **6.13. LE TAPIS PREFLOP INFÉRIEUR AU GROS BLIND** : 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. Exemple : Gros blind à 100, tapis à 30, suivi à 100 ou

relance minimum à 200.

- **6.14. LE TAPIS PREFLOP INFÉRIEUR À LA RELANCE MINIMUM :** Si un joueur n'a pas assez pour relancer préflop du double du gros blind, 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 (puisque la valeur ajoutée est inférieure au gros blind). Exemple : gros blind à 100, tapis à 130, suivi à 130 ou relance minimum à 230.
- **6.15. LE TAPIS POSTFLOP INFÉRIEUR AU GROS BLIND :** Après le flop, si un joueur n'a pas assez pour ouvrir à hauteur du gros blind, 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 (puisque la valeur ajoutée est inférieure au gros blind). Exemple : gros blind à 100, tapis à 30, suivi à 30 ou relance minimum à 130.
- **6.16. LES MISES INSUFFISANTES AVEC ANNONCE VERBALE :** Si une mise insuffisante est faite par erreur mais avec une annonce verbale officielle (par exemple « je suis » ou « je relance »), l'action annoncée sera imposée au joueur. Une relance annoncée mais insuffisante obligera le joueur à compléter à hauteur de la relance minimum. Attention : il existe une jurisprudence (« le gross misunderstanding ») qui permet au directeur de tournoi d'autoriser dans de très rares cas un joueur à n'abandonner que sa mise insuffisante si, de toute évidence, il y a eu confusion sur l'annonce d'un montant très largement supérieur et l'éliminant directement du tournoi.
- **6.17. LES MISES INSUFFISANTES SANS ANNONCE VERBALE :** Si une mise insuffisante est faite par erreur mais sans annonce verbale officielle (par exemple des jetons posés en silence ou un montant annoncé seul), les conséquences dépendront du type de mise :
 - Mise d'ouverture insuffisante (« underbet ») : s'il s'agit d'une ouverture insuffisante, le montant doit être aligné sur le gros blind (que nul n'est censé ignorer).
 - Mise pour suivre insuffisante (« Undercall ») : les montants annoncés ou déjà placés sur la table devront y rester. S'il jouait en tête-à-tête ou après une mise d'ouverture sans relance, le joueur devra compléter pour suivre (call). Le gros blind est considéré comme une mise d'ouverture. Le « Gross Misunderstanding » de la règle 6.16 peut aussi être appliqué. S'il s'agissait d'un coup multiple avec relances, le joueur aura seulement le choix entre compléter pour suivre (call) ou passer (fold) en abandonnant ses jetons. Si cette erreur a des conséquences

graves (comme de faire exposer une main adverse), les managers peuvent imposer au fautif de compléter la mise pour suivre.

- Relance insuffisante (« underaise ») : le complément sera imposé au joueur s'il avait atteint 50% du montant de la relance minimum. Dans le cas contraire, il sera contraint de simplement suivre (call). Tenir compte avant cela des règles du jeton unique et des jetons multiples (voir en fin de chapitre).

- **6.18. LES ERREURS DE MISES EN SÉRIES** : Les erreurs de mise en série devront être rectifiées pour l'ensemble des joueurs concernés en traitant les cas un par un en commençant par la première erreur et ceci même si le board a évolué mais qu'il n'y a eu aucune action après lui (le board prématuré sera repris). S'il y a eu action après le board, les managers utiliseront la règle N°1 pour rétablir au mieux la situation et la plupart du temps en alignant tous les montants sur les plus bas.
- **6.19. LE POT COMPLET** : Après la réunion des jetons à la fin du tour d'enchères et en cas de désaccord sur l'origine d'une anomalie concernant le montant total, le pot est définitivement considéré comme complet.
- **6.20. LE DROIT À LA SUR-RELANCE** : En cas de relance à tapis inférieure à la relance minimum : les joueurs placés avant ayant déjà misé et dont la mise est concernée par cette relance insuffisante ne peuvent plus eux-mêmes sur-relancer. Par contre, même placés avant, si leur mise a été officiellement relancée, soit directement soit par le cumul de plusieurs tapis, ils peuvent à nouveau eux-mêmes sur-relancer (exemple : A ouvre à 100, B fait tapis à 170, C fait tapis à 210, D suit à 210, A peut sur-relancer). Les joueurs placés après et n'ayant pas encore joué peuvent toujours sur-relancer.
- **6.21. UN JOUEUR OUBLIÉ SANS ACTIONS SUBSTANTIELLES** : Les actions des joueurs agissant prématurément sans action substantielle sont maintenues sauf si le joueur oublié modifie la situation (en misant ou relançant), permettant alors aux fautifs de modifier leur choix (passer, suivre, relancer), les folds anticipés restant définitifs.
- **6.22. UN JOUEUR OUBLIÉ AVEC ACTION SUBSTANTIELLE** : Si des actions substantielles se produisent après un oubli, les actions restent valides ; le joueur oublié ne peut que suivre ou passer, à moins qu'un changement ultérieur de situation ne survienne et ne lui redonne toutes ses options.

- **6.23. UN JOUEUR OUBLIÉ AVEC NOUVEAU BOARD ET UNE ACTION :** Si le board change après un oubli avec une action subséquente, le board est maintenu ; l'action oubliée équivaut à un check en l'absence de mise préalable, ou entraîne une main morte dans les autres cas.
 - **6.24. DEUX ACTIONS SIMULTANÉES :** Les actions simultanées sont traitées comme si elles s'étaient déroulées séquentiellement dans l'ordre de la table.
 - **6.25. NE PAS JOUER À SON TOUR :** Agir hors de son tour entraîne une sanction ultérieure, les annonces conditionnelles n'étant pas obligatoires mais pénalisables, et les relances prématurément payées imposant soit de payer, soit de jeter sa main avec une pénalité équivalente à la relance minimum.
 - **6.26. LE STRING BET :** Les relances doivent être exécutées en un seul geste ou annonce claire ; en cas de mouvement saccadé, seule la première action est retenue sous peine de sanction.
 - **6.27. COMPTER LES JETONS :** Un décompte total des jetons misés ne s'effectue qu'à la demande explicite d'un adversaire en lice pour une mise active, les autres montants ou pots n'ayant pas à être comptés.
 - **6.28. LA RÈGLE DU JETON UNIQUE :** Miser un unique jeton supérieur sans annonce équivaut à un call face à une mise, ou à une mise de la valeur du jeton en first in après le flop, toute relance exigeant une annonce préalable.
 - **6.29. LA RÈGLE DES JETONS MULTIPLES :** Déposer plusieurs jetons sans annonce constitue un call si chaque jeton est requis pour suivre, la règle des 50% s'appliquant dans les autres cas.
 - **6.30. LA RÈGLE DES JETONS REPRIS :** Un joueur ne peut pas retirer de ses jetons antérieurs s'il a misé de manière imprécise sans montant arrêté, l'obligeant à s'aligner sur un call ou un raise.
-

7. LE SHOWDOWN

- **7.1. LA RÈGLE DU SHOW ONE SHOW ALL :** Un jeu gagnant par abandon

(avant le showdown), s'il est montré à une personne, même spectateur, doit l'être à tous.

- **7.2. MONTRER UNE SEULE CARTE :** Un joueur gagnant par abandon (avant le showdown) peut ne montrer qu'une seule carte.
- **7.3. MÉTHODE DE DÉVOILEMENT D'UNE MAIN :** Qu'il s'agisse d'une main volontairement montrée ou forcée à être montrée, cette dernière doit être clairement posée sur la table, les deux cartes faces visibles et définitivement relâchées.
- **7.4. L'ORDRE D'ABATTAGE DES MAINS :** Un joueur prétendant gagner le showdown doit montrer sa main. C'est au dernier relanceur du dernier tour d'enchères (ou au premier de parole s'il n'y a pas eu 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.
- **7.5. LES MAINS A TAPIS :** Quand plus aucune mise ne peut être effectuée avant la fin d'un coup parce que tous les joueurs (ou tous sauf un) sont à tapis : toutes les cartes des joueurs encore dans le coup sont obligatoirement et immédiatement révélées et ne peuvent en aucun cas être jetées faces cachées. Les cartes restantes du board sont alors révélées et le gagnant est désigné.
- **7.6. LE DROIT DE CACHER UNE MAIN PERDANTE :** Les joueurs renonçant à gagner et n'ayant pas encore montré leur main peuvent la jeter faces cachées (sauf dans le cas des joueurs à tapis). Cet acte n'est pas une action de passer (fold) car cela n'existe pas au showdown mais bien le simple droit de jeter sa main (muck) qui ne prendra effet que lorsque la main sera effectivement mélangée aux autres cartes jetées par le croupier ou le donneur. Dans certains cas cet acte peut être interrompu sur la demande d'un joueur (voir plus loin).
- **7.7. LE DROIT DE CACHER UNE MAIN GAGNANTE :** Dans le cas d'un showdown où tous les joueurs sauf un renoncent à gagner en jetant leurs cartes faces cachées, le dernier joueur gagne le pot comme possesseur de la dernière main vivante et n'est pas obligé de la montrer. Dans certains cas cet acte peut être interrompu sur la demande d'un joueur (voir plus loin).
- **7.8. LE DROIT DE VOIR LES CARTES DU RELANCEUR AU SHOWDOWN :** Dans le cas précis où il y a eu des mises pendant le dernier tour d'enchères

et que le dernier relanceur a été payé, il peut se voir obligé de montrer sa main (s'il avait l'intention de la jeter) sur la demande de n'importe quel joueur encore en lice. La main ainsi révélée sera déclarée vivante et pourra éventuellement gagner le pot. Les joueurs ayant fait la demande pourront jeter leurs mains sans les dévoiler s'ils sont battus. Cette demande n'est pas obligatoire mais doit être considérée comme légitime et peut être répétée à chaque showdown mais uniquement quand une dernière relance a été payée à la river.

- **7.9. LE DROIT DE VOIR LES CARTES POUR IRRÉGULARITÉ AU SHOWDOWN :** N'importe quel joueur à la table peut exiger de voir exceptionnellement les mains non dévoilées qui étaient présentes au showdown. Néanmoins ce droit n'a pour seul but que de combattre la collusion ou les mains irrégulières et il ne pourra en aucun cas être utilisé de manière continue. Ce droit n'est habituellement accordé par les managers qu'une seule fois par personne et par tournoi. La main ainsi révélée sera déclarée vivante et pourra éventuellement gagner le pot.
- **7.10. LES MALENTENDUS AU SHOWDOWN :** Les cartes parlent : elles déterminent le vainqueur si des annonces incorrectes de mains ont été faites. Une mauvaise annonce de main jugée volontaire ou répétitive par l'arbitrage sera sanctionnée. Une main jetée faces cachées pendant le showdown peut être récupérée par son propriétaire (puisque'il ne s'agit pas d'une main passée ou fold, voir plus haut) si elle est jugée discernable et sous le contrôle du directeur de tournoi. Une main jetée faces cachées pendant le showdown et qui se retourne accidentellement ou par l'intervention du gagnant en cours, est vivante. Une main jetée faces cachées pendant le showdown et retournée soit par le croupier, soit par un quelconque joueur autre que le gagnant en cours, est déclarée morte. Toute main non clairement discernable est morte, même dans le cas d'une mauvaise annonce adverse. Rappel : c'est aux joueurs de protéger leurs mains jusqu'à ce que le vainqueur soit clairement établi.
- **7.11. LA MAIN GAGNANTE AU SHOWDOWN :** La main gagnante montrée par le vainqueur au showdown doit l'être entièrement (les deux cartes) et à tous.
- **7.12. LA MAIN GAGNANTE TUÉE :** Une main gagnante étalée par son propriétaire ne peut être accidentellement tuée par quiconque : le vainqueur se verra remettre ses gains.

- **7.13. LE JETON SUPPLÉMENTAIRE :** En cas de partage, les jetons indivisibles sont donnés aux premiers joueurs encore présents à gauche du bouton.
 - **7.14. LES POTS MULTIPLES :** Les pots multiples sont traités (voire partagés) un par un et cela en commençant si possible par les pots extérieurs. Il est recommandé de constituer les pots intérieurs et extérieurs avant de finir la main. Dans les cas de pots importants mais clairement hiérarchisés, il est recommandé de finir la main avant (surtout dans le cas de tables médiatisées).
 - **7.15. LES JOUEURS SORTANTS :** Un joueur éliminé doit quitter la table mais s'il est dans les places payées il doit immédiatement se présenter aux managers afin de ne pas perdre son droit au prix. Seuls les joueurs encore en lice peuvent être assis à une table de tournoi.
 - **7.16. LES SORTANTS SIMULTANÉS :** Si deux joueurs sont éliminés en même temps à la même table, celui ayant possédé le plus gros tapis au début du coup sera le mieux classé. Si les deux joueurs possédaient le même tapis ils sont définitivement ex-æquo. La règle usuelle des joueurs ex-æquo parce qu'assis à des tables différentes ne s'applique pas et les joueurs seront toujours départagés par la hauteur des tapis initiaux, même assis à des tables différentes.
 - **7.17. ANNONCER LES ERREURS :** Les joueurs (même hors du coup) sont encouragés à signaler et aider à rectifier toute erreur faite lors de l'attribution finale des pots.
-

8. L'EFFET RÉTROACTIF

- **8.1. LA FIN D'UNE MAIN :** Aucune décision ne peut avoir d'effet rétroactif sur un coup précédent quand le suivant est commencé. Il faut donc intervenir de suite. Rappel : avec croupiers le coup suivant commence au brassage des cartes et sans croupier le coup suivant commence au moment de l'attribution du pot.
- **8.2. LA FIN D'UN TOUR D'ENCHÈRES :** Pour rappel, en cas de litige sur les montants versés lors d'un tour d'enchère et en l'absence de caméra le pot est considéré comme complet lorsque toutes les mises ont été réunies au

centre de la table.

- **8.3. LES JOUEURS ASSIS À LA MAUVAISE PLACE :** Dans le cas simple d'un ou plusieurs joueurs assis depuis le départ aux mauvaises places : ils doivent conserver les jetons qu'ils ont utilisés, qu'ils soient déplacés ou non. Les cas de joueurs en milieu de tournoi utilisant par inattention les jetons appartenant à quelqu'un d'autre seront traités au cas par cas par les managers dans le meilleur intérêt du jeu, c'est-à-dire en pénalisant prioritairement le fautif.
-

9. LE CHIP RACE

- **9.1. LA MÉTHODE GÉNÉRALE :** Le chip race est effectué en commençant par la place n°1 ou par la première place à gauche du bouton en l'absence de numéros. Il est alors distribué aux joueurs une carte par jeton supplémentaire. Une méthode d'arrondi automatique sans chip race peut être employée dans les tournois en self dealing et sur décision du directeur de tournoi si les circonstances techniques et le planning horaire le lui imposent.
- **9.2. LA DISTRIBUTION DES CARTES :** Les cartes sont distribuées découvertes et en bloc joueur par joueur : un joueur avec 3 jetons supplémentaires recevra par exemple ses 3 cartes en même temps.
- **9.3. LE NOMBRE DE JETONS SUPÉRIEURS :** Le nombre total des jetons supérieurs qui seront distribués est calculé sur l'ensemble des jetons inférieurs restant sur la table, arrondi au-dessus dès 50% du jeton supérieur atteint, sinon arrondi en dessous.
- **9.4. LA HIÉRARCHIE DES CARTES :** Les meilleures cartes, éventuellement départagées par l'ordre des couleurs du bridge (pique, cœur, carreau, trèfle), recevront un jeton supérieur.
- **9.5. UN JETON SUPÉRIEUR AU MAXIMUM :** Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un jeton supérieur, même s'il a les deux plus fortes cartes ou mieux.
- **9.6. ON NE PEUT ÊTRE ÉLIMINÉ PAR UN CHIP RACE :** Un joueur ne peut pas être éliminé d'un tournoi par le chip race. S'il ne lui reste que quelques jetons, le joueur participe au chip race normalement mais reçoit automa-

-tiquement l'un des jetons redistribués aux joueurs et ceci quelles que soient les cartes qu'il reçoit pendant l'opération.

- **9.7. LES JETONS INFÉRIEURS TARDIFS** : Si des jetons de l'ancienne plus petite valeur (qui ont déjà été retirés) sont retrouvés après le chip race, ils seront échangés uniquement pour des montants identiques. Les jetons supplémentaires seront retirés du tournoi.
 - **9.8. LE CHIP UP (ou dégraissage ou Defat)** : Les managers peuvent à tout moment et à discrétion changer les jetons d'un ou plusieurs joueurs s'ils estiment qu'il en va de l'intérêt du tournoi et de la fluidité du jeu. Les joueurs concernés ne peuvent s'y opposer.
-

10. SUR LA TABLE

- **10.1. LES CARTES VISIBLES** : Les cartes doivent rester au-dessus du niveau de la table et être visibles. Toute conséquence sur le jeu sera éventuellement arbitrée au détriment du joueur fautif mais uniquement si les cartes étaient à l'extérieur de la table ou si elles étaient complètement invisibles pour le donneur ou les joueurs concernés. Pour rappel, de manière générale les autres joueurs sont tenus de se rappeler des personnes encore présentes dans la main.
- **10.2. LES JETONS VISIBLES ET LISIBLES** : Les jetons peuvent être rangés librement mais en stacks cohérents avec les plus grosses dénominations devant. Des piles de 10 ou 20 jetons de mêmes valeurs sont recommandées. Les managers et les adversaires doivent pouvoir facilement en compter le montant approximatif.
- **10.3. LES JETONS SUR LA TABLE** : Les jetons doivent rester sur la table, même pendant les breaks. Tout jeton posé sur la table et provenant de l'extérieur (ou de la poche) sans l'autorisation des managers est retiré du tournoi. Le joueur responsable sera sanctionné sans avertissement et selon un degré choisi par les managers. Pendant les déplacements officiels de table à table, cette règle de visibilité reste valable et les jetons doivent être transportés dans des racks.
- **10.4. LES JETONS TROUVÉS** : Tous les jetons trouvés sur la table ou ailleurs et dont le propriétaire ne peut être clairement défini sont retirés du tournoi.

- **10.5. LES OBJET DIVERS :** Le directeur de tournoi et l'ensemble de son personnel restent libres d'estimer la gêne que peuvent occasionner (ou pas) les objets posés sur le rebord de la table et d'en demander le retrait. De manière générale, aucune boisson non fermée n'est acceptée en zones de tables et seules les boissons fermées sont tolérées aux pieds des joueurs ou dans leur sac.
-

11. L'ÉTHIQUE

- **11.1. GÊNER LE TOURNOI :** Toute attitude, tenue, gestes, bruits, paroles ou tout autre élément pouvant gêner le confort des participants ou le bon déroulement du tournoi peut donner lieu à des sanctions sur le libre jugement des managers.
- **11.2. LE RESPECT :** Aucune remarque négative ne doit être faite sur la manière de jouer d'un adversaire de manière inutile, répétitive ou jugée excessive par les managers.
- **11.3. SE TAIRE HORS DU COUP :** Un joueur hors du coup ou un spectateur ne peut émettre strictement aucune remarque pouvant influencer le jeu en cours.
- **11.4. PARLER PENDANT LE COUP :** Outre les annonces officielles, ne peuvent parler pendant une main que les deux derniers joueurs encore dans le coup (ou deux joueurs en tête-à-tête). Bien sûr ceci dans la mesure où ils ne dévoilent pas leur main, ne pratiquent pas de collusion et respectent l'éthique générale du poker.
- **11.5. LE RABBIT HUNTING :** Si un coup se termine avant la fin, il est interdit de regarder les cartes qui seraient arrivées au tableau (rabbit hunting).
- **11.6. SOUS-JOUER OU PASSER DES JETONS :** Le poker est un jeu individuel. Sous-jouer pour favoriser un autre joueur ou donner directement des jetons sera sanctionné sans avertissement. Une autre sanction possible concerne le fait de ne pas relancer la main maximum (même si elle peut être égalisée) en position de dernier de parole et lors du dernier tour d'enchères. Le niveau de sanction sera à la discrétion du directeur de tournoi.

- **11.7. DÉVOILER UNE MAIN PASSÉE :** Une main montrée à une personne avant d'être jetée (fold) doit l'être à tous (« show one – show all ») mais en vérifiant qu'aucun des joueurs encore en lice ne soit avantage par cette révélation pendant un tour d'enchères. En général la main sera dévoilée après le tour d'enchère. Si la main a été montrée à un ou plusieurs joueurs n'ayant pas encore misé, le coupable sera sanctionné, la main sera dévoilée à tous mais le tour d'enchères devra continuer.
-

12. LES SANCTIONS

- **12.1. LA HIÉRARCHIE DES SANCTIONS :** Si une même faute se répète avec le même joueur, les sanctions suivantes pourront être prises dans l'ordre chronologique :
 - Avertissement (warning) avec suspension de deux mains. Les blinds lui sont éventuellement prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
 - Suspension momentanée du tournoi pendant 1, 2, 3 ou 4 tours de table. Le joueur doit s'éloigner de la table et les blinds lui sont prélevées. Les cartes lui sont distribuées et sont automatiquement déclarées mortes sans que personne ne puisse les voir.
 - Disqualification définitive du tournoi. Les jetons du joueur sont alors retirés. Il ne peut plus prétendre à ses droits d'entrée ni à aucun des gains en jeu ou à tout autre prix auquel il aurait pu prétendre au moment de sa disqualification.
- 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.